



audateur

e-zine de jeu de rôle



N°16

Rédacteur en chef : Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Responsable « Chroniques ludiques » : Genseric Delpâtre

Responsable « Correcteurs » : Côme Feugereux

Auteurs : Abission Dargonis, Guillaume Agostini, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genseric Delpâtre, Doc Dandy, Romuald « Radek » Finet, Odillon, Paul, Laurent Séré, Frédéric Sintès, Typhon, Oliv Vagabond, Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Correcteurs : Côme Feugereux, Jean-Marc Dumartin, Julien Markarian, Laurent Séré

Illustration de couverture : Frédéric Dorne

Conception de la maquette : Romuald Calvayrac

Mise en page : Romuald Calvayrac

Remerciements : 500 Nuances de geek, Agate Éditions, Yan Bourget, Edge Entertainment, Fabien Fernandez, Quentin Forestier, Galileo Games, Game-Fu, JdR Éditions, Sandy Julien, La Boite à Heuhh, Les Écuries d'Augias, Les XII Singes, Mangué sucée, Thomas Munier, Rivière blanche, Pierre Rosenthal, Sans-Détour Éditions, James Tornade, Ystari Games.

Remerciements aux associations et à leurs membres : Rôle & Games (05), Histoire et Sortilèges (14), Jouons ensemble (14), La Tanière des rêveurs (17), Parties Civiles Lannion (22), Confrérie des Jeteurs de dés (24), In Nomine Ludis (29), Les enfants de R'lyeh (31), ASCPA - Les Griffons (33), Troll Me Tender (33), Drôles de jeux (42), Association des Jeux pour Tous du Loiret (45), Dés, Monstres et Merveilles (51), Tabula rasa (51), La Cage aux Rôles (59), L'Ordre de la main d'argent (64), Les forgeurs de merveilles (64), La guilde du Fantastique (66), Au Hasard Du Dé (69), Mystic Glue (72), CJDRU (73), Vae Victis (82), Ordalie (86)

Mail de contact : redaction.maraudeur@gmail.com

Rejoignez-nous :

facebook

Édito

Bonjour à tous,

Alors que la création et l'imaginaire ont été attaqués en ce début d'année, qu'il est nécessaire de nous rassembler pour faire front et non pas nous replier sur nous-mêmes, il est pénible de voir que régulièrement, et sous divers prétextes, notre propre milieu s'entre-déchire.

Entre trolls habituels et autres provocations dérisoires, on trouve de plus en plus d'interventions hautaines, agressives, insultantes voire malsaines, que ce soit pour « dénoncer » des pratiques du milieu (le financement par la foule, les commandes d'éditeurs, etc.), ou pour décrier la manière de jouer des autres, d'écrire voire de concevoir notre loisir.

Dans un milieu tel que le nôtre, il serait bon d'arrêter de cracher sur son voisin (et de nier son existence) en partant du principe que ce qu'il fait n'est pas « pro », n'a aucun intérêt, etc., car cela n'apporte rien de constructif. Et au lieu de tirer les gens vers le haut, on nivelle par le bas.

Je ne prône ni une vision angélique de notre milieu, ni une vie dans le monde des Bisounours ; mais plutôt que vouloir écraser l'autre en le voyant comme un ennemi, partageons plus, reconnaissons-lui des atouts et participons à l'unité dans la diversité.

Et pour reprendre un adage bien connu, « râtez moins, jouez plus ».

Sempai

SOMMAIRE *interactif*

| | |
|--|------------|
| Highlights | 5 |
| Chroniques ludiques..... | 10 |
| Achtung! Cthulhu | 10 |
| Blood Red Sands | 16 |
| Brigandyne | 21 |
| DD5 - Dungeon Master's Guide..... | 25 |
| Dessine-moi un donjon | 29 |
| Hexagon Universe - Apocalypse..... | 32 |
| Le Musée de Lhomme..... | 34 |
| Leagues of Adventure - Kif de découverte..... | 37 |
| Les Ombres d'Esteren - Voyages 2 ^e édition..... | 39 |
| Marins de Bretagne..... | 41 |
| Narcosa | 43 |
| Perdus sous la pluie..... | 46 |
| R.I.P.D..... | 50 |
| Sous la lumière des étoiles..... | 53 |
| SteamShadows..... | 56 |
| Subabyse..... | 63 |
| The Ministry Initiative | 66 |
| Trinités 2 nd e édition | 70 |
| Un Train d'enfer | 74 |
| Vampire City | 77 |
| Vivere | 80 |
| Within | 85 |
| Interview..... | 90 |
| Interview de JdR Éditions | 90 |
| Jeux de société | 94 |
| Blood bowl : Team Manager | 94 |
| Sherlock Holmes - Détective conseil..... | 98 |
| Le Signe des anciens | 102 |
| Polar Base | 104 |
| Faites entrer l'accusé | 106 |
| Le cinéma m'a tuer | 120 |
| Elro les bons tuyaux..... | 128 |
| Articles, univers, aides de jeu | 142 |
| La parole à... Pierre Rosenthal..... | 142 |
| Inspi BIA - Nouvelle d'ambiance - Le flambeau .. | 158 |
| Se libérer des paradoxes du scénario | 160 |
| Scénarios | 178 |
| Star Wars - Aux confins de l'Empire | |
| La belle au bois endormant | 178 |
| SteamShadows - Faux semblant..... | 194 |
| Previews | 208 |

PLUS QU'UNE ADRESSE, UNE RÉFÉRENCE !



**JEUX
VIDÉO**

**JEUX DE
PLATEAU**



**JEUX
DE RÔLES**

**JEUX DE
FIGURINES**



**2, AVENUE DE BERLICAN
33150 - SAINT-MÉDARD-EN-JALLES
TÉL. 05 56 95 12 99**

WWW.GAME-FU.FR - CONTACT@GAME-FU.FR

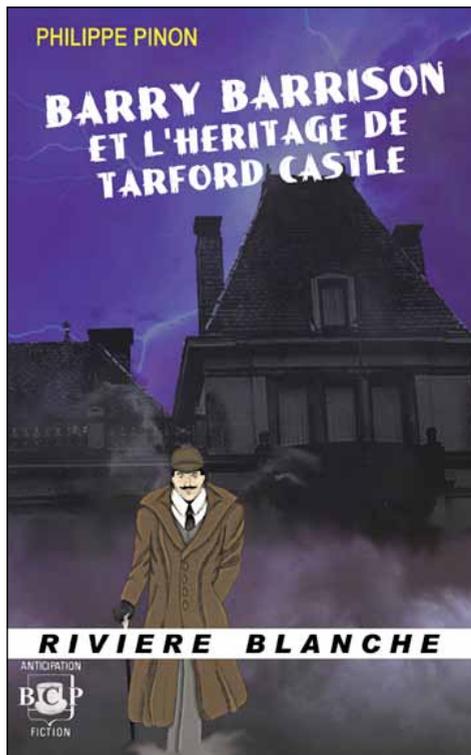
FACEBOOK :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/SAINTMEDARD.GAMEFU](https://www.facebook.com/saintmedard.gamefu)

HIGHLIGHTS



Barry Barrison et l'héritage de Tarford Castle



Les éditions Rivière blanche nous proposent un recueil de quatre nouvelles dont le personnage central se nomme Barry Barrison. Noble et détective de son état, il est un contemporain de Sherlock Holmes avec lequel il a perfectionné un esprit de déduction des plus impressionnants. Pourquoi alors vous parler rapidement de ce recueil dans *Le Maraudeur* et qui plus est dans un highlight ? Tout simplement parce que j'ai peut-être omis de vous signaler que ce détective est un fantôme condamné à hanter les murs de sa demeure et que la lecture de cet ouvrage est un régal !

L'auteur, Philippe Pinon, a fait le choix fort judicieux, non pas de proposer aux lecteurs des nouvelles retraçant des enquêtes quelconques de ce détective, mais bien de vous raconter quatre moments clés de la « vie » de ce personnage haut en couleur et fort râleur. Les nouvelles s'enchaînent à la manière d'un avant, d'un pendant et d'un après la mort de Barry.

La première nouvelle est, de mon point de vue, assez classique dans sa résolution, mais l'auteur nous permet ainsi de faire connaissance avec le personnage principal, l'ambiance so british qu'il incarne et sa capacité d'analyse. La nouvelle qui suit va marquer un tournant dans l'histoire du détective et le conduire à son nouvel état de spectre. Cette « affaire » est passionnante avec notamment divers points de vue sur l'histoire. S'ensuivent deux nouvelles nous faisant quitter l'époque victorienne pour une époque bien plus contemporaine. Je dois dire que le passage, sans avertissement, est un peu rude, car après s'être habitué à une ambiance si londonienne old school, on est rattrapé par la technologie. Si ce n'est ce léger temps d'adaptation, les deux dernières nouvelles vont conduire à la création d'un groupe d'investigateurs de l'occulte, avec pour leader un fantôme bloqué chez lui (d'où l'utilisation de la technologie pour le tenir informé de ce qu'il se passe sur le terrain) et qui auront, entre autres, pour adversaire une secte proche d'adorateur de Profonds.

Grand fan des aventures de Sherlock Holmes ou d'Hercule Poirot, j'ai retrouvé (du moins pour les deux premières nouvelles) cette ambiance que j'apprécie tant chez ces deux personnages. Un côté désuet, un personnage ayant réponse à tout (ou le pensant, à la manière d'un Dr House), une atmosphère calme où les enquêtes ne sont pas menées tambour battant

à coup de tirs au fusil ou d'expertises médico-légales mais plutôt à coup de bons mots, de traits d'esprit et de joutes intellectuelles. Personnellement, la dernière nouvelle, qui parvient à mettre en place une très forte ambiance (et avec une scène d'une violence psychologique incroyable), m'a moins attiré, par l'utilisation de la technologie et car je ne retrouvais pas ce que j'avais apprécié jusque là, un charme très britannique. Néanmoins, *Barry Barrison et l'héritage de Tarford Castle* est une réussite. Un régal littéraire. Et de savoir que deux autres ouvrages devraient voir le jour ne peut que me remplir de joie. Une lecture tout en finesse, à découvrir absolument !

Narrativiste Édition est mort pour renaître



L'aventure de Narrativiste Édition s'est terminée avec l'année 2014. Tout cela pour renaître sous la forme, dans un premier temps, de Céphalopomme (vous aurez probablement compris le jeu de mots par vous-même), pour poursuivre sa mue vers ce qui se nomme à l'heure actuelle 500 Nuances de Geek (ou 500NDG).

Alors y a quoi de différent ?

Bien entendu, le jeu narratif/de rôle garde toute sa place dans la ligne éditoriale de 500NDG mais l'ambition est de créer des liens avec le reste de la culture de l'imaginaire (romans, BD, comics,

cinéma, etc.). Beaucoup plus important, 500NDG prévoit la fin, toute relative, du livre en bois mort en dématérialisant ses jeux (disponibles sur Google Play) et en les rendant, lorsque cela est possible du fait des droits d'auteur, gratuits ! Oui, oui, vous avez bien lu, gratuits ! Et quand ils sont payants, les PDF sont entre 4 et 7 euros. Intéressante démarche !

Le choix de dématérialiser (en grande partie) les futures productions vient de l'expérience tirée de Narrativiste Édition et du fait que la publication traditionnelle souffre d'une trop grande confidentialité. Une différence notable va être dans le rôle joué par 500NDG, à savoir un rôle de « monteur d'équipes » autour de jeux (mettant en relation les traducteurs, illustrateurs, maquettistes, etc.). Il joue ainsi un rôle d'intermédiaire. Par cette méthode, l'objectif est de proposer plus de jeux traduits par an et une large diffusion via Google Play. Reste encore à prouver que le modèle est viable, intéressant pour les joueurs et que la communauté suivra. En tout cas, on suivra de près ce que 500 Nuances de Geek proposera dans les prochains mois.

Sombre 4

C'est en mai 2011 que le premier numéro de *Sombre* voit le jour après énormément de playtests et d'impatience de la part de ses victimes. Son ambition ? Vous permettre de faire peur à vos joueurs comme au cinéma. Le système est simple, efficace et mortel pour les personnages.

Ce quatrième volume se rapproche, dans son architecture, plutôt du volume 2 en proposant un scénario, deux articles et des aides de jeu.

Le scénario vous plongera dans un survival forestier mêlant des inspirations venant de *Délivrance* et de *Massacre à*

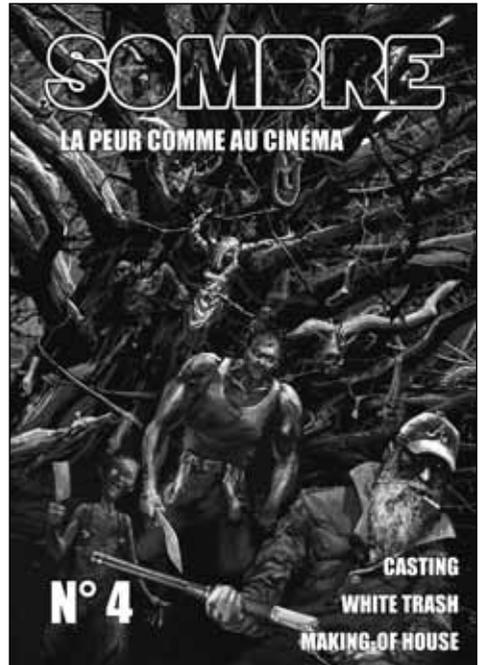


Illustration de Greg Guilhaumont

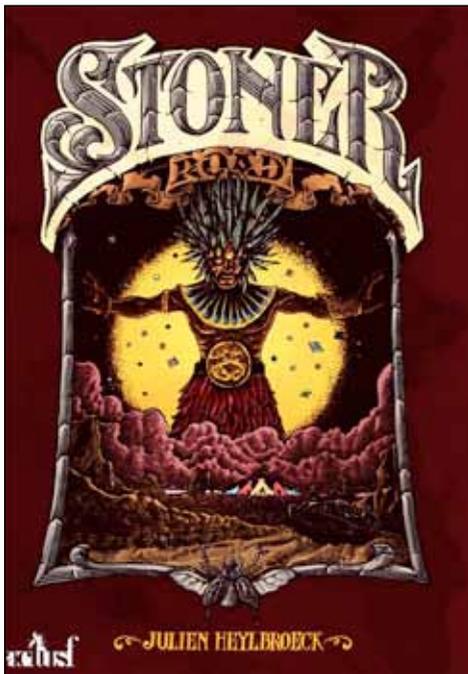
la tronçonneuse (eh oui, on fait dans la finesse).

Les aides de jeu vont, d'une part, vous permettre de gérer la création collective des personnages, mais plus important encore vous saurez tout sur la manière d'écrire un scénario pour *Sombre* !

Encore une fois, Johan Scipion nous offre une revue riche en informations à propos de son jeu qu'il enrichit au fur et à mesure. Un plaisir ! On vous en parlera en détail probablement très bientôt.

Stoner Road

Julien Heylbroeck, bien connu du milieu rôliste pour de nombreux jeux tels que *Warsaw*, *La Brigade chimérique*, *Luchadores*, etc., n'en est pas moins un auteur de nouvelles également très actif œuvrant dans des univers aussi divers et variés que les JdR auxquels il



a participé. *Stoner Road* est son dernier roman en date.

Julien Heylbroeck nous propose un buddy road trip halluciné au travers des États-Unis sur fond de musique dite stoner rock. On y suit un antihéros, Josh Gallow, junkie de son état, à la recherche de sa dulcinée volatilisée, une jolie Mexicaine, qui l'a plaqué quelques jours avant pour partir avec son meilleur ami. Son enquête va le conduire à devoir faire équipe avec un redneck, Luke Lee ; tout les oppose, ou presque puisque la sœur de ce dernier a également disparu dans des circonstances similaires, c'est-à-dire au cours d'un rassemblement musical clandestin.

Ce voyage va les conduire à rencontrer des personnages hauts en couleur, une galerie de véritables freaks sortis de films de genre, tous plus étranges les uns que les autres, la palme revenant probablement à cet Indien aux méthodes si particulières pour se protéger lors de ses voyages « astraux ».

Assez classiquement, le statut d'antihéros de Josh va le conduire à devoir faire face à des situations potentiellement insurmontables. La première n'est pas de rester clean durant son voyage (car il ne le pourra pas) mais plutôt de toujours tenter de garder sa dignité car connaissant les conséquences de ses défonces sur sa lucidité et ne se sachant pas seul dans l'aventure. Ensuite, c'est bien évidemment l'explication de ces deux disparitions féminines qui se révéleront n'être que deux parmi tant d'autres.

Le duo Josh/Luke va être l'occasion de situations plus ou moins cocasses et très rapidement on sent qu'au-delà de leurs différences, leur but commun les rapproche. C'est également très classique mais terriblement efficace ici.

À la lecture de ce roman, on sent la griffe du scénariste de JdR. À partir d'une scène initiale banale, les autres scènes vont s'enchaîner de manière totalement logique, peut-être un peu dirigiste par moment, pour basculer vers une ambiance totalement différente de celle proposée au départ. Et on prend ainsi plaisir à lire *Stoner Road* comme un roman (qu'il est) mais aussi comme un scénario de JdR.

Un des reproches (peut-être le seul) concerne la fin du roman. Elle est abrupte et il manque probablement les clés pour comprendre cette manière de terminer ainsi. Le roman parvient à nous tenir en haleine jusqu'au dernier chapitre qui tombe comme un couperet, conduisant à un sentiment de frustration et d'incompréhension chez le lecteur pouvant nuire à une totale appréciation de l'œuvre dans son entier.

Mêlant réalité, réalité sous acide, bad trip et autres étrangetés, *Stoner Road* nous plonge dans une histoire très rythmée, très fluide et très agréable à lire. C'est un régal pour le lecteur. On dit bravo, M. Heylbroeck.

CTHULHU

L'Appel de

EDITION 7 FRANÇAISE

EDITION PRESTIGE

159 €

CONTENU DE L'EDITION PRESTIGE

- Manuel du Gardien • Manuel de L'investigateur • Aventures Effroyables • Ecran de jeu
- Lithographie Loïc Muzy • 90 fiches de créatures • Fiches de P.N.J. • 6 Marque-pages
- clef USB avec version PDF des ouvrages • Un porte-mine en aluminium
- Set de 9 dés (dont 2D10 bonus/malus) •
- Posters au format 60x40 cm : Le planisphère du Mythe, l'Euclidosphère, L'Atlas du Mythe (7)

ÉGALEMENT DISPONIBLES :



CODEX DE
L'INNOMMABLE
30 €



MALLEUS
MONSTRORUM
42 €

TARIF DES OUVRAGES
HORS EDITION PRESTIGE :

- MANUEL DU GARDIEN 45 €
- MANUEL DE L'INVESTIGATEUR 39 €
- AVENTURES EFFROYABLES 25 €
- ECRAN DE JEU 22 €
- SET DE DÉS 10 €

Contenu de l'Édition Prestige et prix des ouvrages non contractuels

Parution été 2015

WWW.BANS-DETOUR.COM



CHRONIQUES LUDIQUES



Achtung ! Cthulhu



Le volet occulte du III^e Reich a toujours fasciné les foules et nourri quantité de théoriciens du complot qui transforment la folie de quelques-uns en faits historiques. Il était temps que le Grand Cthulhu y plonge ses tentacules pour y mettre bon ordre.

Une pluie battante fouettait l'horizon sur la campagne endormie, éclairée par les flammes d'un incendie dans la ferme voisine. De temps à autre, le tir d'une arme automatique brisait le silence nocturne. Le sergent McLair fit signe à ses hommes que la voie était dégagée. Rapidement, ils sortirent du fossé et traversèrent la petite route boueuse pour s'enfoncer dans les hautes herbes. Ils touchaient au but. Si les informations transmises par le réseau de résistance local étaient exactes, le sorcier devait se trouver dans le manoir voisin, à moitié détruit lors du bombardement de la veille. Peut-être était-il déjà mort. Mais il fallait s'en assurer. Les relevés topographiques ayant révélé l'existence d'un réseau de tunnels sous la demeure, une petite armée pouvait s'y tenir à l'abri des bombes alliées. Un bruit sourd se fit entendre, crispant le sergent. Il savait, en se retournant, ce qu'il allait voir. Le jeune illuminé que lui avait collé le haut commandement n'avait fait que les ralentir et les assommer avec ses histoires de dimensions parallèles et de



monstres immémoriaux depuis le début de l'opération « Poulpe Gris ». Comme il s'y attendait, l'Américain, à peine sorti de l'adolescence, avait trébuché dans une flaque d'eau et cherchait ses lunettes dans la boue. Deux soldats britanniques le relevaient déjà. « Je suis désolé », glapit-il. « J'ai glissé ». Étouffant un grognement, McLair opina du chef et reporta son attention sur l'ombre noire du manoir. La nuit allait être longue...

Le régime nazi a cherché par tous les moyens à étendre sa domination abjecte sur le monde, n'hésitant pas à s'intéresser aux légendes et aux mythes pour mettre tous les atouts dans sa manche. Des quêtes ésotériques, des expéditions archéologiques aux quatre coins du monde, des recherches

pseudo-scientifiques dont certaines menées de force sur des sujets humains, cela fait bel et bien partie de l'histoire de la Seconde Guerre mondiale. Il n'est donc pas étonnant que le premier jeu de rôle d'épouvante ait fini par s'intéresser à cette période – non dans le cadre d'un scénario isolé, mais bien pour proposer un décor de campagne à part entière, une nouvelle gamme de suppléments en quelque sorte. La littérature abonde sur ce thème, des émissions de télé sont



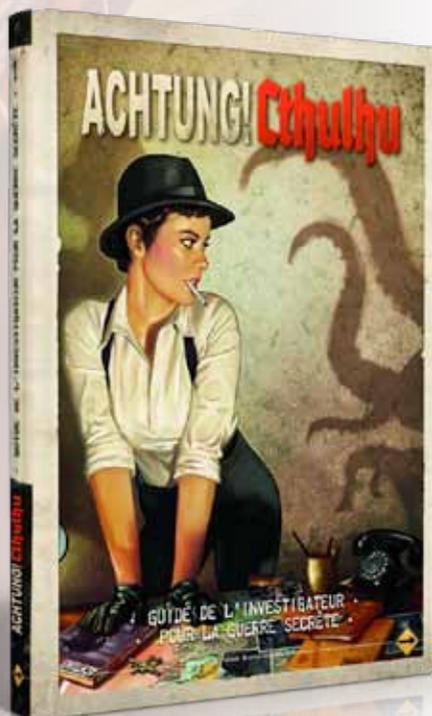
consacrées aux expériences occultes du régime nazi, des films exploitent le filon, sans parler des autres jeux. On peut donc dire d'*Achtung ! Cthulhu* qu'il était inévitable.

Mais qui dit Cthulhu ne dit pas nécessairement *Appel de Cthulhu*. Bien que le jeu initialement attribué à Sandy Petersen soit sur toutes les lèvres quand on évoque le grand tentacule, *Achtung ! Cthulhu* a pris le pli de proposer une gamme pour deux systèmes de jeu différents. Outre la sixième édition du Grand Ancien, l'univers sera donc adapté aux règles du système générique à la mode : *Savage Worlds*. Chaque profil, chaque point de règle sera doublé pour correspondre aux deux systèmes. Si l'initiative est originale et sera sans nul doute saluée par les uns, elle rend les ouvrages inutilement touffus et d'une lecture complexe, avec des pavés entiers rendus totalement inutiles pour ceux qui auront opté pour « l'autre » système de jeu, quel qu'il soit. D'un autre côté, la gamme propose surtout un décor de campagne et les règles y seront par définition peu nombreuses.

Actuellement, la gamme compte trois volumes, si l'on exclut l'édition de luxe qui reprend les trois dans un coffret soigné et onéreux. Le *Guide de l'investigateur pour la Guerre secrète* vous permet de créer des personnages dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale. Le *Guide du gardien pour la Guerre secrète* donne au gardien des arcanes toutes les clés pour y maîtriser et y créer des scénarios. Le *Guide des intrigues*, lui, n'est autre qu'un écran trois volets avec un livret permettant de générer des intrigues à la volée. Nous allons revenir sur chacun de ces trois ouvrages.

Guide de l'investigateur pour la Guerre secrète

Ce volume assez court (près de 150 pages) offre aux gardiens des arcanes et aux investigateurs tous les éléments nécessaires à la création d'un personnage dans le cadre de la Guerre secrète, à savoir la Seconde Guerre mondiale version occulte. Après un descriptif de la période historique abordant succinctement le calendrier des événements et la société occidentale libre ou occupée, on entre dans le vif du sujet avec quelques tables permettant de situer son investigateur. Quelle est son origine ? Que faisait-il avant la guerre ? Que fait-il pendant la guerre ? Comment a-t-il été mis en contact avec le mythe de Cthulhu...



Quoi ? Dérogerait-on à la sacro-sainte règle selon laquelle les investigateurs débutants ne connaissent rien au célèbre mythe ? Il faut le croire.

En effet, même si ce n'est pas obligatoire, le personnage peut être engagé par une section spéciale rodée aux affaires qui sentent le souffre et le profond pas frais. Autant qu'il y soit pour une bonne raison. Un ensemble de tables vous permettra donc de déterminer le moment de la vie de votre investigateur où tout a basculé... On vous décrira ensuite l'équipement disponible pour les soldats alliés, on récapitulera les règles de création de personnage pour les deux systèmes de jeu et on terminera le tout par une bibliographie, les noms des généreux donateurs de la souscription et les deux feuilles de personnage. L'ouvrage laisse un goût un peu léger dans la bouche et on se dit que sans la division en deux systèmes, il aurait très bien pu ne faire qu'un avec le deuxième volume de la gamme...

Guide du gardien pour la Guerre secrète

On entre dans le vif du sujet avec ce copieux volume de près de 370 pages. On va enfin savoir ce qui se cache derrière le sobriquet de « Guerre secrète », mais il va de soi que cet ouvrage est, comme son nom l'indique, réservé au gardien des arcanes. On y apprendra les petits et les grands secrets des nazis, notamment du Soleil noir, une société occulte qui manipule jusqu'aux plus grandes autorités du Reich. On a droit à une chronologie spéciale des principaux événements occultes de la première moitié du XX^e



siècle et à toute une série d'éléments historiques vus à travers le prisme de la Guerre secrète. On pointera un guide très utile des forces en présence où chaque type de soldat, d'ingénieur ou d'espion, quelle que soit son allégeance ou son grade, est détaillé d'un point de vue chiffré.

Qui dit jeu de guerre, dit combats fréquents. Si dans *l'Appel de Cthulhu* les combats sont généralement rares, rapides et mortels, dans un tel contexte on peut s'attendre à jouer de la gâchette plus souvent qu'à son tour – même si *Achtung ! Cthulhu* demeure un jeu d'investigation, les personnages devront parfois traverser des champs de bataille, faire face à des bataillons ennemis faits de chair et de sang et pas nécessairement de substances

visqueuses et caoutchouteuses. En tant que soldats engagés dans une guerre sans pitié, les investigateurs devront peut-être même piloter des avions de chasse et s'engager dans un *dogfight*. Il est rassurant de constater que les auteurs ont prévu le coup et proposent des règles spécifiques pour chaque type d'engagement, règles qui seront mises en application dans les deux premiers scénarios de la campagne proposés en fin de volume. Des règles bien utiles et bien pensées, même si elles ne révolutionneront pas le genre.

Parlons-en, de ces scénarios. Le premier, *les Trois rois*, fera sauter vos investigateurs, membres des services secrets britanniques, en parachute au-dessus de la Tchécoslovaquie occupée pour entrer en contact avec un groupe de résistants locaux (les fameux Trois rois) dans le courant de l'été 1939. Une fois cet objectif atteint, il s'agira de pénétrer dans un château tenu par les nazis et où œuvre un savant fou. On retrouve dans ce récit des éléments d'un film comme *Quand les aigles attaquent*. Le deuxième volet de la campagne, *Opération : Wotan*, se déroulera en

France dans le cadre du repli désordonné des troupes britanniques en mai 1940. Les investigateurs doivent retrouver une espionne nazie surnommée Wotan et liée à deux sorciers. Sa mission est de mener à bien un rituel entourant une statuette engloutie afin de faire monter les eaux de la Manche et de livrer les côtes françaises aux profonds. Une enquête qui mènera les investigateurs plus loin qu'ils ne l'auraient imaginé...

Le Guide des intrigues

Le principal intérêt de cet ouvrage réside bien entendu dans l'écran trois volets au format paysage affichant d'un côté une superbe illustration sombre à souhait représentant d'un côté des soldats alliés, de l'autre, des soldats allemands et au milieu, un sorcier en pleine invocation. Face au gardien, on retrouvera les tables habituelles tirées du livre de base de la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu* (heureusement, on n'y mélange pas les deux systèmes). Le livret fourni en complément, fort judicieusement baptisé « le guide des intrigues », propose un système de génération aléatoire des



intrigues pour vos futurs scénarios. Le principe est simple : vous tirez sur plusieurs tables différents éléments comme les antagonistes, le concept de l'intrigue, la mission des investigateurs, les obstacles et les rebondissements prévus, l'accroche, etc. Vous secouez le tout et vous obtenez n'importe quoi. C'est alors que vous devez mettre votre cerveau à contribution pour en tirer quelque chose de concret. Notez que ce n'est pas aussi inutile que ça en a l'air. En effet, concevoir une bonne intrigue est souvent ce qui pose problème aux gardiens novices. Avec ces tables, vous allez devoir vous accommoder d'éléments auxquels vous n'avez pas forcément pensé et cela vous poussera à proposer à vos investigateurs des histoires plus complexes et tortueuses qu'à l'accoutumée.

Conclusion



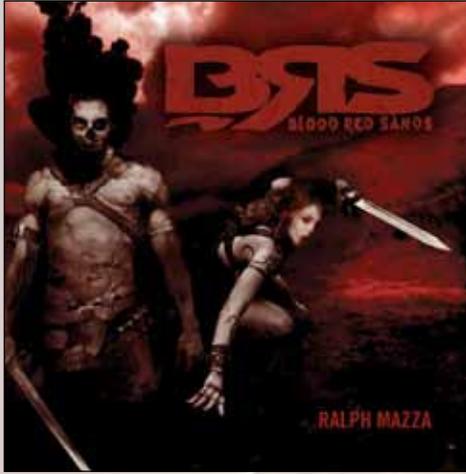
On vous le disait. L'ambiance occulte d'une certaine vision de la Seconde Guerre mondiale et le mythe de Cthulhu ne pouvaient que se rencontrer. La vraie question est de savoir si cela justifiait une gamme à part entière plutôt qu'une grosse campagne sur le principe de *Étranges époques 1&2*. Sincèrement, je pense que le jeu en vaut la chandelle.

Les éléments de contexte, historiques ou ésotériques, ont le mérite d'être là et vous n'aurez pas à vous casser la tête pour pondre les caracs d'un soldat allemand toutes les cinq minutes. L'avantage par rapport à un Cthulhu classique, c'est que vos personnages ne pourront pas tourner autour du pot et que vous n'aurez pas à vous casser la tête pour les impliquer dans votre prochaine intrigue : ce sont des soldats, que diable ! Qui sont-ils pour discuter les ordres ? Et s'ils comptent un ou deux civils parmi eux, ils seront là pour une bonne raison, eux aussi. La guerre fait rage et ils ne peuvent ignorer l'urgence de la situation et retourner à leur vie paisible. *Achtung ! Cthulhu* est donc un excellent contexte pour *l'Appel de Cthulhu* et *Savage Worlds*, riche d'une documentation facile à trouver au détour du web mais rassemblant pas mal de choses en deux volumes. Reste à voir si la campagne lancée dans le *Guide du gardien* tiendra vos joueurs en haleine sur le long terme...

Generic



Blood red sands



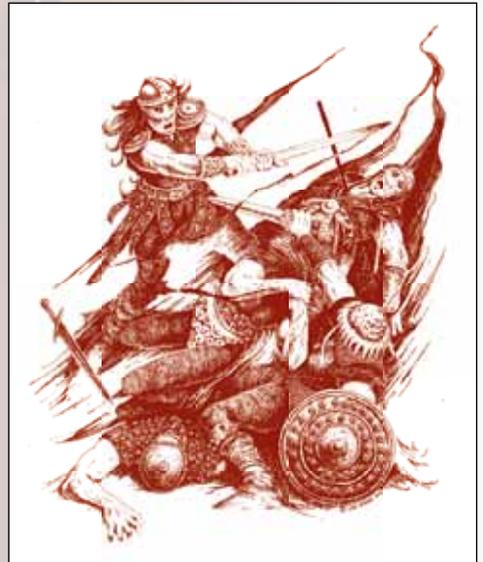
The Number of Beast*

Ralph Mazza, auteur d'*Universalis* (jeu mythique de la scène indépendante), a lancé en 2012 le financement participatif de *Blood Red Sands*, un jeu de rôle « compétitif où de puissants héros affrontent les terribles Rois-Sorciers d'Abalahn ». Le jeu se présente sous la forme d'un livre au format carré de 300 pages proposant une mécanique de lutte entre joueurs. Le meneur y est tournant et l'ensemble s'inspire de l'imagerie *Sword and Sorcery*, notamment celles des couvertures de *Métal* dans les années 80. Il est temps de décrocher votre hache de la cheminée, d'enfiler votre slip en fourrure/bikini en cote de mailles, de ressortir vos albums de Manowar et de Rhapsody et d'affronter vos compagnons de jeu dans une lutte à mort !

Gods hate us all**

Le monde d'Abalahn était autrefois charmant. La Grande Mère aimait sa

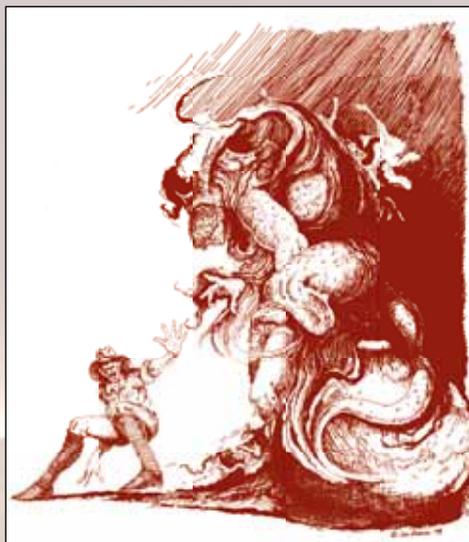
création. Mais elle n'en supportait pas tous les aspects : la mort, l'entropie faisaient partie d'elle et cela la dégoûtait. La Mère décida donc de créer sa Fille Bénite, qui aurait tous ses bons côtés mais purgée de ses aspects obscurs. Mais la Mère de Tout mit bientôt au monde un fils, le Déchu, qui était tout l'inverse de sa sœur. Il n'était que haine et ressentiment là où la Fille Bénite était amour et compassion. Quand la Fille Aimée créa le peuple des fées, son frère demanda son aide pour créer un peuple bien à lui. Ainsi naquirent les hommes. Mais La Grande Mère ne souffrit pas la vue des hommes, symboles de son échec à créer la pureté. Elle les tourmenta et bannit son Fils devenu de plus en plus insolent. Ce dernier arriva sur la Terre et enseigna aux hommes les pouvoirs des dieux. Grâce à leur sorcellerie, les hommes affrontèrent les divinités. Le Fils les aida et en vint même à dévorer le cœur de sa Mère. Quand il eut terminé ce sinistre banquet, les hommes enchaînèrent le Dévoreur



pour le reclure dans le néant. Les dieux étaient morts et il ne restait plus que les cinq Rois-Sorciers. Aujourd'hui, les hommes vivent sous leur joug et des héros se dressent pour provoquer la chute de ces seigneurs cruels.

Dawn of Victory***

Le jeu commence par des enchères de points de victoire (chaque joueur en a dix au début de la Saga) pour choisir parmi les joueurs celui qui sera le héros. Chaque séance verra un nouveau héros interprété par un joueur différent. Les autres joueurs joueront des factions qui s'opposeront ou aideront l'élu dans sa quête. La création du héros se fait avec un pool de dés (au total le jeu en exige une centaine) à répartir sur sa fiche de personnage. Le joueur répartit 8 dés de tailles différentes dans divers traits. Chacun a un nom, un score et un aspect correspondant à des capacités spéciales lors du « clash » (force, endurance, finesse, sorcellerie, magie bénite, buveur d'âmes, etc.). Par exemple l'élégance de Branwen le Bretteur aura un score de D8 et un aspect finesse. Le héros dispose aussi d'un élément qui peut être un objet, une relation ou une monture. Cet élément est décomposé en traits de la même façon que le héros. À cela s'ajoute un trait légendaire commençant à D4. Pour les factions, le traitement est sensiblement le même si ce n'est qu'elles sont décrites avec des composants et un personnage principal les représentant. Un composant peut être une armée de légions infernales ou une forteresse imprenable. Quoi qu'il en soit ils seront décomposés en traits correspondant à un dé. Durant la création des factions,



le joueur qui incarne le héros quitte la pièce pour laisser les autres joueurs créer en collaboration le cadre de la Saga. Après avoir généré les factions, on répartit les orientations de chacune. L'une des factions est alignée ou subordonnée au Roi-Sorcier local, une autre y est opposée, les restantes sont neutres avec pour objectif leur survie dans les luttes de pouvoirs.

Master of Puppets***

Commence alors la partie avec l'introduction du héros dans le statu quo mis en place entre les factions. Le meneur, appelé le Chroniqueur, est le joueur dont le héros est le plus affaibli. Quand un joueur prend ce rôle, il a un grand pouvoir sur les autres. Il relate l'histoire à la manière d'un conteur des temps anciens façon : « *Sachez, ô princes, qu'en ces temps reculés de la région de Farzlor vivait un homme du nom de Gar le terrible...* » Chaque fois qu'il en aura l'occasion, il est invité à mettre en scène les factions ou le héros pour

satisfaire ses propres objectifs. Dans le livre, par exemple, le Chroniqueur qui joue la faction alignée décrit comment son personnage, un sorcier, manipule le héros pour le convaincre d'attaquer une forteresse qu'il veut investir. Chaque fois que cela est cohérent avec la fiction, les descriptions du meneur auront un effet mécanique sur les personnages et les factions. Le plus simple est d'infliger une douleur aux personnages pour affecter leurs traits. Un héros se casse une jambe ou perd un objet, le général d'une faction peut se faire corrompre. Chaque trait affecté est « dévasté » et retiré du jeu. Quand tous les traits d'un composant sont dévastés, le composant est détruit, perdu, volé, etc. Le Chroniqueur peut également proposer des vœux ou des faiblesses aux joueurs. Dans le cas cité plus tôt, le héros a juré d'aider le sorcier dans sa quête. Bien évidemment, les joueurs peuvent réfuter ces descriptions qui les affectent. En cas de refus, le Chroniqueur peut acheter leur adhésion en proposant des dés d'un pool qui lui appartient et qui ne sont pas affectés à un trait. Si le joueur refuse, il peut payer avec un jeton de supériorité ou avec un dé de son propre pool. Ces dés ayant une importance pour la suite de la partie, il est stratégique de ne pas trop les dépenser. Toute la tactique du Chroniqueur consiste à proposer des dés suffisamment intéressants pour le joueur sans trop hypothéquer ses propres chances de victoire. En dernier recours il y a le clash.

Triumph of Steel****

Par moment, il est impossible de se concilier, le Chroniqueur en demande



trop ou cherche obstinément à déclencher un conflit. Dans le cas où un joueur refuserait toute conciliation il doit se lever de table, bomber le torse et hurler tout en tapant sur la table : *« Cela ne s'est pas passé ainsi ! »*

Commence alors le Clash : on détermine entre les deux joueurs le prix du conflit, qu'auront-ils à perdre en cas d'échec ? Les autres joueurs ont souvent intérêt à ce que les enchères augmentent car le perdant sera plus fortement affaibli pour la suite. Ensuite, chacun des autres joueurs choisit ou non d'aider l'un des deux camps. Arrive le moment de l'affrontement. Tout en s'appuyant sur la narration, l'attaquant va jeter deux dés de traits, trois s'il utilise un trait de sorcellerie. Le défenseur devra jeter les dés et battre le score de l'attaquant. S'il n'utilise qu'un

dé pour battre le score, il effectue une riposte qui lui donnera un avantage au moment d'attaquer. S'il faut deux dés, l'attaque est annulée sans dommage. S'il faut plus de deux dés pour battre le score de l'attaquant, on rejette les dés du défenseur. Les dés qui font un score impair sont battus et mis de côté sur la fiche du joueur, un score pair indique que les dés sont dévastés et retirés définitivement du jeu. Les dés non battus/dévastés sont mis de côté car « utilisés », il faudra effectuer des manœuvres pour les réutiliser durant le conflit. Les aspects des traits comptent dans la résolution : les bénédictions permettent d'annuler les dés de sorcellerie, la force augmente les dommages, l'endurance les réduit, etc. Le défenseur va ensuite attaquer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des camps avoue sa défaite, ne puisse plus jeter de dés ou négocie une reddition en payant un prix au vainqueur.

Une fois que le conflit est terminé, on compte les points de victoire et le joueur le plus « dévasté » devient le Chroniqueur à condition qu'il ne l'ait pas encore été auparavant. La séance se termine quand les objectifs des joueurs sont atteints. Lors d'une séance ultérieure, un autre héros sera créé par un joueur. Les séances continuent jusqu'à ce que chaque joueur ait joué son héros. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire aura le privilège d'affronter dans un dernier chapitre le Roi-Sorcier. Ce dernier, qui se complaît du malheur des autres, bénéficiera des dés perdus par le joueur le plus « dévasté ».

Il est à noter que le jeu propose des annexes : éléments pour la création

des factions, notes de design ainsi que des textes d'ambiance par des auteurs invités.

Mob Rules****

Blood Red Sands est un jeu atypique. Difficile d'en parler encore comme d'un jeu de rôle. Disons qu'il s'agit d'un jeu de plateau compétitif centré sur la narration. Par son thème, son ton et sa mécanique virile mais correcte, le jeu a tout pour plaire aux fans de *Sword and Sorcery* et de métal *old school*. Malheureusement, il souffre d'un manuel trop ambitieux, verbeux et lourd à lire alors qu'il nécessite qu'une majorité de joueurs s'imprègnent des règles. De plus, le jeu ne semble montrer son potentiel que sur plusieurs séances, ce qui demandera un véritable investissement de la part des joueurs. Ces conditions réunies, il est fort probable que les séances soient marquées de grands moments épiques et d'affrontements furieux.

Doc Dandy

- *Iron Maiden
- **Slayer
- *** Rhapsody
- *** Metallica
- ****Manowar
- ***** Black Sabbath



Hero Player

Hero (6-4 Dice)

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Add during 1st ordeal | Add during 2nd ordeal |
|-----------------------|-----------------------|

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Add during 3rd ordeal | Add during last ordeal |
|-----------------------|------------------------|

Sobriquets

Earned from fulfilling Vows in play.

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Starting Edge | First Ordeal | Second Ordeal | Third Ordeal |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Starting Feature (2-4 Dice)

| |
|----------------------|
| <input type="text"/> |
|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

You can bring 1 Feature into your first Ordeal.

Victory Points

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

Scars

Earned from fulfilling Vows in play.

| |
|----------------------|
| <input type="text"/> |
|----------------------|

| | | | |
|---------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Starting Doom | First Ordeal | Second Ordeal | Third Ordeal |
| 1 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Feature 3 (2-4 Dice)

| |
|----------------------|
| <input type="text"/> |
|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

You can bring 3 Features into your third Ordeal.

Feature 4 (2-4 Dice)

| |
|----------------------|
| <input type="text"/> |
|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

| | |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|

You can bring 4 Features into your final Ordeal.

Legendary Traits Set to max value instead of rolling.

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| d4 Start | 1st Ordeal | 2nd Ordeal | 3rd Ordeal |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

+5 Victory Points for No Sorcery

Tally one mark per die.

This Ordeal

Brigandyne



Quand on parle des grands jeux de rôle qui ont marqué notre histoire ludique, *Donjons et Dragons* ainsi que *l'Appel de Cthulhu* sont bien entendu les deux gammes auxquelles nous pensons en priorité. Et il est normal que ces deux ancêtres suscitent un grand nombre de réinterprétations, de créations indépendantes qui prennent les mêmes postulats de départ pour proposer une nouvelle expérience de jeu, de nouveaux systèmes ou parfois de sévères remises en question. Un troisième grand ancien du JdR, *Warhammer*, vient lui aussi de se voir honorer par une de ces réinterprétations en forme d'hommage : *Brigandyne*.

Un système féroce d'aventures périlleuses

Brigandyne n'est pas tout à fait un JdR, c'est uniquement un système. Pas de contexte, de monde à explorer ou même de scénario. Juste un système qui reprend celui de *Warhammer* avec l'ambition de le rendre plus rapide, plus

simple et d'en garder certaines saveurs particulières. D'autres influences sont citées par l'auteur, mais les amateurs de la première édition de *Warhammer* de 1988 retrouveront beaucoup de choses qu'ils connaissent – ce qui, en soi, est déjà un compliment au vu de la longévité et du succès de cette édition. On retrouvera donc avec bonheur un grand nombre de caractéristiques, un profil de métier avec des avancements disponibles, les vocations, etc.

Brigandyne reprend les codes féroces et violents de son modèle pour proposer un système au cœur très simple, avec un certain nombre de variantes et d'options pour l'enrichir. Un système simple, c'est en fait tout résoudre avec un seul jet de d100. Oui, un seul. La plus grande gageure de l'auteur est d'avoir tout condensé en un unique jet de d100. Fini les jets d'attaques, suivis des jets d'esquives et de parades, puis des jets de dégâts, tour après tour. De manière globale, un personnage va réussir une action en réussissant un jet sous une de ses treize caractéristiques, la difficulté ou l'adversité étant simulée de manière identique et avec quelques idées originales pour gérer les critiques et les qualités de réussite avec le même jet de dés. Le résultat est rapide ; et violent, très violent.



Des aventuriers, de la gadoue et des plaies

La création des personnages prend une place notable dans ce livret, avec une approche connue et rappelée pour les jeunes générations : choix d'une race, génération aléatoire des caractéristiques (2d10 + une base dépendant de la race), choix d'une occupation (un métier), quelques éléments de contexte (nom, couleur de cheveux avec des clins d'œil appuyés au supplément *P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.*) et c'est parti !

Quatre-vingts profils de métier sont proposés, avec les classiques (bandit, mercenaire ou apprenti sorcier) et tous les autres qui fleurissent bon la nostalgie (ovate, cocher, bûcheron ou pillier de tombes). Les profils indiquent les opportunités d'amélioration des caractéristiques avec l'expérience, d'une manière un peu plus rationnelle que *Warhammer*. Le petit *twist* supplémentaire, c'est le choix d'un archétype animal, qui sera à mi-chemin entre la description du personnage et le totem qui améliore les caractéristiques : le Chien sera par exemple fidèle, loyal et un peu pataud. *Brigandine* souhaite ainsi améliorer la vitesse de description des personnages avec le recours à cet archétype. Ce qui tend à indiquer qu'il ne faut pas trop investir dans le contexte d'un personnage, tant il sera à la merci d'un coup de poignard bien placé.

La partie magique sera aussi disponible pour les lanceurs de sorts. Là aussi, on est dans un contexte où la magie n'est pas d'une puissance délirante. Elle est classée en treize domaines, chaque domaine donnant droit à une liste de huit sorts thématiques, dont l'auteur souhaite renforcer l'aspect incantatoire avec un quatrain à déclamer par le joueur pour lancer le sort. Les autres chapitres font le détail des situations de



combat – avec quelques options autour du système central, comme des traits propres aux armes, des coups spéciaux, etc. – d'un bestiaire assez large mais à la description minimale et des règles de progression (extrêmement proches de *Warhammer*). L'ouvrage se conclut avec quelques conseils de maîtrise pour débutants.

Des ombres sur l'ennemi intérieur

La vision globale de cet ouvrage est assez enthousiasmante pour les fans de *Warhammer* qui recherchent une mise à niveau du vieux moteur : moins de variantes et d'options, une promesse de rapidité de résolution tenue, certains marqueurs (métier, caractéristiques, magie) encore présents. L'objet en lui-même est relativement satisfaisant : la mise en page est simple et solide, même si elle manque d'originalité. En particulier, les très nombreux tableaux, caractéristiques d'un logiciel

de traitement de texte grand public, ne brillent pas par leur esthétisme mais remplissent correctement leur fonction première. L'auteur a dignement rempli son contrat de publication indépendante, sans trop amoindrir l'ergonomie de l'ouvrage. L'austérité globale est toutefois bien combattue par des illustrations pleine page issues d'un illustrateur talentueux et sombre.

De fait, c'est l'absence de contexte qui pose problème. L'auteur présente un système et rien d'autre. Et une fois qu'on a parcouru ce système, qu'est-ce qu'on fait ? C'est toute l'interrogation et la limite de *Brigandyne* : il n'y a pas d'univers à explorer, pas de scénario à jouer, pas de secrets à découvrir. C'est d'autant plus cruel que les exemples abondants des règles sont propres à évoquer de nombreux éléments connus de la campagne mythique de *l'Ennemi intérieur*. La lecture en est agréable pour les anciens, mais douloureusement gênante une fois terminée, car il n'y a pas de matériel pour jouer. Ne serait-ce qu'un scénario ou deux auraient pu significativement améliorer le produit.

Conclusion

Pour que quelqu'un profite de *Brigandyne*, il faudra donc avoir un univers sous la main. Peut-être êtes-vous de nouveau disposé à relancer une campagne mythique de *Warhammer (l'Ennemi intérieur, ou Oiseau de proie... de Lejoyeux et Leclerc)* ou bien avez-vous envie de rejouer l'un des mythiques scénarios de *Casus Belli (Une histoire de fesses de Lejoyeux, Quand Annalisa vint à la ville de Lhomme ou La guerre du lance-feu de Blondel)* sans ressortir la grosse artillerie ? Sinon, il paraît bien peu probable que vous puissiez utiliser *Brigandyne* tel quel.

Guillaume Agostini

Avis de Genserik

L'auteur nous rappelle que l'ancêtre de *Brigandyne* est la première édition de *Warhammer*. J'ai eu la chance de maîtriser la campagne de *l'Ennemi intérieur* de bout en bout avec la première version des règles et je la maîtrise de nouveau à l'aide de la deuxième édition (non, inutile de s'inscrire, je ne ferai pas jouer la troisième). Le système de *Warhammer*, comme le signale Guillaume, a une saveur toute particulière et était assez innovant à l'époque de sa sortie. Avec le recul, le système est tout de même difficile à appliquer tel quel, surtout en ce qui concerne la progression des personnages via le système de carrières. La plupart des changements de carrière surviennent à des moments imprévisibles et ne peuvent s'intégrer à la campagne de façon narrative qu'en forçant le maître du jeu à des circonvolutions qui n'en finissent plus. Quand un agitateur devient hors-la-loi, cela signifie-t-il qu'il doit se comporter comme tel ou qu'il ne fait que choisir un nouveau profil chiffré pour guider sa progression ? Quand un chasseur de primes devient marchand d'esclaves, doit-il sans cesse tirer derrière lui ses prisonniers pour les vendre dans chaque village de Nuln à Witgendorf ? Il y a souvent moyen de tirer son épingle du jeu, comme quand le brigand devient garde du corps (il peut très bien être embauché par un autre personnage), mais pas toujours, comme l'exemple du combattant des tunnels devenu pillier de tombe sans n'avoir jamais obtenu de sépulture... Bref, le système de création de personnage de *Warhammer* offre plein de possibilités de départ pour des aventuriers, et cela nous change des classes stéréotypées de *Donjons & Dragons*, mais en cours de campagne, le maître du jeu s'expose à de sérieux détours s'il compte appliquer les règles à la lettre. Notez que, dans le cadre du premier volume de la campagne en tout cas, à condition d'utiliser les personnages prêtirés, des conseils de progression étaient donnés tout au long de l'histoire.



Brigandyne

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Nom, surnom

Peuple Archétype

Carrière

Sexe ♂ ♀ Âge Taille, poids Droitier

Cheveux Yeux Gaucher

Description

Langues parlées

Religion Lieu de naissance

Traits de caractère



Points de VIE

(FOR/5)+(END/5)+(VOL/10)

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Protection

Spécialités

Les 13 caractéristiques

| COM | CNS | DIS | END | FOR | HAB | MAG | MVT | PER | SOC | SRV | TIR | VOL |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> |
| <input type="text"/> |
| <input type="text"/> |

Bonus de Force (BF) :

Coup spécial :

Armes de mêlée

Dégâts

Allonge

Dis°

Main

Spécial

Bagarre, mains nues

F



Dégâts temporaires, lutte

Armes de tir

Dégâts

Portée

Dis°

Main

Spécial

Munitions :

Possessions

Points de FORTUNE

(VOL)/5 Utilisation

○○○○○

-1 pt: +10% avant le test

○○○○○

-2 pts: relancer un échec

○○○○○

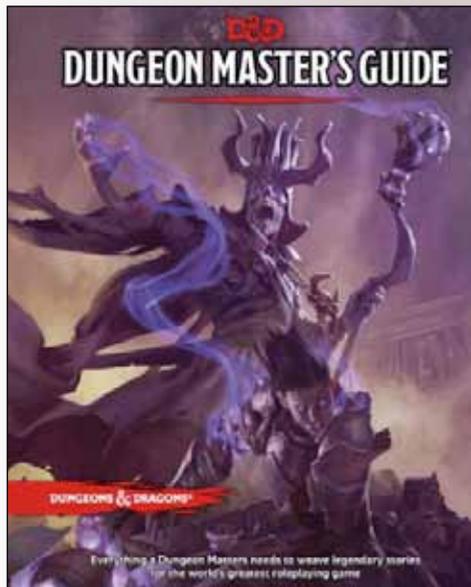
-3 pts: relancer un échec critique

○○○○○

-1 à 3 pts: élément narratif

Points d'expérience

Dungeon master's guide



Troisième et ultime ouvrage essentiel de D&D, ce guide est réservé au maître du donjon. Il a pour raison d'être d'aider le meneur à créer ses propres univers et aventures. Si vous comptez uniquement utiliser des scénarios et aventures déjà écrites, n'achetez pas ce livre...

Le *Dungeon Master's Guide* a énormément varié en contenu au cours des éditions. Gary Gygax, au départ, souhaitait que les règles principales figurent dans ce livre plutôt que dans le *Manuel des joueurs* (comme le système de combat) mais, au fil des éditions, on y plaça essentiellement les fameux objets magiques, des conseils et des outils pour gérer une campagne.

La cinquième édition va dans ce sens, mais ajoute beaucoup plus d'options de règles

et un peu plus de fragments d'univers et d'ambiance. Afin de rédiger cette critique, je me suis servi de cet ouvrage pour réaliser une adaptation au système de la cinquième édition d'une future publication (un univers médiéval fantastique), ce qui m'a demandé énormément de consultations de cet ouvrage. Je dois dire que j'y ai trouvé mon bonheur. En quelques mots, ce *Dungeon Master's Guide* est un recueil d'outils idéal pour tous les meneurs créatifs qui ont envie de concevoir leurs propres mondes, leurs propres scénarios, de changer des règles qui ne leur plaisent pas, d'en ajouter d'autres et d'une manière générale de se faciliter la tâche. Bref, un ouvrage utile, ce qui tranche avec les précédentes éditions qui proposaient moins d'outils (utiles).

Le livre est divisé en trois parties :

- des outils pour créer son univers, choisir les différents genres de la *fantasy*. Il donne aussi une explication du *background* de D&D, c'est-à-dire le multivers et ses multiples dimensions ;
- des conseils pour créer ses aventures, ses PNJ et une liste d'objets magiques ;
- de nombreuses options et variantes de règles.

Plutôt que de détailler chaque partie, autant énoncer les points les plus significatifs de cette édition.

Master of Worlds

La première partie marque par les informations synthétiques et passionnantes sur le multivers. Nous avons déjà un premier aperçu dans les appendices du *Manuel des joueurs*, mais ce livre décrit l'essentiel de tous les plans et offre de magnifiques



illustrations pour comprendre l'originalité de l'ensemble. *D&D* n'est pas qu'un système générique sans univers : en réalité il contient de nombreux mondes et toute une ossature, développée à l'époque dans la gamme *Planescape*.

Ce multivers permet de relier tous vos univers préférés et tous les univers officiels, mais est aussi un cadre de campagne en lui-même : explorer la Cité d'Airain du Plan du Feu, combattre les diables et les démons, croiser les étranges Modrons mécaniques... C'est riche en couleurs et en idées. Cette section nous fournit une synthèse utile et surtout inspirante.

«Does the D&D tabletop RPG have one official setting? The answer is yes. That setting is the multiverse, which includes all D&D worlds.» - Mike Mearls, développeur de la cinquième édition

Master of Adventures

La seconde partie m'a été utile pour deux choses : tout d'abord les nombreuses tables aléatoires de création d'aventures. Elles permettent de construire rapidement une intrigue, de définir ses protagonistes, d'imaginer ses décors et ses rebondissements. Bien entendu, un appendice spécial permet de créer en une dizaine de minutes un donjon.

Ensuite, les objets magiques et les trésors : beaucoup d'illustrations magnifiques (et donc très utiles à montrer aux joueurs), beaucoup de références et d'objets désormais classiques comme les artefacts de la liche Vecna ou des armes intelligentes.

J'apprécie particulièrement que les objets magiques ne soient plus valorisés financièrement. Ils n'ont pas de prix. Seuls les trésors de pièces d'or et autres objets de valeur non magiques sont estimés. Les objets magiques sont bien plus précieux, bien plus mystérieux s'ils ne sont pas vendus par le mage d'à côté.

Là encore on a des tables à foison pour déterminer les trouvailles en fonction des niveaux des ennemis pillés. Ce qui m'a le plus amusé à utiliser ce sont les tables permettant de savoir qui a créé l'objet et pourquoi... Autant d'idées d'aventures disséminées dans ce chapitre haut en couleur.

Une illustration qui retient l'attention : la pleine page d'un placard rempli de trésors divers et variés.

Master of Rules

Résumons maintenant les règles de la 5^e édition (voyez la critique du *Manuel des joueurs* dans le précédent numéro) :

- dans l'ensemble, une simplicité à l'usage, moins de calculs à faire et peu d'éléments propices à des constructions complexes de personnages (à l'opposé de *Pathfinder* et de la 3^e édition donc) ;
- les *proficiences* plus flexibles (et sans calculs) à la place des compétences ;
- des Dons optionnels, plus puissants mais bien moins nombreux ;
- plus de bonus/malus mais à la place des avantages/désavantages : lancer deux D20 et prendre le meilleur ou le pire ;
- un système de magie proche de la troisième édition ;

- des règles de repos et de récupération proches de la quatrième édition ;
- un grand choix de races et de classes.

J'attendais donc cette section avec appréhension. Les auteurs allaient-ils revenir au style 3^e/*Pathfinder* en donnant des tas de Dons supplémentaires et de règles en plus ? En fait pas du tout.

Cette section est assez unique car elle propose de nombreuses variantes et précisions de règles spécifiques à la cinquième édition. Ainsi des conseils sont donnés pour bien utiliser l'Inspiration. Les amateurs de la 3^e et 4^e édition piocheront dans les règles pour figurines. On trouve aussi de quoi créer de nouvelles classes et races. Attention : au test (j'ai essayé de créer des demi-nains par exemple) elles ne sont pas assez précises et poussées, il faudra extrapoler ou attendre un supplément spécial.

On trouve aussi des options pour déterminer l'initiative (afin d'en accélérer le traitement ou au contraire le détailler). Ai-je mentionné également les caractéristiques des principales armes à feu et les règles sur la folie ? C'est ce type de règles qui m'a beaucoup aidé pour adapter la cinquième édition à un autre univers. Car *D&D* est à la base, comme le montre le chapitre sur le multivers, fait de *high fantasy* avec des magiciens dans tous les coins. Mais dès que l'on veut ajouter de l'horreur (*Ravenloft* ?), baisser le niveau de magie ou introduire un peu de Renaissance, bref si vous voulez mettre les mains dans le cambouis, il vous faut les indications données dans ce *Dungeon Master's Guide* !

Ce chapitre, disons-le, est un petit bijou d'utilité et de concision. En peu de place il fait beaucoup.

Conclusion

Ce troisième ouvrage est donc une référence indispensable pour tout passionné de *D&D*, pour tout meneur créatif qui se respecte et qui veut étendre ses univers et ses personnages à d'autres genres et d'autres ambiances, ou tout simplement qui veut gagner du temps. Besoin d'une aventure pour une soirée ? Un chapitre lui fournira le nécessaire pour définir un scénario, des rebondissements et des donjons si nécessaire ! Vous trouverez même des cartes et des plans prêts à l'emploi en annexe. Besoin d'un ouvrage de référence pour créer un monde pour *D&D5* ? Ne cherchez plus, vous l'avez trouvé.

Attention : rien de tout cela n'est absolument novateur. Vous trouverez d'innombrables et excellents jeux et suppléments de la licence OGL D20 (le mouvement « *Old school renaissance* » notamment) qui ont déjà proposé tout cela. Mais cet ouvrage semble faire une synthèse de ces outils et de cette façon de penser, et surtout les adapte à la cinquième édition.

Un petit mot sur la direction artistique des trois ouvrages : un gros effort a été fait pour présenter des équipes d'aventuriers, des paysages mais aussi des équipements, armes et objets un minimum réalistes. Contrairement à la hideuse couverture façon jeu vidéo ultra numérique, les dessins intérieurs se rapprochent plus de peintures ou



de scènes qui n'ont pas l'air d'être « photoshopées » (elles le sont sûrement, mais ça ne se voit pas). Enfin, on trouve autant de personnages masculins que féminins, et ces dernières ne sont pas sexualisées. Un fait rare dans le genre médiéval-fantastique qui mérite d'être souligné.

J'aime :

- Les outils nombreux offerts au meneur pour lui permettre de créer ses scénarios et ses univers.
- Les options de règles pratiques et variées.
- Un ouvrage magnifique aux illustrations inspirantes, bien choisies et utiles.
- Pas de surenchère de Dons, pouvoirs spéciaux et autres éléments techniques complexes : on reste sur la lancée du *Manuel des joueurs*.

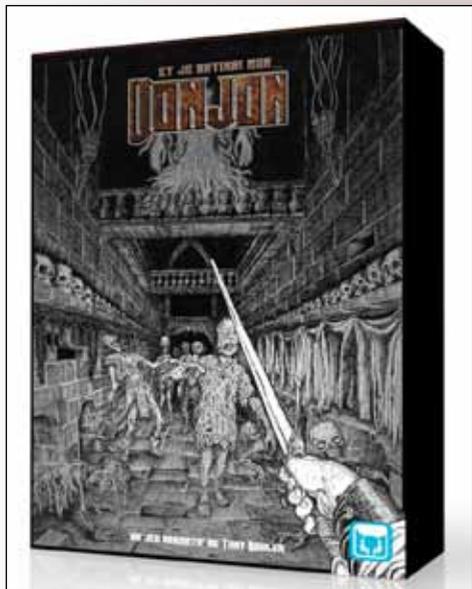
Je n'aime pas :

- La table des rencontres de monstres par niveaux figurant dans ce guide et non dans le *Monster Manual*.
- Des règles de création de races et de classes bien trop floues.

Paul



Dessine-moi un donjon



Canson & Crayons

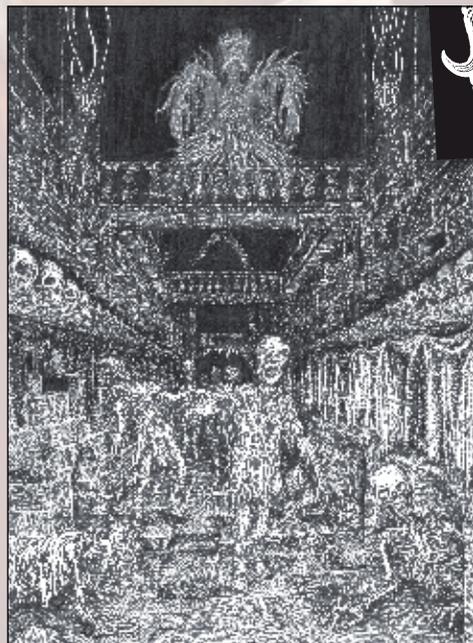
Dessine-moi un Donjon (DMUD) est une publication récente de Narrativiste Éditions (désormais Céphalopomme) qui sort résolument des sentiers battus – voire qui s'aventure là où la main du joueur n'a jamais posé le pied. Il est même possible qu'il ne s'agisse pas vraiment d'un jeu : *DMUD* est un ensemble de règles qui permet, avec plusieurs dés, des crayons, des jetons et des feuilles de papier, de créer un complexe de cavernes, salles souterraines et antres de montres. Un donjon, donc.

Dieu ne jette pas de dés, le DM oui

DMUD est prévu pour un unique « joueur » et propose une procédure

et un ensemble de tables aléatoires pour générer un complexe souterrain et toute sa faune dangereuse. Le joueur va donc prendre une grande feuille et des crayons et va, au cours de quatre âges successifs, jeter des dés pour générer des événements et l'évolution des populations vivant dans ce complexe souterrain.

Ainsi, le premier âge, l'âge Primordial, permet de faire apparaître quelques éléments structurants : une veine de mithril, un dragon endormi, etc. Puis l'âge suivant, l'âge des Civilisations, permet à une ancienne civilisation (nains, elfes noirs ou démons) de creuser les premiers aménagements artificiels, voire d'interagir avec les éléments précédents. Cette civilisation est destinée à périr et à laisser place à l'âge des Monstres où plusieurs tribus monstrueuses s'installent dans le complexe souterrain pour être en concurrence avec la première civilisation humaine de la surface. Tout ce petit monde se rencontre, se combat, aménage des



salles de plus en plus luxueuses, jusqu'à ce qu'une de ces sociétés accumule trop de richesse et attire un Seigneur Liche ou un autre Grand Méchant™ qui va s'installer sur place et commencer à créer de vrais problèmes.

L'ensemble est assez bien pensé, les différentes races ayant par exemple des particularités (des tables aléatoires propres ou des réactions différentes avec le reste du donjon par exemple), et permet de créer l'historique d'un complexe souterrain, avec ses occupants successifs, les anciennes constructions glorieuses récupérées par des races plus jeunes, les incursions d'aventuriers, un dragon qui subjugué des races inférieures, etc.

Tout ceci repose sur une procédure complexe à mettre en œuvre, avec un grand nombre de tables aléatoires qui couvrent les grands éléments structurants du *Dungeonverse* : toutes les races basiques y sont reprises, de l'ours-hibou au rakhsasa, de l'elfe noir à la gelée pourpre ; les nains construisent des tombes prestigieuses, les kobolds sont nombreux, etc.

Et donc ?

Voilà donc l'expérience ludique que *DMUD* propose à l'unique joueur : créer un donjon et le dessiner au fur et à mesure des jets de dés et de quelques décisions qu'il prendra. Il est possible de se demander à ce moment-là quel est l'intérêt de ce jeu. L'auteur y répond en affirmant que cette méthode lui permet de créer des donjons dont l'historique est cohérent pour jouer à la version de 1981 de *Donjons et Dragons*. Et que c'est amusant de dessiner un donjon.

Pour la cohérence, c'est effectivement une méthode qui modélise correctement

ce qu'on attend d'un donjon. Concernant les événements aléatoires narrativement cohérents, c'est effectivement une propriété fabuleuse du cerveau humain de trouver des liens logiques là où il n'en existe pas et d'interpréter des enchaînements complètement aléatoires comme une histoire cohérente. C'est donc une bonne réussite de *DMUD* de jouer sur cette propriété singulière du cerveau humain. En revanche, le joueur ne sera vraiment pas aidé dans sa quête graphique de création donjonesque.

Premièrement, parce qu'il n'y a pas dans le livret d'exemples de parties. Tout reste dans la théorie, ce qui est au mieux maladroit dans une proposition de jeu aussi originale. Pire : tous les exemples illustrés présentent des plans de coupe horizontale de donjons (comme dans les plans normaux de donjons) alors que la méthode permet de créer des plans de coupe verticale. La maladresse devient alors une erreur sérieusement préjudiciable à la portée de *DMUD*. Pour finir de rendre complètement difficile l'exercice, la méthode n'est pas présentée de manière simple

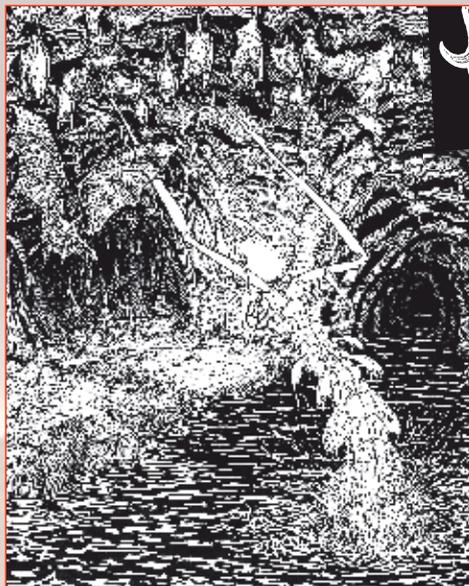


ou systématique. Les paragraphes s'enchaînent, présentent des informations dans un ordre qui change d'un chapitre à l'autre, sans mettre en avant la force de cette méthode – son approche procédurale. Un bon vieux diagramme de référence avec renvoi de page aurait pu rendre cette méthode parfaitement lisible et claire. Ce n'est pas le cas. Créer un donjon dans ces conditions est donc significativement fastidieux. Une partie de *DMUD* ne peut pas se résoudre en quelques dizaines de minutes – surtout si vous souhaitez jouer en version luxueuse, avec des feuilles de calques pour garder une trace des différents âges successifs (ce qui nécessite de redessiner tous les éléments antérieurs à chaque transition d'âge).

Ils ont un troll des cavernes

Qu'on ne se méprenne pas : la volonté de créer cet objet ludique original doit être saluée. Toutefois, sa présentation lui retire beaucoup de son potentiel. Ce qui aurait pu être un outil moderne pour faire de l'ancien souffre ici d'un parti pris éditorial rétrograde. Pris dans son ensemble, l'objet fait vieux. Par conséquent, les illustrations qui auraient pu être délicieusement *old school* finissent de faire sombrer l'ouvrage dans le passéisme. La comparaison avec un autre jeu qui repose sur des mécaniques aléatoires pour créer des donjons est cruelle : *Oltrée !* fait plus vite, mieux et avec une présentation plus propre et plus moderne.

En découvrant le jeu et en testant la création de quelques donjons, on se prend pourtant à se demander si d'autres horizons auraient pu être explorés, par exemple la possibilité de construire plusieurs donjons en



même temps à plusieurs joueurs et de gérer des interactions – peut-être plus proches d'un jeu de plateau comme *Dungeon Lords* par exemple – ou alors l'inclusion d'événements plus originaux et de races moins connues qui auraient donné plus envie d'explorer les perspectives créatrices de *DMUD*.

En l'état, les donjons créés donnent peut-être plus de profondeur que la méthode d'*Oltrée !*, mais avec un investissement en temps beaucoup plus conséquent, et avec des résultats bien moins originaux. Il est même permis de se demander si *Dessine-moi un Donjon* est vraiment un jeu, car au-delà d'une méthode originale, les contraintes paraissent véritablement handicaper la proposition ludique.

Guillaume Agostini



Hexagon Universe - Apocalypse



Avec le jeu *Hexagon Universe* (chroniqué dans notre n°12), les XII Singes nous proposent un rythme de parution assez intense, puisqu'en un an, c'est un livre de base, un écran et trois suppléments qui ont été édités. Aujourd'hui, nous allons nous arrêter sur le premier supplément de scénarios, *Apocalypse*.

Présentation générale

Le livre, de 80 pages, est principalement divisé en deux sections ; d'une part, des éléments de contexte et d'autre part une mini-campagne de trois scénarios.

Pour illustrer ce supplément, nous avons l'utilisation d'illustrations tirées des « comics » et de dessins de commande qui sont de niveau assez inégal. Cela ne gâche pas le plaisir de la lecture mais dénote parfois un peu.

La section dédiée au contexte de jeu représente à peu près un tiers de l'ouvrage. Vous y trouverez le cadre géopolitique dans lequel cette campagne se déroule, le Kardastan, un pays imaginaire. Vous en apprendrez plus à propos d'un groupe de surhumains méconnus de cet univers, leur origine, leurs objectifs, ainsi que leur feuille de personnage complète.

De nouveaux alliés font aussi leur apparition dans ce supplément, pour lesquels les informations essentielles sont présentées de manière claire et didactique. Un petit regret pourrait être émis concernant la mise en page, car il aurait été plus utile et fonctionnel d'avoir toutes les informations de la feuille de chacun des PNJ présentés dans cette partie, sur une seule page et non sur deux.

Une campagne en trois actes

La mini-campagne proposée se déroule en trois actes. Ici, il faut faire dans l'efficace ; vos personnages vont être plongés immédiatement dans une situation présentant des enjeux d'ampleur mondiale. Toute la difficulté pour les héros va être de faire la lumière sur des actes terroristes tout en ménageant les susceptibilités d'hommes d'État aux objectifs bien divergents et ne pas rompre un équilibre géopolitique précaire.



Il pourra en être autrement lorsque la menace va prendre des proportions bien plus alarmantes par la suite et que la santé de millions de personnes va être en jeu. Le tout se termine par une grande confrontation avec le groupe ennemi, au beau milieu d'une ville.

Conclusion

Hexagon Universe - Apocalypse est une mini-campagne aux thèmes classiques, avec l'inconvénient de vouloir s'adresser à tous dans un univers aux pouvoirs variés et donc de ne pas pouvoir coller parfaitement au groupe de votre table. Toutefois, ce supplément présente l'intérêt de proposer un contexte utilisable en dehors de cette campagne, de proposer des scénarios nécessitant très peu de travail pour le MJ et des histoires variées qui offriront des actions super héroïques à vos joueurs. La

qualité du travail et la maîtrise des codes mis en scène ici sont suffisantes pour vous permettre de passer d'excellents moments.

Sempai

Avis de Doc Dandy

Apocalypse est une campagne honnête qui propose un contexte intéressant. Même si les situations se suivent de façon linéaire, elles proposent suffisamment de scènes ouvertes pour laisser s'exprimer les meneurs et joueurs créatifs. Le contexte géopolitique est passionnant car il ancre l'univers dans la réalité et mettra à rude épreuve les joueurs. On regrettera cependant un certain classicisme dans le développement des grands méchants de l'histoire.



Le musée de Lhomme



Tristan Lhomme est-il lui aussi un Grand Ancien ? S'agit-il de l'incarnation d'une entité extérieure issue du vide glacé entre les étoiles ? Est-il un ou une multiplicité ? Rien de tel qu'un tour au musée pour en savoir plus...

Je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître. Une époque où le rôliste francophone attendait avec impatience

la sortie du premier magazine des jeux de simulation, j'ai nommé *Casus Belli*, pour en détacher délicatement le cahier de scénarios et, s'il était meneur de jeu, savoir dans quels univers fantastiques, loufoques ou sordides il allait emmener ses joueurs dans les semaines qui suivaient. Parmi les auteurs les plus prolifiques de cette époque bénie, les vieux routards parmi nous se souviennent d'un nom et d'un prénom si souvent notifiés en bas de page que certains pensaient qu'il était un collectif d'auteurs anonymes plutôt qu'un être de chair, de sang et d'imagination. Et les plus jeunes, eux, auront surpris, au détour d'un forum ou d'un article, une mention mystérieuse faisant état de l'existence de cet être mystérieux et légendaire qui se faisait appeler Tristan Lhomme.

Lhommage

Rassurez-vous, l'homme (pardon, Lhomme) n'est pas mort et ceci n'est





pas son oraison funèbre. Et s'il devait un jour rejoindre les plages fertiles de ses ancêtres et taper le carton avec Howard Philips Lovecraft et Edgar Allan Poe, il y aurait forcément quelqu'un pour dire de lui qu'il aura été l'une des figures les plus marquantes du jeu de rôle francophone. Mais le temps a passé et les éditions de *Casus Belli* se sont succédé avec plus ou moins de bonheur. Les cahiers détachables se sont perdus entre deux feuilles de personnage illisibles, un sachet de chips et un emballage de biscuits chocolatés ou ont été tellement annotés par des meneurs fébriles qu'ils ont été confondus avec des réclames publicitaires de supermarché avant d'être jetés à la poubelle. Les collectionneurs possèdent sûrement quantité des scénarios signés de la plume de L'homme mais ils ne prêtent les clés de leur coffre au trésor qu'à ceux qui réussissent un jeu de POU contre POU sur la Table des Résistances de *L'Appel de Cthulhu*.

Fort heureusement, les éditions Sans-Détour ont dépêché des émissaires dans les contrées du rêve et ont retrouvé le légendaire Tristan L'homme dans sa caverne du plateau de Leng. Ramené de force sur notre monde, il fut ensuite confié aux Mi-Go qui placèrent sa précieuse matière cérébrale dans une sorte de boîte de conserve translucide. Une façon comme une autre d'accéder à la vie éternelle. Et le meilleur moyen, sans doute, de forcer L'homme à se remettre à l'ouvrage et à retravailler ses anciens écrits pour les remettre au goût du jour, les compléter et les amender si besoin. Le résultat, c'est *le Musée de L'homme*. Un recueil de scénarios atypique pour le plus ancien jeu de rôle d'épouvante car il fait figure d'hommage à un auteur pas comme les autres, un touche-à-tout du jeu de rôle, un virtuose du suspense et un chantre de la narration ludique... Chapeau bas, monsieur L'homme !



Pour quelques scénarios de plus

Bon. Après une telle présentation, ce nouvel opus signé Sans-Détour a plutôt intérêt à assurer. Il faut dire qu'il regorge de pépites. Entre les aides de jeu qui oscillent du didactique à l'inspiration, et les scénarios de durée variable, il y a de quoi alimenter la table de tout gardien des arcanes. Mais comme le mieux est l'ennemi du bien, il ne sera pas question pour moi de faire l'inventaire de tout ce que contient le *Musée*. Répartis en sept livres soigneusement rangés dans un somptueux coffret, les textes couvrent plusieurs périodes de l'histoire et propulsent vos investigateurs aux quatre coins du monde et même au-delà. Bien sûr, la France s'y taille une part de lion (et pas de Lyon, il y a déjà un supplément pour ça). Allez-vous retrouver le réanimateur bien connu, Herbert West, sur le front ? Allez-vous élucider ce meurtre étrange sur la ligne Maginot ? Allez-vous aider un chevalier des contrées du rêve ou vous ranger aux côtés d'un sorcier perdu dans le temps ? Allez-vous profiter de vos sorties en mer à bord du yacht d'un ami milliardaire ou vous fondre dans

la masse des adorateurs du maître de Providence lors d'une convention un peu spéciale ? Si les choses ne se passent pas comme vous le souhaitez, vous pourrez toujours vous rendre à l'asile Saint-Gilles, ou bien rejoindre Félicie qui, sous son nom de jeune fille, cache une société secrète française luttant contre les manifestations du Mythe...

Bref, sortez vos lampes torches, chargez vos calibres .22, faites le plein d'essence et prévoyez quelques bâtons de dynamite... *Le Musée de L'homme* passe en revue plus de trente ans de règne de *L'Appel de Cthulhu* sur l'épouvante en jeu de rôle. Sept aides de jeu, treize scénarios « court-métrage », deux scénarios « moyen-métrage » et cinq scénarios « long-métrage », tous d'une qualité irréprochable et riches d'intrigues éprouvées, à défaut d'être neuves, voilà de quoi faire le bonheur des petits comme des grands Anciens.

Genseric



Leagues of Adventure - Kit de découverte

C'est beau, c'est bon, c'est léché, c'est pro, c'est du Sans Détour ! Comme d'habitude, le modèle est respecté et le produit est de qualité. Couverture rigide, écran 4 panneaux, que demander de plus ?

Attaquons-nous au contenu ; là, ça passe déjà un peu moins bien... Bon, d'accord c'est une innovation de proposer un livret d'écran qui est aussi un kit de découverte pour un jeu, et ça je le salue. Pour un meneur de jeu expérimenté, il y a assez d'infos sur l'écran et dans le livret pour gérer les parties... Mais un MJ ne fait pas que « gérer » sa partie en s'appuyant sur un

jeu de règles Ubiquity, il doit aussi faire jouer un univers. Et là, c'est parfois le drame !

Pour y arriver, SD nous propose donc deux scénarios d'utilité très inégale.

Le premier, « Le plateau des hommes-singes », se résume à des lancers de dés par une bande de gentlemen (ou women) qui se retrouvent dans un vaisseau volant expérimental en plein milieu de l'Afrique. C'est un peu rude comme situation *ex machina*, encore pire que le coup des amnésiques. Là, il faut déjà être bien balaise pour démarrer son scénario à ce niveau sans que vos joueurs râlent de ne pas avoir les tenants et aboutissants de leur situation.

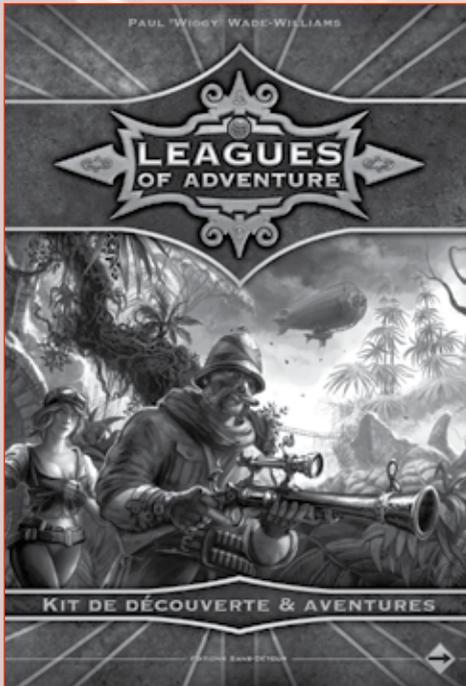
Ajoutez à cela que les aventuriers vont se crasher dans une vallée perdue, dinosaures style, avec des ruines égyptiennes et des singes gardiens d'une mine de diamant oubliée, Congo



style. Tout ça pour finir par tirer dans les tas et libérer une aventurière qui s'est elle-même plantée au même endroit avant de découvrir que son ballon est encore opérationnel et s'enfuir.

Le tout en 5 pages de scénario ! C'est pas résumé, c'est synthétisé à ce point là. Autant il y a des pistes pour en faire une vraie campagne, autant beaucoup trop de questions restent sans réponse (mais avec détours). D'expérience, je sais que ça frustrera tous mes joueurs, alors, perso, je l'oublie ce scénario (devrais-je dire synopsis ?).

Maintenant, passons à une autre histoire de dinosaures. Visiblement l'auteur aime les grosses bêtes du passé mais chacun ses petits plaisirs, je ne suis pas là pour juger... Enfin, si, un peu tout de même !



Le second scénario, « Les dragons de Londres », est d'un tout autre acabit ! Bourré d'infos et d'aides au MJ pour continuer l'histoire, pour réagir aux idées des joueurs, pour développer l'histoire, c'est du bon. Il y a de la course poursuite, des combats, de l'intrigue, des portes ouvertes sur de futures aventures et la rencontre avec ce qui pourrait bien être le vrai monstre du Loch Ness ! Il y a même un bébé vélociraptor de toute beauté ! Pour tout dire, ce scénario m'a donné envie de le faire jouer.

Il y a même une option pour l'intégrer à l'univers de *Hollow Earth Expedition* en mode « cross-over ».

Sinon, il y a aussi 6 pré-tirés superbement illustrés et suffisamment détaillés pour jouer en quelques minutes, mais aussi de quoi faire progresser les personnages, via les points de Style et l'histoire personnelle.

En résumé, ce supplément/kit d'introduction fait son boulot et plus que pas mal d'autres. Si vous n'avez pas encore essayé *Leagues of Adventure*, voilà de quoi vous lancer sans vous ruiner (22€).

Radek



Livre 2 :

Ombres d'Esteren, Voyages 2, le retour



Pendant que la diffusion de la campagne *Dearg* se poursuit lentement (le volume 3 est disponible en PDF et devrait arriver en papier en février 2015), voici venir *Voyages*, un nouveau supplément afin de nous faire patienter, ou plutôt une réédition augmentée d'un ancien ; et pas qu'un peu, de 80 à 198 pages.

En effet, *Voyages* était le livret accompagnant le premier écran de la gamme. La version US de cet ouvrage ayant été augmentée, Agate a désiré en faire profiter les rôlistes français en publiant cette nouvelle version. Par contre il s'agit maintenant d'un supplément à part entière et non accompagné d'un écran.

Voyons voir les différences entre les deux versions et si cette nouvelle version apporte un vrai plus.

Un ouvrage d'art

On ne le répétera jamais assez, Agate avec *Les Ombres d'Esteren* propose toujours des livres d'une très grande qualité visuelle. Celui-ci ne déroge pas à la règle, couverture rigide, intérieur tout couleur... Il est magnifique ; mention spéciale aux nouvelles personnalités qui sont de toute beauté. Le tout accompagne des textes propres de toutes coquilles et bien écrits. De quoi nous mettre dans d'excellentes conditions de lecture et nous immerger dans l'extraordinaire ambiance visuelle des *Ombres d'Esteren*.

Un supplément thématique

Voyages reprend intégralement le contenu de son ancienne version tout en l'augmentant.

Déjà présents, on retrouve les articles suivants remaniés :

- le chapitre Cartographie se voit le plus augmenté. Il proposait de courtes précisions sur de nombreux lieux remarquables, présentées comme des comptes rendus d'un voyageur... Mais à cela vient s'ajouter une dizaine de lieux bien plus détaillés, de deux à quatre pages pour chacun d'eux, venant immédiatement nous donner des idées de scénarios ou des envies de voyages en leur direction. *Voyages* qui sont d'ailleurs détaillés avec deux articles présentant comment les faire

- vivre, comment naviguer et sur quels navires ;
- cinq synopsis ou canevas de scénarios présentés sous une forme pratique, et proposant des situations variées ;
- dix-huit, au lieu de douze, PNJ importants de Tri-Kazel nous sont proposés, des personnalités connues ou méconnues de la péninsule. De par leurs compétences et historiques, ils peuvent devenir des alliés des PJ, des rencontres importantes, des ennemis ou même être utilisés par un joueur comme PJ ;
- le petit bestiaire, qui apporte quelques caractéristiques de créatures et des conseils pour les mettre en scène, se voit augmenté de quatre créatures supplémentaires.

Tous ces éléments pris séparément peuvent paraître légers, mais ils viennent chacun ajouter une pierre à l'édifice de la thématique, le voyage, et permettront à tout MJ de faire vivre de nombreuses et variées séances de balades à travers Tri-Kazel à ses joueurs.



Le cadeau bonus

La vraie grosse différence vient de la présence d'un scénario de près de 50 pages, *Un choix de vie*. Sans dévoiler l'intrigue, ce scénario sera l'occasion d'utiliser toutes les idées de ce supplément afin de faire vivre un long

et périlleux voyage aux PJ. Reprenant la structure classique des scénarios *Esteren*, il comprend des conseils et des options d'ambiance afin d'adapter le scénario à vos envies. Seul petit bémol, la deuxième partie de scénario, une fois le voyage terminé, apparaît assez difficile et, malgré les nombreux conseils de maîtrise, demandera au MJ d'avoir bien préparé le scénario et aux joueurs d'être investis et prudents...



En conclusion

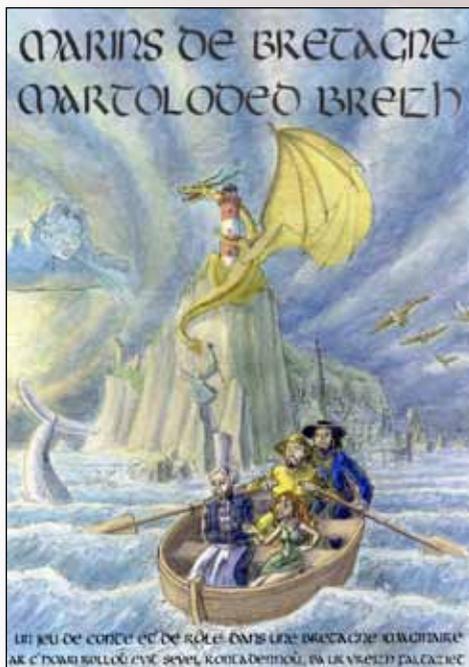
De petit livret à l'utilité variée accompagnant un écran, la version 2 de *Voyages* devient un ouvrage complet et réfléchi sur la thématique du voyage. Proposant près de 120 pages inédites il permettra à tous, même les possesseurs de la version 1, de s'y retrouver. Le bon rapport qualité/prix de l'ouvrage permet de ne pas hésiter et de se jeter sur cet excellent supplément.

Un livre complet, qui nous propose en sus un long scénario qui permettra d'occuper les longues soirées d'hiver en attendant la suite de *Dearg*.

Jérémie Coget



Marins de Bretagne



Dans notre précédent numéro (n°15), nous vous avons parlé de l'excellent *Infiorenza* de Thomas Munier. Ce dernier nous revient avec un nouveau jeu, *Marins de Bretagne*, en français et en breton. Enfilons nos bottes et revêtons notre imperméable pour partir à la découverte de cette Bretagne imaginaire.

Présentation générale

Le jeu se présente sous la forme d'un livret de 28 pages, réalisé de manière artisanale (reliure en fil de pêche), où chaque feuille se trouvant à gauche de la reliure est rédigée en français alors que les pages de droite le sont

en breton. Cela déstabilise un peu au départ, mais quand on a compris que la mise en page est faite de telle manière que le texte ne déborde pas d'une page à l'autre, la lecture s'en trouve simplifiée. Le jeu est accompagné de six cartes, format carte postale, représentant des aquarelles amateurs mais dans le ton du jeu.

J'ai fait un rêve



Marins de Bretagne se présente comme un jeu élémentaire, basé sur le partage, accessible à tous. C'est un jeu de rôle, tout en étant un jeu de conte dans lequel vous raconterez des aventures dans une Bretagne fantasmée, en vous nourrissant de tout ce que peut vous inspirer la Bretagne en termes de légendes, folklore et autres.

Marins de Bretagne utilise la symbolique pour ne pas brider l'imagination des joueurs. Six symboles forment l'essence du jeu, autant symboles des personnages que des éléments naturels qu'ils représentent (terre, eau, air, etc.). L'objectif n'est pas de vous offrir des pages de contexte, ou une présentation du folklore breton, mais bien des éléments inspirants pour vous aider dans votre narration.

Le jeu est conçu pour quatre joueurs, mais propose des variantes permettant de fonctionner de deux à six participants.

La mécanique

L'histoire de votre personnage se déroule toujours de la même manière. Il part à l'aventure, croise un ami, se heurte à un obstacle et rencontre sa baleine blanche (son objectif).

Chaque joueur choisit une carte (avec un symbole) et décrit son personnage à partir de ce que cela lui inspire. Il définit qui sera sa baleine blanche parmi les personnages décrits par les autres joueurs en expliquant ce qu'il souhaite obtenir (le séduire, récupérer un objet, etc.). Un second personnage sera l'obstacle qui se dressera en travers de sa route et enfin, le dernier personnage (si vous jouez à 4) incarnera l'ami, l'allié. La première scène, qui est donc la rencontre avec un ami, a pour objectif de s'assurer l'aide de ce personnage, ou de la contraindre par la narration. Si un accord est trouvé et que les deux autres joueurs le valident, alors on continue la fiction. Si aucun accord n'est trouvé, ou si l'accord est invalidé, les deux joueurs en cause devront résoudre ce conflit par un pierre-papier-ciseaux. La victoire du héros conduit l'ami à raconter la suite du

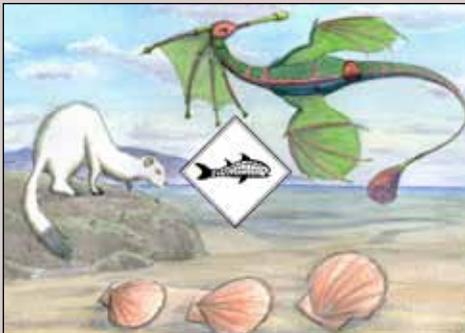
conte jusqu'à ce que ce dernier perde un affrontement (que se soit contre l'obstacle ou contre la baleine blanche). Finalement, si la confrontation avec la baleine blanche tourne à l'avantage du héros (ou de l'ami du héros), l'objectif initial sera atteint. Sinon, l'histoire se termine de manière triste.

Conclusion

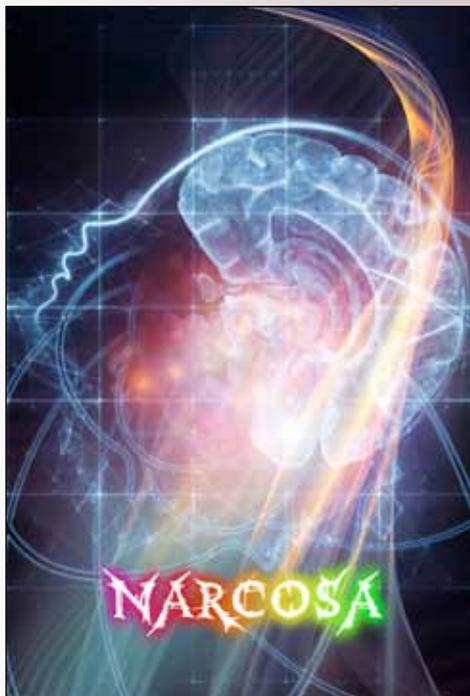


Marins de Bretagne est un jeu humble, qui n'a pour autre ambition que de vous proposer une manière de créer des contes à base de symboles très facilement transposables dans d'autres folklores. Son système de résolution est probablement accessoire et même un « pile ou face » aurait suffi, car finalement le véritable intérêt du jeu n'est pas dans la résolution de conflit mais bien dans le fait de partager un conte commun. *Marins de Bretagne* y parvient de manière assez habile, sans toutefois révolutionner le genre (mais ce n'était pas son ambition).

Sempai



Narcosa



Narcosa n'est pas, à proprement parler, un JdR. Cet ouvrage est en réalité un recueil de différents articles écrits autour d'un même sujet, les narcotiques ! En effet, ici on parlera de drogues, de champignons hallucinogènes et autres substances aux effets psychédéliques. Un sujet délicat sur lequel bien peu d'autres jeux ont osé s'aventurer.

L'ensemble de l'ouvrage fait 111 pages et est composé d'articles d'une soixantaine d'auteurs qui viennent former l'univers de *Narcosa*. Ces articles ont été écrits pour des jeux tels que *Donjons & Dragons* (3^e édition), *Labyrinth Lord*, *OSRIC* (variante de *Donjons & Dragons*) ou d'autres, moins connus.

Au cours des 8 chapitres on retrouve, dans l'ordre, la description des villes et des lieux spéciaux de l'univers puis celle des différents groupuscules et factions. Ensuite on nous offre une grande liste de produits aux effets divers et variés, puis viennent les classiques tables de rencontres aléatoires, un bestiaire ainsi que quelques nouvelles classes de personnage (parfois des classes de prestige). L'ouvrage se termine par un scénario et les tables des effets aléatoires.

Sont fournis en annexes la carte du monde qui sera très pratique et un tableau de sigles sur lequel on pourra lancer le dé pour déterminer des événements aléatoires.

Un jeu basé sur l'effet des drogues

Dès l'ouverture du livre, il faut reconnaître que les illustrations collent à merveille au thème. La couverture à elle seule en est un excellent exemple, un profil de tête humaine en coupe, au milieu d'effets et de couleurs psychédéliques.

Tout au long de l'ouvrage, de grandes illustrations viennent ponctuer la lecture. Chacune, par ses formes et ses couleurs, vient nous rappeler le monde onirique et stupéfiant dans lequel on se trouve.

L'univers de jeu est décrit dans l'ouvrage, accompagné par une carte couleur du continent, dans lequel chaque ville possède un aspect visuel qui lui est propre et son lot de factions. Tout fait référence d'une manière ou d'une autre au monde des narcotiques.

Ainsi, on trouve des groupes variés, allant des sectes basées sur une drogue à des extrémistes antidrogue et on évolue dans des forêts de champignons géants ou à côté de lacs dégagant un nuage de gaz aux effets plus étranges les uns que les autres. Bref, tout le monde devrait y trouver son compte.

Chacune des villes bénéficie de son paragraphe de description, de même que les principaux groupes en action dans *Narcosa*, avec leurs objectifs personnels.

Les nouvelles classes proposées ne sont pas très nombreuses (quatre, c'est pas beaucoup !). Toutefois, elles permettent de visualiser rapidement la façon d'utiliser les drogues d'une manière positive pour les joueurs. Mais

prenez garde, car si les effets sont positifs au début, ils s'accompagnent généralement d'effets secondaires et d'une chance de devenir dépendant. Ces dépendances entraînent une certaine agressivité du personnage, mais également de nombreux effets négatifs en cas de manque.

Un manque de cohésion

Malheureusement, derrière ce programme relativement riche se cache un certain nombre de défauts. Le premier est directement lié à la grande pluralité des auteurs. En effet, chacun a sa propre manière d'écrire et de voir « son jeu », les tournures de phrases changent ainsi d'un paragraphe à l'autre, créant un ensemble assez inégal et surtout assez difficile à lire.



Cette impression est encore augmentée par le fait que ces articles ne sont pas tous écrits pour le même jeu de rôle et chacun d'entre eux fait parfois référence à des règles spécifiques.

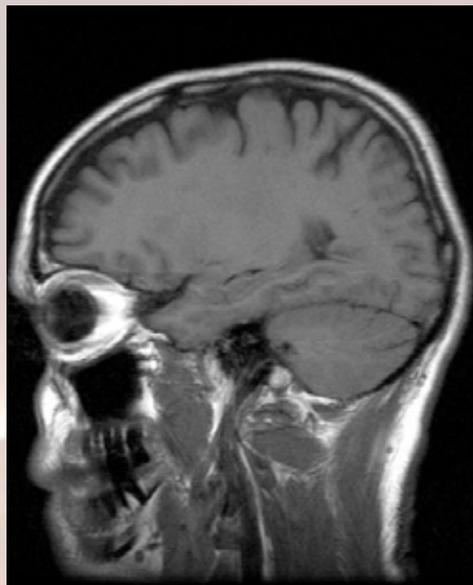
Cette diversité rend assez difficile l'utilisation du livre en l'état, il faudra que chaque maître de jeu repasse sur ces points pour adapter tous les éléments à son jeu, notamment le bestiaire et les classes de personnages qui seront relativement importantes pour jouer.

Il est, de ce fait, difficile de parler du système de jeu de *Narcosa*, celui-ci dépendant du jeu joué dans vos parties. *Narcosa* n'apporte pas de nouvelles règles, mais utilise celles existantes en leur ajoutant du nouveau contenu.

Il décrit les effets des drogues avec suffisamment de détails pour les adapter dans tous les jeux indiqués précédemment, mais dans la section des monstres plusieurs n'ont qu'un texte explicatif et si vous ne possédez pas le livre adéquat, il vous sera impossible de vous en servir.

En conclusion

Narcosa a le mérite de proposer un univers de jeu qui n'existe nulle part ailleurs. Mais malgré un habillage graphique pile dans le ton et un contenu riche, il lui manque un gros travail de refonte afin de ramener la cohésion qui lui fait défaut. De même, si vous voulez profiter du plein potentiel de *Narcosa*, il vous faudra avoir un exemplaire de chacun des jeux pour lesquels les articles ont été



initialement écrits. Ainsi vous pourrez retrouver toutes les règles manquantes pour ensuite en faire une parfaite conversion dans un seul et unique jeu. Néanmoins, pour les maîtres de jeu qui n'ont pas peur d'effectuer un travail préalable d'adaptation des règles à un jeu défini, ils auront alors sous la main un jeu original dans lequel créer des aventures plus délirantes et décalées les unes que les autres. Avis aux courageux donc.

Abission Dargonis



Perdus sous la pluie



Vivien Féasson, auteur notamment du jeu *Les Errants d'Ukiyo* (chroniqué dans notre numéro 6) nous revient avec un jeu de rôle narratif, *Perdus sous la pluie*. Vous y incarnez des enfants, tout ce qu'il y a de plus normaux, dont l'objectif va être de survivre à des créatures, *les sirènes de l'averse*. Toutefois, un seul des enfants y parviendra. C'est dans ce cadre sombre, humide que je vous propose de prendre votre parapluie et de me suivre (même si je ne peux vous promettre de retrouver le chemin de votre maison).

Présentation générale

Sous la forme d'un livre broché de 60 pages, format carré, à la couverture souple, *Perdus sous la pluie* est un jeu aux textes aérés, très aérés, et utilisant des illustrations de Charles Robinson, tombées dans le domaine public. Il est clair qu'en feuilletant le livre, on peut

s'interroger sur la mise en page avec des interlignes très importants, peu de texte par page ; le tout aurait très bien pu rentrer dans deux fois moins de volume. De ce fait, la lecture du jeu se fait de manière extrêmement rapide et reflète bien les intentions de l'auteur, proposer un jeu rapide à lire, avec des histoires courtes, d'une heure environ. L'impression que le livre donne est d'avoir entre les mains un ouvrage pour enfants, avec peu de texte, de gros caractères ; sauf que ce jeu ne s'adresse clairement pas aux enfants.

Une thématique forte

Le jeu vous projette dans la peau d'enfants, isolés, seuls, un soir, dans une ville, sous une pluie battante. Ce n'est qu'en rompant cet isolement que vous échapperez aux sirènes de l'averse dont le seul but est de vous dévorer. L'inconvénient est que ces sirènes parviennent toujours à séparer les enfants, même ceux appartenant à un groupe soudé, et qu'au final seul un enfant pourra retrouver le chemin de sa



maison. Vous l'aurez compris, on est loin du monde innocent de l'enfance et une certaine compétition existe entre les joueurs.

La mécanique choisie

La création des personnages repose sur un ensemble de questions dont les réponses vont permettre de définir quel enfant vous allez incarner, quelles seront vos réactions dans certaines situations, etc. Cette phase est importante car cela va permettre d'une part aux autres joueurs d'intégrer, dans la fiction, certains de ces éléments et d'autre part au joueur concerné de les interpréter via son personnage.

Je vous parlais de « compétition » entre les joueurs. Un premier exemple apparaît dès la fin de la création des personnages puisque chaque joueur va devoir définir quel autre personnage lui paraît être le moins utile (ou sympathique) pour le groupe et le nom qui sera tiré au sort sera l'enfant

le moins bien intégré dans le groupe. Ça vous pose déjà une ambiance. Toutefois, chaque personnage reçoit dix jetons symbolisant ses attaches avec le groupe, même l'enfant le moins bien intégré, ce qui laisse une chance égale de s'en sortir sans se faire dévorer.

Des petits cailloux pour retrouver son chemin

Ces attaches vont être les éléments qui vont vous protéger des sirènes. Cependant, à chaque scène jouée, le reste du groupe, qui incarne l'*aversité* (joli jeu de mot), peut arracher à votre personnage l'une d'entre elles. Pour cela, les autres joueurs, au cours de la narration, doivent décrire une chose qui doit faire du mal à votre personnage soit en le plaçant dans une situation difficile vis-à-vis du reste du groupe, soit en tentant de le démoraliser.

Afin de résister, et ne pas lâcher prise, deux possibilités s'offrent à votre alter





ego. Un des personnages peut, à tout moment, se désolidariser du reste du groupe et vous offrir une de ses attaches en mettant en scène son personnage vous venant en aide. La seconde possibilité vous est propre et implique de faire appel à votre rancœur. À ce moment-là, votre personnage se rebelle, se défoule verbalement (ou physiquement) sur un des autres enfants. Cet excès de rage vous blessera dans tous les cas, en vous faisant perdre une de vos attaches, mais vous avez ainsi la possibilité d'arracher l'attache d'un des autres enfants.

La fin

En perdant son dernier jeton, le joueur doit décrire la manière dont son personnage quitte définitivement

le groupe. Cela peut être fait de manière très explicite par la mort de l'enfant, comme de manière totalement suggérée, en s'éloignant du groupe pour ne jamais revenir.

Au fur et à mesure de l'évolution de l'histoire, le groupe va se réduire jusqu'à n'être plus constitué que d'un seul enfant. Le joueur concerné a alors la possibilité de lui faire retrouver le chemin de sa maison, tout comme le faire errer éternellement dans cette ville imaginaire.

Conclusion

Perdus sous la pluie est un jeu de rôle à la thématique forte. Sa mécanique fondée sur la discussion peut en déstabiliser certains car elle donne l'impression de ne pas avoir de limites dans les éléments décrits. À titre personnel, la chose qui m'a dérangé est le côté « sans espoir » du jeu. On sait, en y jouant, qu'un seul des enfants s'en sortira (et encore cela sera au bon vouloir du joueur) et que durant toute la partie, la plupart du temps l'on va décrire des choses pour blesser le personnage d'un autre. Toutefois, *Perdus sous la pluie* est un de ces jeux dont l'objectif est de vous faire vivre une expérience unique et il y parvient.

Sempaï

«Illustrations : Charles Robinson (domaine public). Scans par CircaSassy (licence Creative Commons, attribution 2.0 Generic CC BY 2.0) – <https://www.flickr.com/photos/circasassy/>».



Je m'appelle

J'ai ans

J'habite dans

Perdus
sous la
pluie

Je me souviens de mes parents,
surtout de

Quand j'ai très très très peur je

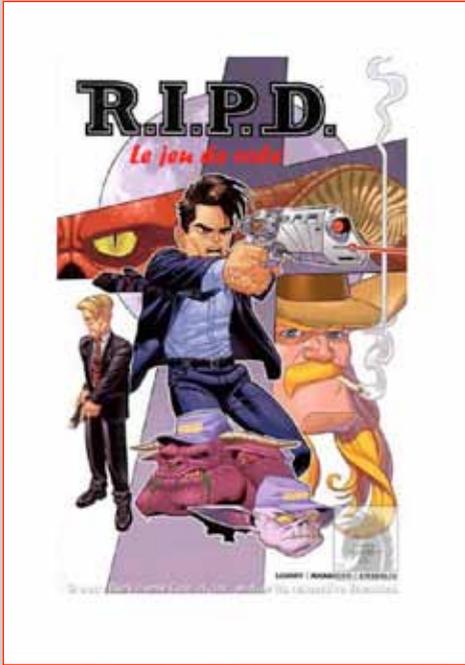
Je crois que j'ai été abandonné parce que

Des fois je fais des ~~ca~~ cauchemars sur

J'ai ~~ren~~ rencontré d'autres enfants dans la ville

R.I.P.D.

La brigade fantôme



R.I.P.D. est un jeu de rôle amateur créé par Generic Delpâture, s'inspirant de l'univers du même nom qui a été décliné en film (en 2013 par Robert Schwentke) et en bande dessinée (Peter M. Lenkov & Lucas Marangon). Il est téléchargeable gratuitement en PDF.

Ce jeu de rôle vous propose d'incarner un agent de police du *Rest In Peace Department*, surnommé la brigade fantôme. Cela nécessite un point commun de BG pour tous les personnages : ils sont déjà morts. Mais ils ne trouvent pas le repos éternel qu'ils s'imaginaient peut-être, ils reprennent du service pour défendre quelque chose de plus grand.

R.I.P.D. est basé sur un DK système simplifié et ne s'encombre pas de pouvoirs particuliers, d'atouts ou de défauts. Un d20 suffit à réaliser toutes les actions du jeu et seuls les dégâts des armes peuvent nécessiter d'autres types de dés.

Derrière ce système simpliste se cache la volonté de l'auteur de créer un jeu « apéritif », selon ses termes. Entendez par là qu'il n'y a pas besoin d'heures d'explications et de création de fiche. En moins d'une heure, vous aurez expliqué l'univers et créé les personnages de tous vos joueurs.

Vous avez bien dit fantôme ?

Parlons maintenant plus en détail du jeu ; celui-ci s'inspire du film du même nom. Ici, vous incarnerez un agent de police qui a déjà connu la douce étreinte de la mort. Mais au moment du jugement dernier, une autre instance vous a rappelé pour un entretien d'embauche très spécial, celui du *R.I.P.D.*

Ce dernier a comme principale mission de déloger les morts qui restent sur Terre et qui viennent dérégler l'équilibre cosmique entre la vie et la mort. Nous sommes relativement loin d'un commissariat classique et de ses méthodes, l'ambiance se rapproche plus de *Men in Black* que d'un vrai policier.

C'est donc à vos joueurs de retourner sur Terre pour ramener les morts réfractaires devant les Extrêmes Sanctions ou, s'ils ne leurs laissent pas le choix, pour les éliminer. Le problème est que ces *Crevures*, comme on les

appelle, disposent de pouvoirs et de grandes force et résistance physiques. Pour couronner le tout, elles se cachent parmi les honnêtes citoyens de Boston, vos joueurs devront donc faire preuve de finesse pour les arrêter tout en conservant l'anonymat du R.I.P.D. et de l'après-vie en général.

De leur côté, les PJ ne sont pas en reste ; ils ne sont pas affectés par les armes des vivants et même si leurs aptitudes physiques n'égalent pas celles des *Crevures*, elles dépassent de loin celles du commun des mortels. Ils peuvent donc sauter du haut d'un immeuble ou se faire écraser par une voiture sans y laisser une nouvelle fois leur peau.

Ce qu'il faut pour lutter

Le scénario présent dans l'ouvrage est assez classique et permettra à vos joueurs d'avoir un premier contact avec cet univers, d'apprendre à connaître les *Crevures* et le service de R.I.P.D.

Bien sûr, il manque des détails sur l'univers ; nous aurions apprécié plus d'informations, notamment sur des lieux importants de Boston ou quelques PNJ notables, ce qui aurait permis au MJ de trouver plus facilement des sujets de scénarios. Quelques pistes sont quand même données avec des exemples d'artefacts, mais toujours faire courir les personnages après un objet ancestral capable de détruire le monde pourrait nuire à l'implication des joueurs.

En contrepartie, le bestiaire est assez bien fourni et il est possible de créer ses propres *Crevures* avec leurs pouvoirs

très rapidement. Ce qui vous permettra de vous adapter au fur et à mesure des parties à la façon de jouer de vos joueurs.

Le système de jeu est quant à lui très simple (trop ?) et efficace, mais l'utilisation d'un unique D20 (auquel on ajoute le score de la compétence demandée) rend quelque peu aléatoire la résolution de certaines actions.

En conclusion

Si on passe le manque de détails sur l'univers, *R.I.P.D.* tient ses promesses : un jeu « apéritif » simple qui permet, selon les envies du MJ ou des joueurs, de s'orienter vers de l'enquête, de la comédie, ou alors sur du combat fun et intense. Il permet de lancer des parties rapidement, même avec des joueurs inexpérimentés, mais à la condition que le meneur ait un minimum préparé son scénario.

Voir le film (ou lire la bande dessinée) n'est pas une obligation pour pouvoir jouer à *R.I.P.D.* mais à mon avis c'est indispensable pour combler certaines zones d'ombre et pour permettre au MJ de rentrer très rapidement dans le ton du jeu.

Malgré ces petits défauts, il n'en reste pas moins un jeu très plaisant à jouer, qui de plus ravira les fans de l'univers.

Abission Dargonis





Le Jeu De Rôle

Joueur :

Meneur :

Nom du personnage :

Surnom :

Description (âge, taille, poids) :

| FOR | DEX | CON | INT | PER | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | |

| INI | PM | DOM |
|-----|----|-----|
| | | |

| PC | Séquelle |
|----|----------|
| | |

Avatar

Armes

| Type | PR | DOM | Port. |
|------|----|-----|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Armures

| Type | IP | MM |
|------|----|----|
| | | |
| | | |
| | | |

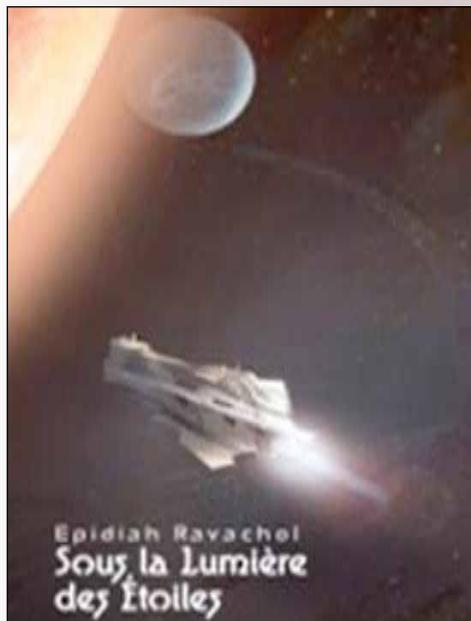
Equipement

Compétences

| Nom | Car | Mod | E |
|--------------------|-------|-----|---|
| Acrobaties | Dex-1 | | 0 |
| Armes à feu | Per-1 | | 0 |
| Armes blanches | Dex-1 | | 0 |
| Artisanat | Int-2 | | 0 |
| - | Int-2 | | 0 |
| - | Int-2 | | 0 |
| Bagarre | For-1 | | 0 |
| Bagarre | Dex-1 | | 0 |
| Bluff | Cha0 | | 0 |
| Conduite | Dex-3 | | 0 |
| Connaissance | Int-3 | | 0 |
| - | Int-3 | | 0 |
| - | Int-3 | | 0 |
| Déguisement | Cha-1 | | 0 |
| Diplomatie | Cha-1 | | 0 |
| Discrétion | Dex-1 | | 0 |
| Dressage | Cha-3 | | 0 |
| Equitation | Dex-3 | | 0 |
| Escalade | For-3 | | 0 |
| Esquive | Dex-1 | | 0 |
| Estimation | Int-1 | | 0 |
| Intimidation | Cha0 | | 0 |
| Langues étrangères | Int-3 | | 0 |
| - | Int-3 | | 0 |
| - | Int-3 | | 0 |
| Natation | For-3 | | 0 |
| Observation | Per0 | | 0 |
| Pilotage | Dex-5 | | 0 |
| Premiers secours | Int-3 | | 0 |
| Psychologie | Int-1 | | 0 |
| Sabotage | Dex-2 | | 0 |
| Survie | Int-3 | | 0 |

Notes

Sous la lumière des étoiles



Epidiah Ravachol est un auteur de JdR narratif à qui l'on doit notamment *Dread House*, dont la particularité est l'utilisation d'un *Jenga* pour pouvoir y jouer. Ici, *Sous la lumière des étoiles* se veut un jeu minimaliste, à la manière d'un *Ghost/Echo* par John Harper, c'est-à-dire proposant les éléments nécessaires et suffisants pour être directement jouable en laissant un maximum de place pour que les joueurs puissent construire leur univers à partir des informations fournies. Voyons si un jeu aussi minimaliste peut être suffisamment complet et jouable.

Présentation générale

Lorsque je parlais du minimum d'informations pour être jouable, il faut



bien comprendre que l'intégralité de *Sous la lumière des étoiles* tient sur le verso d'une carte de crédit, le recto étant dédié à une illustration évocatrice. Le contexte proposé est d'incarner des évadés d'une prison stellaire, à bord d'un vaisseau spatial à la recherche d'un endroit où se cacher. Une fois le décor planté, vous allez devoir définir l'équipage de ce vaisseau en posant cinq questions à chacun des joueurs. Puis, il vous faut définir votre vaisseau, sa nature, le lien avec chacun des personnages.

Puis vient le temps de « jeu ». Chaque joueur va définir le cadre d'une scène de manière assez classique (lieu, quels personnages, etc.). Si une action dangereuse est tentée par un PNJ, un des autres joueurs racontera

comment votre personnage a été blessé dans l'action (ou mis en danger). Si votre personnage tente une action dangereuse (ou difficile), vous ne résolvez pas l'action mais mettez en place un *cliffhanger*. La situation ne sera résolue que lors de la prochaine scène dans laquelle votre personnage se trouve.

Enfin, la carte du jeu propose une aide concernant la génération de PNJ extraterrestres. Au-delà de cela, rien de plus. Aucun conseil de maîtrise, aucune information concernant la gestion de l'état de santé des PJ, etc.

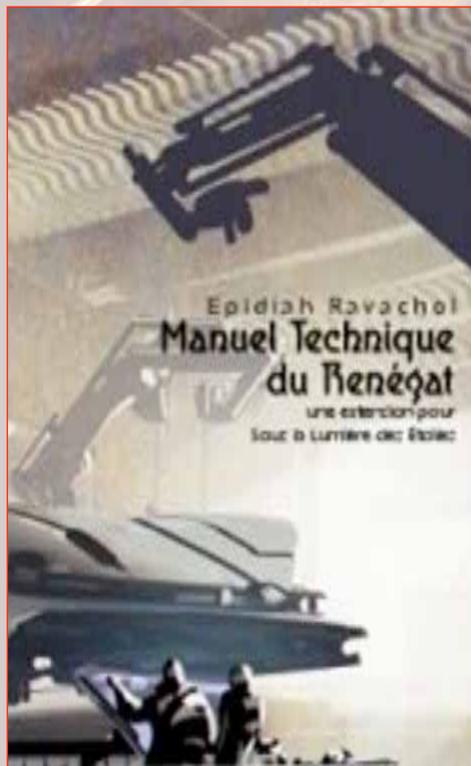
Le jeu, à la manière d'un *Ghost/Echo* ou d'un *Lady Black Bird*, se révèle être assez « aride » et s'adresse plutôt à des initiés.

Un jeu à extensions

Trois extensions sont également disponibles, chacune étant thématique. La première, *Étreintes glaciales*, a pour objectif de vous donner des clés pour gérer les relations entre les personnages. Comment on gère le fait de commander ou de séduire un personnage ? Les rencontres charnelles ? Ainsi que les tabous issus de l'imprévisibilité des réactions due au choc des cultures ?

La seconde, *Manuel technique du renégat*, va vous permettre d'inventer un équipement nouveau, de le calibrer pour la partie, voire de gérer des projets scientifiques complexes.

La dernière carte supplémentaire, *Atlas stellaire*, présente une ébauche de





l'univers dans lequel vos personnages évoluent avec un petit descriptif des sept merveilles de la galaxie ainsi que la façon de gérer des poursuites.

Conclusion

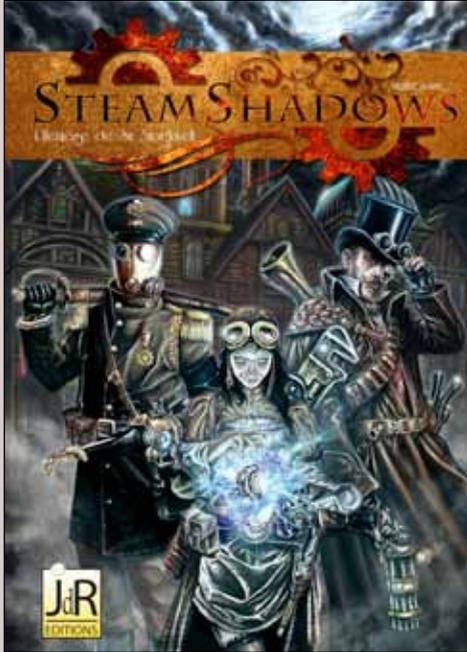
Sous la lumière des étoiles est un jeu de rôle minimaliste. Pour l'apprécier, il vous faudra avoir l'habitude de gérer de tels jeux (comme *Lady Black Bird*) sous peine de vous retrouver face à un grand vide et un fort sentiment de solitude. Le jeu vous donne des clés, certes, mais cela est insuffisant pour des MJ n'ayant

pas d'expérience dans ce type de jeu. Pour les autres, vous trouverez avec *Sous la lumière des étoiles* un JdR complet, peu cher, et qui devrait ravir les fans de SF.

Sempai



Steamshadows - L'héritage de Stockwell



Londres, 1889. Dans les ruelles enfumées d'une Londres victorienne alternative, des Horreurs font leur apparition. Mais les aventuriers qui les prennent en chasse sont hors-la-loi, par décret de la reine Victoria ! Plongée dans le jeu de rôle qui offrira peut-être ses lettres de noblesse au genre steampunk.

Si vous consultez la communauté des rôlistes sur leurs univers préférés, vous découvrirez que bon nombre de joueurs et de meneurs affectionnent le genre *steampunk*. Pourtant, l'offre est très limitée en matière de jeux abondant ce

thème. Quelques suppléments pour des jeux génériques, quelques étoiles filantes ayant à peine percé et... c'est tout. C'est sans doute en se basant sur ce constat que Frédéric Dorne (à qui l'on doit aussi *Friday Night's Zombi*) propose « le jeu de rôle *steampunk* » (comme s'il n'y en avait qu'un). *SteamShadows* se présente sous la forme d'un magnifique livre au format mook (22 x 15,5cm) de près de 480 pages, tout en couleur et en papier glacé. L'illustration de couverture plonge tout de suite dans l'ambiance. L'époque choisie est bien entendu victorienne. Londres est la capitale du monde, centre névralgique de la Pax Britannica, l'alliance qui regroupe les grandes puissances européennes sous le protectorat de la couronne britannique. L'essor de la vapotechnologie (la technologie basée sur la vapeur) a considérablement enrichi l'Empire de sa Majesté et on assiste à un dédoublement de l'ère industrielle : les savants du monde entier se lancent dans la conception d'objets tirant parti de cette énergie nouvelle, les meilleurs artefacts sont produits à grande échelle, créant une classe ouvrière au sein des villes et déstabilisant le pouvoir de la noblesse avec l'arrivée d'une classe d'industriels crasseux mais plus riches que les vieilles familles ne l'ont jamais été.

L'héritage de Stockwell

Si l'industrie renvoie dans l'atmosphère des suies nauséabondes, des fumées âcres et des polluants divers, ce n'est pas ça qui inquiétera nos personnages. Un génial inventeur, Rupert Stockwell, a mis au point des chaudières capables de produire plus de vapeur que

quiconque et a miniaturisé ces objets de façon à les rendre transportables. Las, lorsque ces précieuses chaudières tombent en panne, elles ouvrent une brèche entre notre monde et une dimension parallèle d'où ont accouru les Horreurs. Des Horreurs de premier cercle passent par ces brèches, prenant l'apparence de fantômes et de spectres, mais lorsqu'elles ont accompli leur forfait, elles se font dévorer par des Horreurs de deuxième cercle, plus dangereuses, et ainsi de suite jusqu'à céder le passage à des monstres qui menacent l'équilibre même de la société

terrestre. L'apparition d'ectoplasmes n'a pas chamboulé les citoyens britanniques, friands d'histoires de fantômes ancestraux. Il faut dire que les spectres prennent souvent l'apparence d'être chers, morts récemment ou pas. Mais le but des Horreurs n'est pas de pousser de lugubres complaintes dans les châteaux écossais et sir Stockwell l'a bien compris.

Conscient de sa responsabilité dans cette invasion, l'inventeur a entrepris de chasser les monstres qu'il avait engendrés. Incapable d'agir seul, il



a formé les SteamShadows pour le seconder. Issus de tous les milieux de la Pax Britannica, ces agents courageux affronteront les Horreurs là où elles se cachent. Mais Stockwell ne s'est pas fait que des amis. Ses chaudières font la richesse de l'Empire britannique et sont exportées dans le monde entier. Lorsqu'il a voulu mettre un terme à leur commercialisation, et s'est clairement affiché comme un chasseur de fantômes, il s'est mis la Couronne à dos. Lui et ses SteamShadows sont donc hors-la-loi, bien qu'il ne soit pas rare que des proches du pouvoir fassent appel à eux lorsqu'ils sont directement victimes d'une Horreur. Voilà pour le contexte, plutôt riche, du jeu.

Système à points

Bien que *SteamShadows* propose des archétypes légèrement

personnalisables, les règles de création de personnage sont simples et rapides. Chaque joueur dispose de 75 points aussi bien pour s'acheter des caractéristiques (au nombre de 15) et des compétences (plus nombreuses) que pour établir sa fortune de départ et la liste de ses équipements, vapotechnologiques ou non. On trouve dans ces règles quelques belles trouvailles comme les arbres narratifs qui vous permettent de justifier un total donné dans une caractéristique ou l'accès à des occupations ronflantes (non rémunérées) seulement si vous disposez d'assez de ressources pour vous passer d'un métier (rémunéré). L'idée est de créer un groupe de personnages variés mais complémentaires : il est ainsi possible de mettre des points de création en commun pour s'acheter un équipement plus important. Par exemple, si les



joueurs veulent incarner une équipe d'aventuriers remontant la Tamise à bord d'une péniche, ils investiront chacun une partie de leurs points de création afin d'acheter, ensemble, une péniche. Le seul défaut des systèmes de création à points, c'est qu'il faut faire des choix et qu'on ne peut donc pas être bon dans tout. Mais c'est aussi ce qui est intéressant.

Le système de règles est simple et laisse la part belle à la narration tout en offrant de belles expériences ludiques. Un test simple est réalisé en ajoutant le résultat d'un D6 à l'addition d'une caractéristique (de 1 à 6) et d'une compétence utile (de 1 à 4). Si le personnage ne dispose d'aucune compétence utile, on s'en passe (0). Le total doit égaler ou battre un seuil de difficulté (une action normale aura 6 pour seuil). Un « 1 » naturel sera un échec critique et automatique. Loin d'être mortel, l'échec critique devra être humiliant et handicapant pour son auteur. Un « 6 » naturel sera une réussite critique et pourra être relancé et ajouté. Quel que soit le potentiel d'un personnage, il sera donc toujours possible d'échouer ou de réussir une action (le plus grand des experts a toujours une chance sur six d'échouer).

Un dé de vapeur

Mais le système prend tout son sens lorsque l'on fait appel à la vapotechnologie. Si les capacités du personnage sont sollicitées (par exemple pour des lunettes de vision vapotechnologiques, on teste la Perception), on ajoute le Dé de Vapeur au test (généralement 1D6).

Mais chaque objet vapotechnologique peut être utilisé à pleine puissance, augmentant ses capacités. On utilise alors une réserve de dés (D8, D10, D12 et D20) propre à chaque personnage mais pouvant également être mise en commun pour remplacer le Dé de Vapeur. Vous le voyez, les actes héroïques sont alors à la portée de n'importe qui et cela contribue fortement à l'ambiance *pulp* du jeu. Bien entendu, le maître du jeu n'est pas en reste. Il dispose lui aussi d'une réserve visible et peut jouer des échecs critiques des joueurs pour modifier cette réserve plutôt que de leur infliger diverses humiliations.

Les combats utilisent les règles de façon classique avec quelques ajouts : l'initiative (qui peut être soumise à des réussites critiques mais pas à des échecs critiques) et l'Esquive (qui sera calculée une fois au début de chaque tour pour chaque protagoniste et qui constituera le seuil de difficulté à atteindre pour toucher la cible). Le système de visée est aussi un peu spécial. Si on frappe au hasard, le maître du jeu lancera 1D10 sur un gabarit standard. Si on vise une partie du corps précise, il faut réussir d'au moins 3 points son attaque, sinon, le MJ lancera 1D10 sur un gabarit dépendant de la partie visée. Cela semble compliqué mais en réalité, ça ne l'est pas. Chaque partie visée entraîne, si elle est touchée, une conséquence particulière (lâcher l'objet tenu en main si on vise la main, etc.). On notera aussi l'existence d'une sorte de système de santé mentale avec la morosité, les folies et malaises entraînés par la proximité des Horreurs et de la mort.

Le jeu décrit en détail de nombreuses Horreurs et propose un catalogue

d'objets vapotechnologiques suffisant pour démarrer, mais incite les joueurs créatifs à proposer leurs propres artefacts (la puissance de la vapotechnologie peut transformer de gentils aventuriers en véritables super-héros). On appréciera aussi le clin d'œil à *Ghostbusters* avec l'antiphonaire, une chaudière Stockwell modifiée qui, à pleine puissance, va dégager une énergie lumineuse mortelle pour les Horreurs (et qui rappelle le piège à fantômes des chasseurs de spectres

hollywoodiens). L'ouvrage se termine par non pas un mais trois scénarios tous intéressants à jouer. L'achat du livre donne également accès à un espace privé sur le site de JDR Éditions permettant de télécharger des feuilles de personnages, les feuilles de prêtirés, le kit de découverte et diverses productions à venir.

Un seul regret

En fait, je n'ai qu'un regret à formuler concernant ce jeu de rôle, véritable coup de cœur en ce qui me concerne : les illustrations. La couverture laisse à penser que l'on va plonger dans un univers visuel très riche (comme le *steampunk* en a le secret) mais l'ouvrage, magnifiquement mis en page, est assez pauvre en illustrations et les rares images que l'on y trouve sont plutôt tristounettes. Mais qu'à cela ne tienne. Tapez « *steampunk* » dans Google Images et vous aurez toute l'inspiration nécessaire. *Steam Shadows* est donc pour moi une franche réussite et pourrait bien être le jeu qui donnera ses lettres de noblesse au genre en francophonie. C'est en tout cas tout le mal qu'on lui souhaite !

Genseric



Steamshadows - L'écran du maître du jeu

L'écran trois volets en carton souple propose, côté joueurs, un panorama nocturne de Londres (*Houses of Parliament* et *Big Ben*) avec en arrière-plan une Horreur se découpant sur le ciel lunaire. Franchement, l'illustration n'est pas des plus réussies même si elle installe une ambiance. Le livre de base propose quelques panoramas plus réussis que j'aurais personnellement bien vus en écran. Côté maître du jeu, on retrouve toutes les tables utiles qui fluidifieront les parties et épargneront la reliure du livre de base. On visualise ainsi assez bien les tables universelles que nous vendent les règles mais qui ne sont pas faciles à trouver dans le livre. J'apprécie tout particulièrement le rappel des caractéristiques, le résumé du combat et les quatre gabarits de visée.

L'écran est accompagné d'un livret de 16 pages qui offre un panorama de l'avancée de la vapotechnologie partout dans le monde. On appréciera aussi une liste de noms de code pour les SteamShadows (ils puisent généralement dans la mythologie) et une liste de prénoms usuels en 1889 (les MJ en panne d'inspiration seront soulagés). Le tout est accompagné par une liste à

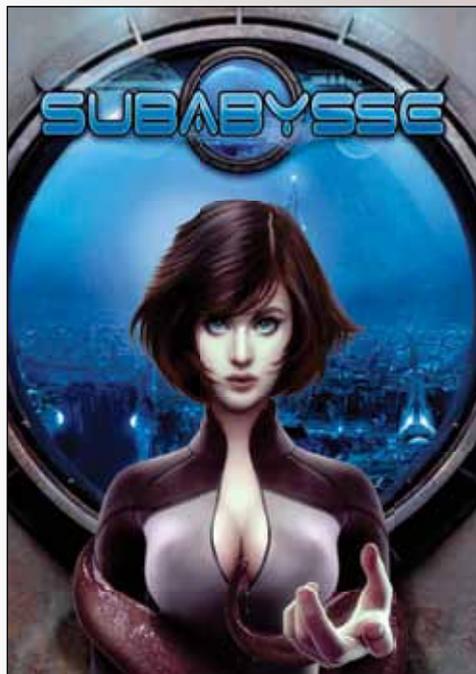


part proposant l'inventaire des objets à acheter dans le monde du jeu. En bref, un investissement indispensable pour tout meneur qui ne veut pas maîtriser à livre ouvert en permanence.

Generic



Subabysses



Parler du jeu *Subabysses*, c'est un peu pour moi faire l'éloge de mon petit neveu, vous expliquer que je n'en suis pas le père mais que je l'ai vu grandir et devenir l'homme bien qu'il est aujourd'hui !

Il fut un temps où je vous présentais ce qui à l'époque n'était encore qu'un jeu amateur – mais pas dans le sens « coup d'essai », dans le sens « pas édité par un éditeur qui n'est pas l'auteur lui-même ».

Aujourd'hui, *Subabysses* est passé de l'autre côté du miroir et de l'illustrateur. Au niveau du contenu, il n'y a pas vraiment eu de changement. On est toujours sur un univers futuriste aquatique basé sur notre bonne vieille terre presque totalement immergée. Le climat y est toujours un mélange entre

Waterworld et *Abyss*, avec un peu de *Total Recall* dedans.

En fait, le contact avec l'univers de *Subabysses* est facile, contrairement à des jeux plus « fantastiques » comme *Polaris* ou *Blue Planet*. Ici, beaucoup des descendants des survivants de l'apocalypse nucléaire qui a réduit notre planète à une masse d'eau sont finalement des humains comme les autres. Bon d'accord, on peut utiliser les mutations génétiques un peu à la légère mais il y a peu de vrais mutants accidentels, et encore, ils sont considérés comme des parias dans le monde protégé sous les eaux.

Pourtant, le souvenir de la fin du monde s'estompant, toutes les nouvelles nations recommencent à se mettre sur le pif, Atlantes y compris (oui, oui, des Atlantes), et les personnages y trouveront leur bonheur... ou leur mort.

Alors, que dire de ce jeu ?

Tout d'abord, il m'a donné l'impression de réellement jouer dans un monde futuriste *cyberpunk*. La profusion d'équipements spécifiques à la vie sous-marine vous immerge dans l'univers. C'est fou comme on finit par s'angoisser pour la moindre anomalie de son équipement et qu'on fantasme sur la prochaine combinaison ou l'amélioration génétique qui réglera vos soucis quotidiens.

Ensuite, les scénarios du livre de base vous donnent une vraie vision à 360° de l'univers et vous font rapidement comprendre que l'homme restera toujours l'homme, même à des kilomètres sous la surface de la terre.

Pour finir, les illustrations sont tout simplement géniales. On sent que l'illustrateur a bien compris l'univers et



l'ambiance de ce jeu. Sans être trop chargées, elles vous feront voir le monde par le hublot. Je ne sais comment en dire plus, regardez simplement la couverture ou l'écran du meneur, ça résume bien tout ça.

Ah et pour l'ultime remarque, *Subabyse* en est à sa huitième (oui, oui, 8^e) édition donc il y a du matériel de jeu disponible même s'il n'est pas encore publié. Oui, il y aura un suivi même si l'édition s'arrête un jour. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'auteur est un passionné qui a donné déjà tellement de temps et d'énergie à la communauté rôlistique qu'il ne va sûrement pas s'arrêter là pour passer à autre chose. Et ça, dans un monde de jeux « Dead On Arrival » ou à gamme ouverte, ça n'a pas de prix.

base durant une partie ; l'auteur vous offre ce que vous attendez tous : des armes ! Des grosses, des explosives, des vicieuses, des silencieuses... Bref de quoi vous amuser entre amis mal intentionnés. Il y a également des règles avancées pour donner plus de « réalisme » à vos parties. Par exemple, en ce qui concerne les zones d'effet des susdites armes. Vous trouverez aussi quelques améliorations possibles des protections et une poignée de nouvelles professions, des fois que vous n'en ayez pas eu assez dans le livre de base. Bref, 16 pages ras la gueule d'infos pour augmenter votre plaisir de jeu. Pour une fois qu'un livret n'est pas fait pour dire de dire, il faut le signaler !

Radek

Concernant l'écran, le livret qui l'accompagne est magnifique et contient toutes les infos nécessaires pour éviter la réouverture du livre de



Nom

Nationalité

Résidence

Profession

Tendance

Culte

Grade/Rang/Titre

État Physique

BL Blessure Légère

BN Blessure Normale

BG Blessure Grave

CO Coma

MO Mort

État Mental

E1 Angoisse constante, panique pour un rien.

E2 Perte de la raison, actions et propos parfois illogiques.

E3 Phobie permanente.

E4 Stress, paranoïa, violence.

E5 Folie permanente, irréversible.

Grade



Nationalité



Description Physique

Âge mériums Sexe M / F

Taille m Poids kg

Cheveux Yeux

Lieu de naissance

Qualités

Défauts

Signes particuliers

Beauté

APTITUDES

FORCE MENTALE

Charisme intérieur %

Commerce %

Connaissance de la faune aquatique %

Connaissance de la flore aquatique %

Connaissance de la physique (.....) %

Connaissance de la plongée %

Connaissance des minéraux %

Connaissance du monde extérieur %

Fouille %

Lire les Anciens %

Parler (.....) %

Parler l'atlante %

Parler l'océanien %

Parler le subabyssien %

Parler le sumérien %

Perception %

Résistance %

..... %

..... %

..... %

..... %

..... %

..... %

..... %

TECHNIQUE

Bricolage %

Électronique %

Informatique %

Mécanique %

Modifier/Réparer un armement %

Survie %

..... %

..... %

..... %

..... %

PHYSIQUE

Agilité %

Capacité pulmonaire %

Charisme extérieur %

Combat (.....) BD + %

Discrétion %

Escalade %

Esquive %

Force %

Nager %

Plongée %

Résistance %

..... %

..... %

..... %

..... %

..... %

HABILETÉ

Armes à feu terrestres %

Armes aquatiques %

Armes tranchantes %

Médecine %

Missiles/Bombes %

Piloter un aquajet %

Précision/Lancer %

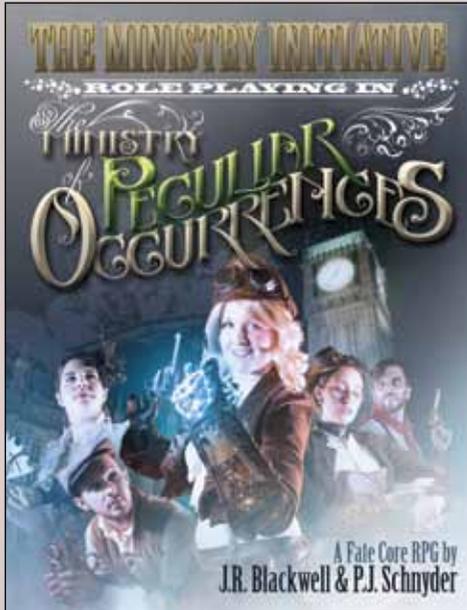
..... %

..... %

Facteur Chance

Initiative: Habileté +

Ministry Initiative



Ministry Initiative est un jeu de rôle dans l'univers de *Ministry of Peculiar Occurrence*, une série de nouvelles steampunk. Suite au succès de son financement participatif, Brennan Taylor (*Bulldogs!*) a utilisé la base du système FATE Core pour développer le jeu. Jetons un coup d'œil sur cet opus qui sent bon la vapeur et l'aventure stylée.

Agents de la couronne

Les personnages de *Ministry Initiative* sont tous des membres de l'agence gouvernementale britannique nommée le « ministère des occurrences singulières ». Ces super agents luttent contre les menaces sur l'Empire, qu'il s'agisse de dangereux anarchistes, de sociétés secrètes ou de génies du crime. Pour résoudre ces mystères et arrêter le mal, les agents disposent de deux atouts : les

gadgets toujours plus fous mis au point par le département R&D et les archives de l'agence qui offrent de nombreuses informations sur les missions exécutées par leurs prédécesseurs. Il va en falloir car l'ordre du Phénix, le Maestro ou la fatale Sophia Del Morte sont de redoutables adversaires !

Pour la reine !

Les agents sont sélectionnés parmi l'élite, ce qui se fait de mieux en combattants, enquêteurs ou érudits. En effet les missions mènent souvent à démêler des mystères et autres enquêtes avant d'arrêter les coupables, bien souvent par des méthodes musclées. La création de personnage se déroule donc ainsi : le joueur commence par définir son concept général et son problème. Ce dernier peut être aussi bien la propension de l'agent Braun à faire tout exploser que l'innocence de la candide professeure Blackwell.

Chaque personnage dispose ensuite d'un gadget personnel décrit par deux aspects. Comme pour le personnage il s'agit d'un concept et d'un problème (ce dernier peut être remplacé par un prérequis, un score minimum de compétences pour pouvoir l'utiliser). Le joueur complète ses aspects avec son entraînement et ses premières missions, si possible conjointes avec les autres personnages pour donner un historique au groupe. Il faudra ensuite choisir à quel service le personnage est rattaché, les archives (les agents de terrain ont souvent besoin d'informations) ou le département R&D. L'âge et l'expérience de l'agent dans le ministère influenceront sur sa résistance : un junior sera plus physique tandis qu'un senior sera plus solide mentalement.



Viennent les compétences avec quatre d'entre elles incontournables car faisant partie de l'entraînement de base de chaque agent : déduction, combat, tir et discrétion. Les compétences sont réparties selon l'habituel système pyramidal de FATE: une compétence à +4, deux compétences à +3, etc.

Pour finir les prouesses permettent de personnaliser le personnage avec des spécialités comme le bartitsu (l'escrime à la canne des gentlemen), les règles de Queensbury (la boxe anglaise originelle) ou la chimie pour fabriquer explosifs et poisons.

À noter : un mot sur les suffragettes, féministes de l'époque qui permettent de proposer un personnage féminin fort sans avoir à trouver une justification hasardeuse.

Engrenages et mécanismes

Le jeu se base sur FATE Core. Les aspects sont l'élément principal du

jeu car ils représentent la nature du personnage. En soi un aspect représente à la fois le background du personnage et fournit une aide au roleplay mais aussi un soutien mécanique qui permettra d'optimiser les jets en fonction des spécificités du personnage. Le cœur de la mécanique propose quatre actions de base : attaquer pour infliger du stress physique, mental ou social, se défendre, surmonter un obstacle en réussissant face à une difficulté déterminée et enfin créer un avantage pour produire un aspect de scène. À chaque fois, le joueur jette 4 dés FATE/Fudge notés « - », « 0 » et « + » et ajoute différent bonus d'aspects (+2 ou relance), de compétences et de prouesses (généralement un +2 permanent dans un domaine précis). Les points de destin permettent au joueur d'activer ses aspects pour gagner des bonus et se regagnent quand le meneur contraint un aspect pour mettre le personnage en difficulté. Par exemple la « tendance explosive » d'Elisah Braun peut servir à faire parler la poudre mais aussi la contraindre à échouer toute tentative subtile ou discrète. En cas de conflit, le personnage inflige ou acquiert des points de stress qu'il peut convertir en conséquence (aspect de blessure, de problèmes mentaux, sociaux, etc.).

En plus de cela les gadgets sont gérés comme des personnages : aspects de concept et problèmes et bonus attachés. Ainsi un « fusil à projection magnétique » sera « lent à recharger » mais proposera un bonus de +2 en tir. L'ouvrage propose quelques exemples et des idées pour créer soi-même les gadgets des agents. Selon la même logique, un chapitre est consacré aux véhicules, notamment aériens. Cette fois-ci, en plus du concept et



du problème, le vaisseau propose 3 compétences, une à +2 et deux à +1. Ainsi, nous pourrions avoir un zeppelin de combat avec +2 en tir qui offrira un bonus pour les combats mais un prestigieux dirigeable pourra aussi apporter un bonus en « classe ».

Les bons conseils de Lord Wellington Books

L'ouvrage continue sur des conseils pour bien saisir l'esprit du genre steampunk et des paradigmes inhérents au système FATE Core. Les conseils de maîtrise développent la création du cadre de campagne, des personnages importants, de lieux mythiques, etc. L'auteur appuie son propos sur la gestion des scènes avec les aspects et les zones (ces découpages fictionnels d'une scène pour simuler la scène

d'action). Un accent particulier est mis sur l'utilisation et la création des PNJ typiques du genre *pulp*, qu'ils soient alliés ou ennemis. Enfin l'auteur propose deux idées importantes : ne pas chercher à préserver les personnages non joueurs même importants et rendre l'ensemble de la campagne intime avec des liens entre les intrigues et l'histoire des personnages joueurs.

Conclusion

Alors que vaut réellement ce jeu ? La réponse est difficile car, grand fan de steampunk, je suis particulièrement sensible aux propositions ludiques du jeu à la fois très simple mais riche en possibilités. Toutefois, je ne peux passer sous silence la faible quantité de background dans le jeu. Il n'y a pas non plus de scénario mais c'est peu compatible avec le système qui préconise de développer des campagnes en fonction des attentes des joueurs. Néanmoins un peu plus de matière n'aurait pas fait de mal ! Des suppléments ont été annoncés lors du financement mais, quitte à prendre un peu de retard, les ajouter aux 138 pages du livre n'aurait pas été un luxe. En résumé, le jeu s'adresse à des meneurs prêts à développer eux-mêmes leurs intrigues et cherchant juste un système et un pitch simples et efficaces pour lancer leurs joueurs dans des aventures palpitantes. Mais toujours avec élégance !

Doc Dandy



AGENT:

HOME OFFICE: _____

DEPARTMENT: _____

AGE: _____

ASPECTS

HIGH CONCEPT: _____

TROUBLE: _____

RECRUITMENT: _____

FIRST ASSIGNMENT: _____

ADVENTURE: _____

GADGET

HIGH CONCEPT: _____

TROUBLE: _____

SKILLS

GREAT (+4): _____

GOOD (+3): _____

FAIR (+2): _____

AVERAGE (+1): _____

STUNTS

STRESS AND CONSEQUENCES

Physical Stress:

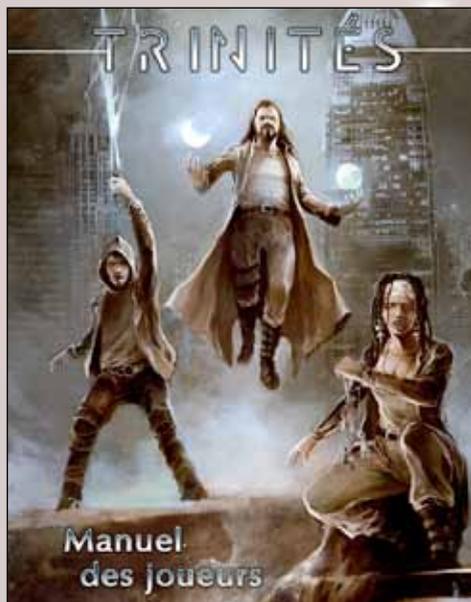
Mental Stress:

FIELD NOTES

Refresh: _____

Trinités 2^e édition

Manuel des joueurs



Huit ans après la sortie de *Trinités*, les XII Singes nous proposent une seconde édition de leur jeu « historique », avec pour sous-titre *Manuel des joueurs*. On est en droit de s'interroger sur ce qu'apporte cette seconde édition. S'agit-il d'une édition plus « classieuse » ? Est-elle compatible avec la première édition ? N'est-elle qu'une version mise en page différemment ? Ce sont ces interrogations auxquelles nous allons tenter de répondre dans cette chronique.

Présentation générale

Trinités est un jeu d'occulte contemporain et cela se voit dès la couverture. Nous

n'avons plus droit au cadran du zodiaque mais à des personnages présentant ostensiblement des capacités magiques dans un environnement urbain contemporain. La police de caractère utilisée est loin des arabesques dorées de la première version pour être dans quelque chose de beaucoup plus moderne. Ce n'est pas uniquement l'illustration de la couverture qui a changé : c'est également la « nature » de la couverture, passant de souple à rigide. De plus, l'ouvrage a gagné en nombre de pages, passant de 142 à 208.

On a ainsi l'impression d'avoir affaire à une version de luxe, enrichie, du livre de base. Par contre, cela s'en ressent également au niveau du prix qui passe de 25 à 45 euros.

Trinités c'est quoi très rapidement

Les Trinités (les PJ) sont des êtres humains qui réunissent en eux un esprit de lumière et un esprit de ténèbres, et qui ont vécu plusieurs vies antérieures. De leurs actes va dépendre l'avenir de la planète. En effet, les dieux, au fil de l'histoire, observent ces Trinités et décideront d'offrir la Terre à la lumière ou aux ténèbres en fonction de leurs actes. Je vous rassure (ou pas), même si ce choix sur le papier existe, le jeu se veut être clairement orienté vers la lumière. On peut le regretter, dans l'absolu, mais ce parti-pris assumé permet aussi d'avoir un groupe de PJ homogène (et qui ne va pas s'entretuer car n'ayant pas les mêmes objectifs), de conserver un fil conducteur sur la gamme, etc. Il n'en reste pas moins que vos personnages vont avoir à protéger

la planète, découvrir de nombreuses choses sur l'univers, mais également sur eux-mêmes.

Peut-être vous dites-vous que le jeu est manichéen, la lutte entre le bien (les Trinités à tendance « lumineuses ») et le mal (celles attirées par le côté obscur). Cela serait beaucoup trop facile puisque des factions vont se mêler à cette lutte. Ces organisations, devenues tentaculaires au fil du temps, agissent dans l'ombre. Au nombre de huit, leurs intérêts ont divergé progressivement. Pouvant être alliées par moment, elles sont le plus souvent adversaires. Ces factions vont s'opposer, pour diverses raisons, aux Trinités et se révéleront être des adversaires redoutables.

Une Trinité est un être complexe

Lors de la création de votre personnage, en ayant la révélation de sa nature de Trinité, il vous faudra choisir une vie antérieure, ce qui vous confère un premier bonus. Vient ensuite le choix du thème astral, de l'archétype, des ascendants et descendants, du métier et de l'épée de feu qui vous a ouvert les yeux (offrant un atout).

Votre personnage a une affinité particulière qu'il vous faut définir, à savoir une affinité pour le zodiaque (permettant d'utiliser une aura), pour le Grand Livre (usant d'un verset) ou pour votre épée, la lame-sœur.

La création du personnage n'est pas complexe en soi, mais nécessite de suivre le processus étape par étape. Elle pourra prendre un certain temps pour les néophytes, d'autant qu'il vous faudra naviguer un peu dans le livre, car les choix sont nombreux.

Parlons mécanique

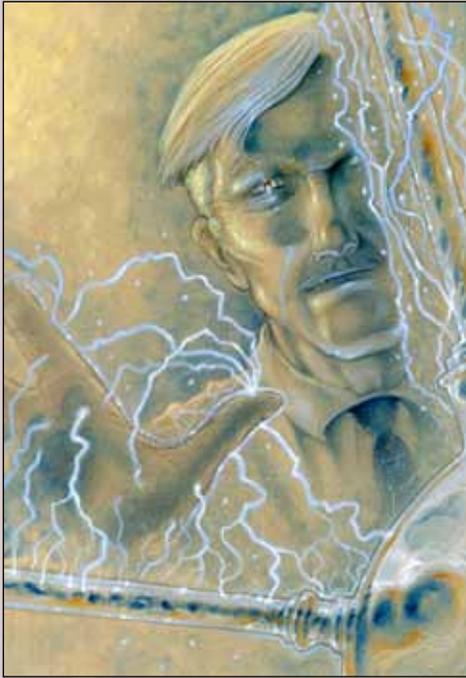
Pour simuler la dualité de votre personnage, lors des jets de compétence, le joueur va jeter 2D12, l'un d'une couleur claire et l'autre de couleur sombre. L'objectif étant de dépasser un seuil de difficulté de 12, vous allez devoir, à un moment ou à un autre, choisir d'utiliser votre dé sombre, pour réussir votre action, ou votre dé clair, qui lui pourrait vous faire échouer dans votre tentative. En utilisant le dé opposé à son karma (lumière ou ténèbres), le personnage engage une dette qu'il devra payer au moment de son obtention d'XP.

Le combat présente une dynamique particulière avec une alternance de situations, où le personnage sera « dans le feu de l'action », « en garde » (prêt à entrer dans le feu de l'action), « en retrait », l'initiative pouvant varier en fonction d'aléas (le fait d'attendre pour agir ou les blessures, par exemple).

Au cours d'un combat, le personnage va pouvoir tenter d'augmenter l'efficacité de son action en prenant une prime, à laquelle il associera une pénalité. Les actions possibles vont être d'attaquer son adversaire, bien entendu, mais aussi d'encourager un allié, d'analyser le terrain, voire d'anticiper un événement (ce ne sont que des exemples parmi d'autres).

Et les nouveautés alors ?

Pour ceux qui connaissent déjà le jeu, ils auront peut-être l'impression que rien n'a changé à part la forme. Peut-être n'ont-ils pas bien lu ma chronique puisque dès la création du personnage,



vous allez intégrer directement une première vie antérieure, parmi les douze présentes dans l'ouvrage.

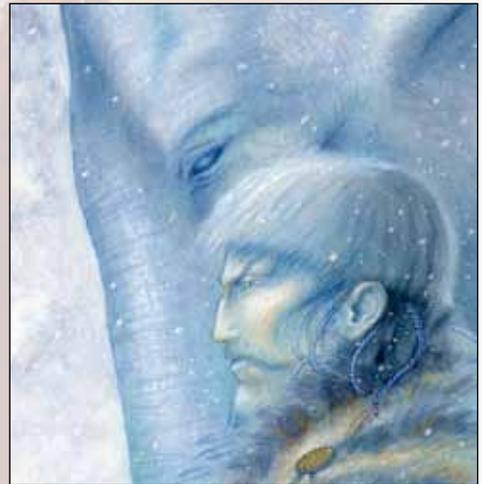
Ensuite, les organisations tentaculaires, appelées les 8, sont décrites de manière plus précise que dans la première édition qui se contentait d'en parler en trois lignes. Ici, on a droit à deux pages, ce qui n'est pas rien. Les domaines de compétences ont été simplifiés. Enfin, un paragraphe explique comment adapter vos personnages créés en V1 pour la V2.

Conclusion

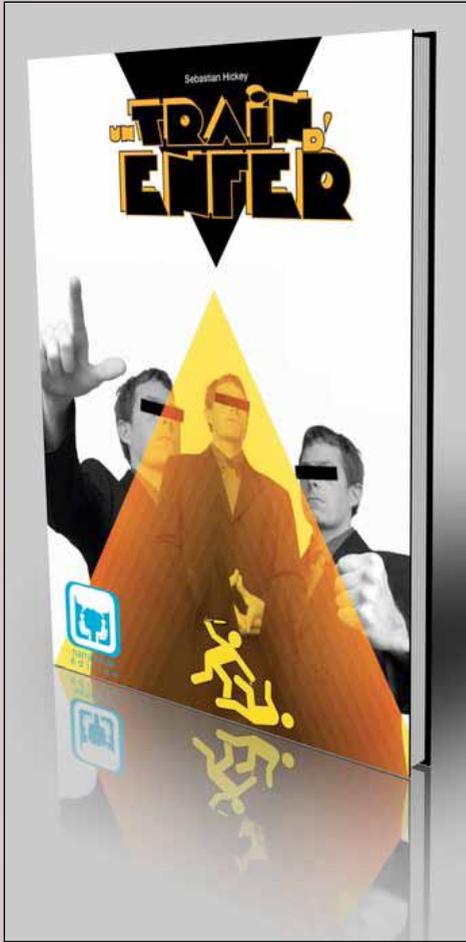
La seconde édition de *Trités* se pare de nouveaux atours, livre plus beau, contenu légèrement enrichi, bien évidemment totalement compatible avec les suppléments existants pour la V1. On a ainsi droit à une 2^{de} édition qui

remet au goût du jour ce jeu historique des XII singes (nouvel emballage, nouvelle maquette, etc.). Toutefois, on peut regretter l'absence de scénarios. Une telle édition l'aurait mérité, même s'il en existe de nombreux téléchargeables gratuitement en s'inscrivant sur le site de l'éditeur. De plus, l'information n'est pas facilement accessible : il faudra naviguer dans le livre pour trouver certains bouts de règles, qui, mis bout à bout, forment un tout. Ce défaut existait déjà dans la première édition et on peut regretter que cela ne soit pas corrigé dans cette nouvelle mouture, car cela nuit à l'appropriation du jeu. Il n'en reste pas moins que *Trités* est un jeu riche, complexe, qui mérite d'être relu afin de cerner la majorité de ces aspects. Il dispose d'un nombre important de suppléments, de quoi jouer des heures et des heures.

Sempaï



Un train d'enfer



Cela fait quelques années que de nouveaux et nombreux auteurs de jeux de rôle se lancent dans le bain de la publication indépendante ou au travers d'éditeurs alternatifs. De nombreux nouveaux univers et sources d'inspiration sont par conséquent explorables et explorés depuis peu. Même des univers improbables. *Un train d'enfer* est de ceux-là, puisqu'il propose de jouer dans une émission télévisée du futur, où les candidats rivalisent de vice et de violence pour faire monter l'audimat, parcourent le monde dans

une traînée d'incendie et de membres tranchés pour conclure leur aventure dans une arène sanglante lors d'un final sans pitié.

Le gore, la brute et le truand

Le propos d'*Un train d'enfer* est bien d'émuler ces films qui fleurissaient dans les années 1980, au nombre desquels on pourra citer notamment l'inoxydable *Running Man* avec Schwarzy en 1987. Comme dans ce film-référence, les joueurs (il n'y a pas de MJ) pourront parcourir le monde et remplir des missions scénarisées par les auteurs de FT6 (la chaîne télévisée odieuse qui produit ces programmes – toute ressemblance, etc.) pour finir par s'entredéchirer en *prime time* (il ne peut en rester qu'un) ou bien tenter de se révolter contre cette horrible parodie de divertissement et buter le producteur, torturer le caméraman et pourquoi pas faire cramer tout l'immeuble avec les victimes collatérales que cela implique. Un *Koh-Lanta* avec des flingues donc.

L'auteur rajoute à cette ambiance déjà bien chargée le fait que les personnages sont des ratés. Ils partent avec des gros défauts. Gros, genre « violeur pervers ». Il y a aussi des tensions glauques entre les personnages. Glauque, genre « j'ai violé un autre personnage et je vais recommencer ». À partir de ce moment-là, je pense qu'une bonne part des rôlistes va laisser tomber la lecture d'*Un train d'enfer* – à raison. Inciter ce genre de comportement entre les personnages, avec les tensions correspondantes entre les joueurs, avec des thèmes aussi difficiles, sans filet de sécurité, c'est déjà trop pour de nombreux joueurs. L'absence de contre-pouvoir dans le jeu (en termes de règle) et d'arbitre ultime (le MJ) rend la pratique encore plus dangereuse. Le



texte insiste à de nombreuses reprises sur le fait que c'est bien dans cette direction que le jeu doit être pratiqué, avec des moments de conflits entre personnages qui peuvent déboucher vers les pires atrocités commises entre les personnages eux-mêmes. Un *Koh-Lanta* avec des flingues tenus par des pervers sociopathes.

Une question d'équilibre

Bref. Admettons que ça ne gêne pas et continuons la lecture avec quelque chose de rigolo : le système de résolution. La partie commence avec trois dés empilés au milieu de la table, dans un cercle. Certains éléments apportés par les joueurs vont permettre ou obliger les joueurs à rajouter des dés sur cette colonne. Par la suite des conflits devront être résolus en lançant un dé, qui devra atterrir dans le cercle sans faire s'effondrer la colonne de

dés. Et c'est séduisant. Comme le jeu *The Dread* de Ravachol proposait de jouer à des jeux d'horreur avec un jeu d'adresse (*jenga*, ou tour jurassienne). Le principe est très sympathique, rajoutant la dimension de jeu d'adresse dans un contexte de fiction très tendu. En plus, ça donne une bonne excuse aux joueurs qui se plaignent d'habitude de faire des mauvais jets pour pleurnicher parce qu'en plus ils sont maladroits. Sans parler des lourdauds qui vont buter dans la table en se levant. Et sinon ? Eh bien, il y a des procédures à suivre pour résoudre les différentes phases de jeu, assez bien pensées, dans le style des livres dont vous êtes le héros, qui rendent la lecture un peu pénible mais supportent bien les joueurs pendant la partie. Le jeu met en place une narration partagée, avec une validation de la table pour les éléments apportés qui paraît très simple, peut-être un peu trop pour gérer les conflits entre les propositions fictionnelles des différents joueurs. Et il y a de nombreux conseils pour préparer une partie et la rendre intéressante (où l'on apprend par exemple qu'être amoureux est une tare...).



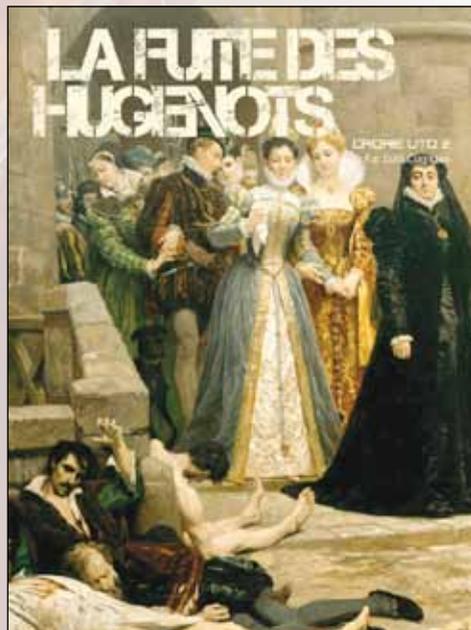


Si ça saigne, ça peut mourir

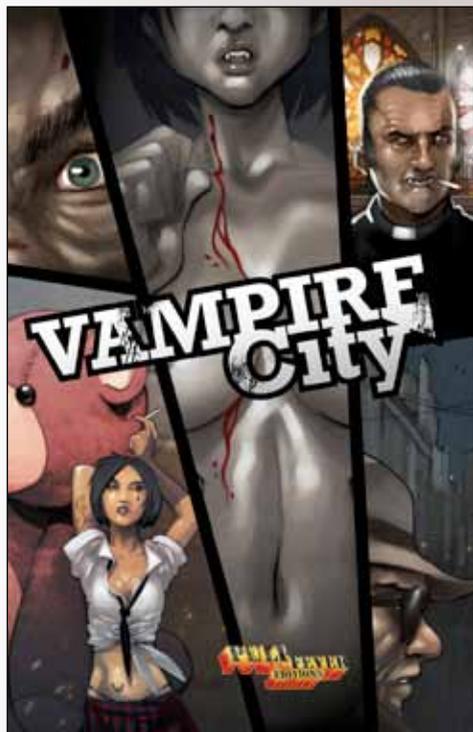
L'ouvrage en lui-même est très simple, avec une mise en page un peu chargée et aux illustrations pour le moins... discutables. Il y a une utilisation répétée de logos pour illustrer les textes, quelques illustrations pleine page pour casser la monotonie de l'ensemble et quelques illustrations (dont certaines se répètent) censées renforcer le propos. Le livre en lui-même ne va pas vous faire tomber de la chaise par ses qualités visuelles, mais il reste fonctionnel. Le système (la procédure pour construire et utiliser la colonne de dés) est clairement présenté et utilisable, malgré une simplicité qui laisse présager quelques zones d'ombre qui devront être gérées en direct par les joueurs par consensus. Du reste, c'est bien le propos qui dérange – et c'est voulu. La dénonciation du spectacle violent, de la médiatisation

outrancière, de la déshumanisation des candidats de télé-réalité est bien sensible et le discours paraît encore plus adapté aux années 2010 qu'aux années 1980. Mais fallait-il dénoncer par l'outrance de la violence et l'incitation à la perversité entre les personnages ? Fallait-il faire saigner abondamment des victimes (innocentes ou non) dans quasiment toutes les scènes ? En l'état, c'est la nausée qui prédomine, tant le discours à dénoncer est mis en scène dans son extrémité et que, si les personnages sont des victimes, les joueurs eux devront être des bourreaux. Les très nombreux nouveaux JdR s'attachent à explorer de nouvelles sources d'inspiration ; certaines d'entre elles devraient être laissées de côté.

Guillaume Agostini



Vampire City



Embrasse-moi Vampire

Fruit de la collection mort-née « Kinky things » de feu Pulp Fever (devenu Game-Fu), *Vampire City* est un jeu de rôle *stand alone* proposant de jouer des vampires. Ce jeu est la traduction de la production d'Angus McNicholls et Jason Wallace lui-même inspiré de *Western City* de Jörg Dünne. Publié par Pulp Fever, le jeu propose dans un petit format de jouer des vampires dans un contexte défini par les joueurs selon une mécanique d'autorité partagée et de changement de meneur à chaque scène. Récupérons donc crucifix et gosses d'ail pour voir si ce livre est aussi pointu qu'il le prétend.

Soif de sang

Tout d'abord il faut expliquer le concept du calice et des gemmes de sang. Chaque joueur dispose de cinq pions dits « gemmes de sang ». Chaque décision, et ce dès le début de la partie, est soumise à un système d'enchère. Dès qu'un joueur veut imposer sa vision des choses à l'ensemble de la table, il doit miser une ou plusieurs gemmes. Les autres peuvent refuser ou confirmer son choix en misant également. À la fin de l'enchère (mais aussi des scènes jouées) le joueur gagnant impose sa vision mais perd ses gemmes mises qui sont réparties entre tous les autres joueurs. S'il n'y a pas le compte pour répartir équitablement entre les joueurs, le surplus reste jusqu'à la prochaine enchère/scène. Les petits malins comprendront vite qu'il vaut mieux attendre d'avoir un maximum de gemmes pour pouvoir imposer un élément important quand on le souhaite. C'est compter sans le « festoiment » qui consiste à attaquer un joueur ayant accumulé plus de douze gemmes. Dans ce cas les autres joueurs sont en droit de lui réclamer des explications. Il devra expliquer en quoi sa grosse réserve est importante pour le futur de la partie. Évidemment cela doit fonctionner assez rarement et dans ce cas les joueurs jettent chacun un D6 pour piller sa réserve. Pas de pitié pour les petits épargnants !

Underworld

Le jeu ne propose pas réellement de monde, la création de l'environnement de la fiction fait partie du jeu à part entière. Premièrement les joueurs

devront définir la mythologie vampirique. Origine, pouvoirs, influence sur les mortels qui sont au courant ou pas de leur existence, tout est soumis à la discussion entre joueurs. S'il y a le moindre désaccord, une séquence d'enchère est lancée. Sur les pouvoirs (appelés dons ténébreux) une liste est proposée et il s'agira de décider ce qui est interdit, ce qui est commun à tous les vampires et ce qui est accessible mais non automatique (cf. la création de personnage). Sur le monde les joueurs décident en commun de l'époque, du lieu et du contexte. Ils sont également invités à proposer des lieux mythiques qui serviront de décor aux scènes durant la campagne (cimetière, boîte de nuit, château, etc.). Une fiche récapitulative liste toutes les options pour faciliter le choix.

Donnez votre sang !

La création de personnage suit des règles beaucoup plus classiques. Tout d'abord le joueur définit la profession la plus importante de son personnage. La profession devient une sorte de super compétence qui regroupe tous les champs d'expertise auxquels elle s'attache et prend un score de 4. Ainsi un vampire ayant eu une existence de journaliste pourra utiliser sa profession pour enquêter, fouiner, faire jouer des relations ou même menacer un personnage de révéler ses petits secrets.

Ensuite viennent la répartition de points d'attributs qui sont Corps, Esprit et Présence. De ces attributs vont découler les points de réserve qui serviront de Points de vie, de Santé mentale et d'Influence des personnages. Puis le



joueur choisit cinq compétences du type Bluff, Tir ou Stratégie qui serviront durant les conflits de nature diverse. Vient le choix du don ténébreux, un pouvoir propre au personnage autorisé lors de la conception collective du monde (voir ci-dessus). Le joueur peut aussi inventer un objet personnel et une crypte qui lui donneront des bonus lors des tests. Même les êtres surnaturels comme les vampires ne sont pas parfaits et chaque joueur va définir l'hubris de son personnage. Il s'agit d'un point faible dans sa cuirasse d'immortel, comme une soif de pouvoir inextinguible ou un souvenir douloureux.

Enfin, les joueurs vont créer des personnages non-joueurs (deux généralement) liés à leur vampire. Alliés ou ennemis, ils vont fournir à l'ensemble de la table des figurants qui alimenteront les scènes à venir.

Les morsures de l'aube

Pour commencer à lancer l'histoire les joueurs doivent encore s'accorder sur le type d'histoire qu'ils vont raconter. Enquête, lutte pour le pouvoir, action débridée, tout est possible tant que les joueurs sont d'accord ; et si ce n'est pas

le cas on passe aux enchères. Une fois le contexte défini on prépare quelques scènes à l'avance en s'aidant des lieux mythiques et des figurants listés. Chaque scénario va inclure une scène de crépuscule qui lancera l'histoire, une scène « minuit » pour chaque personnage joueur et une scène d'aube qui va conclure le scénario. Pour chacune des scènes un meneur sera choisi parmi les joueurs. Il définira quels personnages joueurs et non joueurs sont présents. Les joueurs dont les personnages ne sont pas de cette étape du scénario seront invités à interpréter les PNJ. En cas de conflits en jeu les joueurs jettent un nombre de dés égal à l'attribut concerné. Chaque score égal ou inférieur à la compétence choisie est compté comme un succès ; si le personnage n'est pas compétent seul les « 1 » sont pris en compte. En cas d'échec le personnage risque de perdre des points de réserve qui vont diminuer des capacités. À noter que si un joueur n'est pas en accord avec un choix narratif du meneur ou souhaite proposer un nouvel élément il doit utiliser une gemme de sang.

Conclusion

Sous le format d'un petit livre assez facile à lire, *Vampire City* propose une bonne alternative pour les amateurs de suceurs de sang qui voudraient éviter de se relancer dans les différentes itérations de *White Wolf*. Les concepts de création collective, d'enchères de sang et de cadrage de scènes nocturnes offrent la possibilité de s'immerger dans une ambiance particulière tout en permettant de s'affranchir (ou pas) des clichés du mythe vampirique. Le

système est extrêmement simple et fait la part belle à la narration sans tomber dans des mécaniques trop exotiques qui pourraient perturber les rôlistes les plus traditionalistes. Néanmoins *Vampire City* n'a pas les qualités de son grand ancien, à savoir un univers riche et des intrigues complexes à découvrir. Je le recommande donc à des joueurs qui ne sont pas trop attachés à des histoires complexes mais plus à des interactions entre personnages.

Doc Dandy

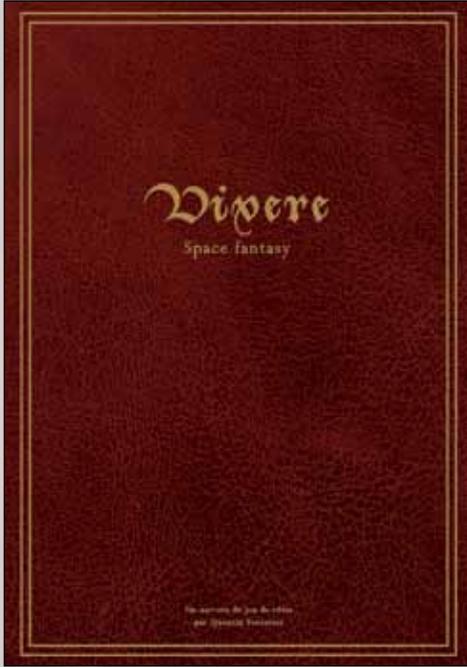
Avis de Sempai

Vampire City propose un JdR à la narration partagée sur le thème des vampires mais sans proposer un point de vue particulier (comme pouvait le faire *Annalise* par exemple). Le jeu s'adresse principalement à des connaisseurs des univers vampiriques puisque aucun guide, rappel de références ou autre, n'est proposé. Les joueurs devront avoir des connaissances communes qui soient relativement larges et variées sur le thème sous peine de reproduire toujours les mêmes types d'histoire. Enfin, le système d'enchère est intéressant mais trop présent, notamment dès la création du contexte puisqu'un joueur peut imposer son avis (choix) aux autres sans chercher le consensus. Et donc, les autres joueurs devront faire évoluer leurs personnages dans un univers/contexte/période, etc., qui ne leur convient pas à la base, ce qui peut conduire au mieux à de la frustration, au pire à l'arrêt immédiat de la partie.

Vampire City pouvait être une bonne idée mais finalement le jeu repose « pratiquement » uniquement sur le système de jeu (qui peut être mis en place dans n'importe quel autre univers) et la connotation vampirique n'est en définitive qu'un alibi.



Vivere



Il y a maintenant un peu plus de deux ans (septembre 2012), un projet du nom de Vivere obtenait les 112 % de son financement participatif. Date qui marquait le début d'une grande aventure pour le créateur, Quentin Forestier (précédemment auteur du jeu R.O.B.O.T.), qui se lançait seul dans le monde de l'édition. Pour ne pas déroger à ce qui semble aujourd'hui être une règle du monde du jeu de rôle c'est seulement en mars 2014 que le jeu gagna ses lettres de noblesse en étant imprimé sur papier. Allons-y, embarquons nous aussi sur le vaisseau pour Vivere, cet univers de « space fantasy ».

Aspect général

Le livre de base est un livre d'une centaine de pages au format A4, couverture souple en aspect similicuir, avec simplement

le titre en lettres dorées pour l'édition simple. La version collector est, quant à elle, dotée d'une couverture rigide.

Contenu

Je ne peux cacher ma perplexité en découvrant qu'un JdR d'inspiration *space opera* se propose de nous présenter son univers et son système en simplement 100 pages.

Après une courte introduction d'une page pour nous mettre dans l'ambiance du jeu, on entre directement dans le chapitre de la description de l'univers avec 50 pages. On y trouve ainsi : l'historique de l'univers, les bases de celui-ci, les différents cultes (disposant chacun d'une double page), le quotidien dans les colonies, la description d'une dizaine de planètes colonisées et, pour finir, un mini-bestaire. Le bilan de cette première moitié du livre est plutôt mitigé, car si les bonnes idées sont là, on peine parfois à s'y retrouver : les événements historiques ne sont pas forcément abordés dans l'ordre, certains termes sont utilisés plusieurs fois avant d'être définis et quelques petites incohérences dans le discours pèsent souvent sur le plaisir de la lecture. Toutefois, les parties sur les cultes et les planètes sont bien maîtrisées et apportent de bons éléments pour les futures parties animées par les meneurs.

La seconde partie du livre est réservée au système de jeu. La création de personnage s'étend sur 12 pages, puis les règles nous sont expliquées en 15 pages. On peut dire que c'est un système *light*.

La dernière partie du livre, titrée « Inventaire », répertorie tous les types de possessions des personnages, leurs vêtements, équipements (armes, armures, etc.), vaisseaux, mais aussi des choses moins matérielles comme des compétences spéciales, talents et dons. Pour finir on arrive à la fiche de personnage.



Esthétique

Le livre en couverture souple de seulement 100 pages donne l'impression de n'être qu'un supplément plutôt qu'un livre de base, à mon sens. Mais je suis convaincu que cette apparence est plus la résultante des impératifs de l'autoédition (petits moyens, etc.) que le réel choix de l'auteur.

Pour ce qui est de la mise en page réalisée par l'auteur lui-même, on est sur quelque chose de très sobre. Des pages blanches avec quelques titres, pastilles de sous-titres, liserés d'encarts très discrets, ce qui nous donne un texte très aéré et agréable à lire. Toutefois, le manque de couleur et d'engagement dans une mise en page plus ancrée dans l'univers donne une ambiance assez froide au livre, heureusement contrebalancée par de nombreuses illustrations. Il persiste aussi quelques coquilles de mise en page comme la non-justification des colonnes de textes.

En ce qui concerne les illustrations, l'auteur a su bien s'entourer avec pas moins de quatre illustreurs. Malgré cela, la cohérence graphique est bien respectée avec un style bande dessinée.

Le point fort de cette partie graphique est la richesse d'éléments visuels puisque l'on dispose d'au moins une illustration toutes les deux pages, ce qui permet une immersion dans l'ambiance du jeu plus simple pour le lecteur. Il faut aussi noter que la qualité graphique des illustrations est assez hétérogène.

L'univers

Pour faire simple, l'humanité a fui sa planète d'origine, Primasia, il y a presque 200 ans, pour échapper à un monstre « bouffeur » de monde, de Dieux, d'Avatars (enfin tout ce qui passe quoi) : le Fléau. Maintenant la population tente de survivre, dispersée sur différentes planètes appelées les colonies. Vous, le héros, enfin le personnage que vous incarnez, êtes un de ces colons.

Au niveau du style du jeu, c'est un mélange entre un monde médiéval-fantastique et du *space opera*. L'ambiance générale est plutôt médiévale mais on peut y croiser des vaisseaux spatiaux, réaliser des voyages interstellaires ou rencontrer des personnes capables de maîtriser les flux de magie élémentaire. Mais toutes ces technologies ou magies sont des vestiges d'un passé oublié qu'il est souvent bien rare/difficile d'utiliser/de manier. Ainsi la population vit majoritairement sur des planètes avec une culture médiévale. Seuls les voyages entre planètes ou la vie dans les hautes sphères de la hiérarchie permettent de voir vraiment intervenir la technologie, sinon elle est très rare.

Un des points importants de l'univers est la séparation de la société en différents clans appelés des cultes. Ce sont les vestiges du passé très religieux du monde de Primasia où des émissaires des Dieux appelés Avatars ont eu la charge de guider les humains. Sur les dires et les conseils de ces ambassadeurs se bâtirent huit sociétés distinctes, avec chacune sa culture, ses rites, son

système politique, etc. Ces sociétés ont maintenant colonisé une quarantaine de planètes sur lesquelles elles cohabitent en respectant le territoire de chacun même s'il existe quelques rivalités et jeux d'alliances classiques de tout système de clans.

Alors qu'est-ce qu'on joue ? Vous pouvez par exemple participer à des scénarios d'intrigues mêlant les différents cultes dans des affaires de pouvoir et de trahisons. Vous pouvez partir à l'aventure sur votre vaisseau spatial en quête d'artefacts de la technologie ancienne. Vous pouvez vous mettre en chasse des quelques rejets du Fléau (pour ceux qui ne suivent pas, c'est celui qui a un gros appétit au début de ce chapitre) dispersés dans l'espace. Pourquoi ne pas chercher à percer les mystères de la magie ? Ou des dieux eux-mêmes !



Un colon pas si complexe

Bon mais maintenant pour jouer faut un personnage. Là ça semble simple et rapide !

Dans un premier temps, le chapitre de création de personnage nous propose de nous familiariser avec des personnages de l'univers en nous présentant cinq pré-tirés utilisables pour les premières parties. La création de personnage se fait en quatre étapes, au cours desquelles vous disposez de 4 points de personnages (PP) à dépenser un peu comme des points bonus :

- les origines : c'est une succession de questions que l'auteur vous propose pour construire votre personnage ;
- le profil du personnage : c'est en fait la création statistique de votre personnage, avec ses huit caractéristiques et des points à répartir ;
- activité et compétences : cette partie va vous permettre de définir le métier de votre personnage. C'est à vous d'imaginer et de choisir vos compétences ;
- options : c'est ce qui donnera la touche finale à votre personnage. Vous pourrez avec des PP obtenir des spécialisations dans une compétence, choisir un talent particulier, avoir un don comme celui de la magie par exemple (seule possibilité de faire un magicien), définir votre équipement de départ et votre bourse !

La création de personnage est assez rapide et facile, très pratique pour pouvoir jouer rapidement. Chaque page de ce chapitre est agrémentée d'un texte et d'une illustration d'un personnage qui sont autant de sources d'inspiration pour vos PJ ou PNJ !

Un petit chapitre sur l'évolution du personnage nous explique comment faire progresser notre héros selon trois manières : l'amélioration automatique, l'entraînement, les bonus.

Comment ça marche ?

Il est temps de mettre les mains dans le cambouis. Bah oui avec cette technologie ancienne et méconnue, ces moteurs stellaires... Je m'attendais à devoir sortir mes livres de physique quantique pour faire avancer le vaisseau ! Mais en fait pas du tout.

Le jeu utilise un système classique de pourcentages. Lorsque l'on veut savoir si une action réussit ou non, on détermine la caractéristique et l'éventuelle compétence associées à l'action, que l'on additionne ; si le résultat est supérieur au score du lancé d'un D100, c'est une réussite.

Pour les actions en opposition, on comparera simplement les marges de réussite (MR). Celui des opposants ayant la plus grande MR remporte l'opposition. Les difficultés des actions sont représentées par des bonus/malus que le meneur peut appliquer au test du personnage. Les combats aussi se déroulent de manière assez classique : détermination d'initiative, puis jet d'attaque comparé au jet de défense de la cible, et détermination des éventuels dégâts.

La magie est quant à elle assez originale, puisque le système propose une magie libre basée sur la règle du : « plus tu veux en faire, plus tu vas en ch... » (enfin vous m'avez compris). Ainsi, un magicien peut créer ses propres sorts en concertation avec le meneur et devra définir un certain nombre de paramètres qui permettront de déterminer la difficulté pour les lancer. Certains sorts prédéfinis sont proposés à titre d'exemple.

Le projet

Comme j'ai déjà pu vous en faire mention plus haut dans cette chronique, le JdR *Vivere* ne se limite pas uniquement au livre de base. L'auteur propose aussi *via* téléchargement gratuit sur le site du projet des aides de jeu et du contenu



supplémentaire sur l'univers (19 petits chapitres à sortir pour le moment).

Vous pouvez encore vous procurer la version PDF du livre pour 8 €. Si vous doutez de vouloir investir dans cette version, le kit de démonstration est aussi téléchargeable gratuitement sur le site : <http://vivere-jdr.fr>

Conclusion

Il est temps d'atterrir. Pour résumer.

Les plus :

- Un univers de *space fantasy* original et plein d'idées.
- Un système classique et simple à prendre en main.
- Une immersion simplifiée par beaucoup d'illustrations.

Les moins :

- L'impression de ne pas avoir assez de détails dans le livre de base : frustration (sans pour autant empêcher de jouer).
- Un sentiment général d'amateurisme, assez normal et compréhensible pour cette première réalisation en solo.

Typhon



Within



La peur qui se fait attendre

Within est un jeu de rôle d'horreur contemporaine édité par les Écuries d'Augias. Le jeu est tristement célèbre pour le retard accumulé après le succès de la souscription du jeu sur Ulule. En effet, le jeu est financé depuis février 2012 : il aura fallu presque 3 ans pour l'avoir en main ! Mais l'attente en valait-elle la peine ? Jetons un œil prudent sur cet ouvrage qui promet de faire frissonner les joueurs à nos tables, exercice difficile s'il en est. À la vue des noms de Benoît Attinost, Jérôme Larré et Willy Favre nous sommes quelque peu rassurés car ces noms sont associés à bon nombre de jeux de qualité.

The Devil in disguise

Within propose donc de jouer des personnages contemporains, a

priori sans histoire, qui ont basculé dans l'horreur. Autrefois leur vie était monotone et banale, avant qu'elle ne vire dans l'irréel avec le « Premier Contact ». Cet événement marquant peut être un enlèvement extra-terrestre, une attaque zombie ou plus simplement la découverte d'une secte occulte dangereuse. Quoi qu'il en soit la vie du personnage ne sera plus jamais la même. La cause en est l'existence de forces mystérieuses qui rendent le monde de *Within* étrange et dangereux. Tels des papillons devant la lumière (noire), les personnages sont attirés vers ces mystères connus d'un petit nombre. Et comme les lépidoptères suscités, ils vont s'y brûler les ailes.

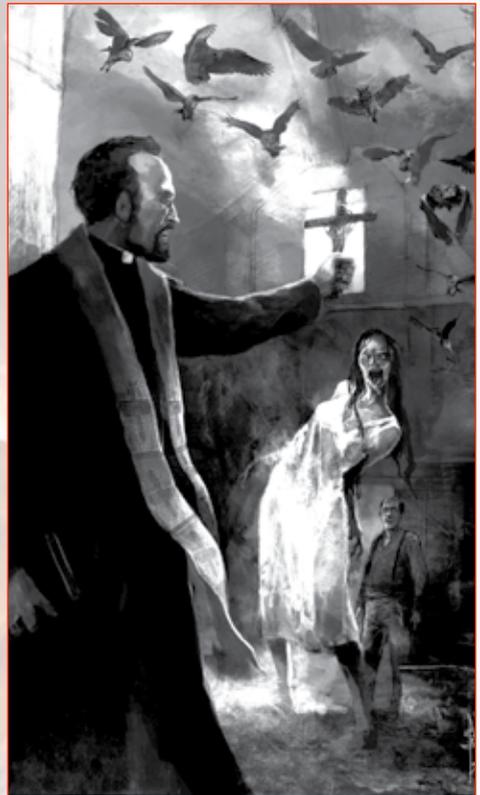
Le jeu propose plusieurs possibilités pour se lancer dans la partie : choisir un personnage pré-tiré, prendre un archétype à peaufiner ou choisir les caractéristiques des personnages de A à Z. La création est très simple et très « free form ». Après avoir choisi une origine et une apparence, le joueur décide qu'elle est l'occupation du personnage. Cette occupation est une sorte de métacompétence qui regroupe par exemple plusieurs capacités liées à sa profession. Ainsi un policier aura un niveau bon en tir, droit, interrogatoire, conduite, etc. Il choisit ensuite deux spécialités où il aura un niveau très bon (2) ou une avec un niveau excellent (3). Sur l'exemple précédent le policier peut être un tireur d'élite, un enquêteur ou un motard autoroutier. Viennent ensuite les aptitudes, les compétences plus classiques qui vont permettre au joueur de rendre son personnage plus polyvalent ou plus spécialisé. Le policier tireur d'élite pourra par exemple être un féru d'occultisme ou au contraire un des meilleurs tireurs du pays. Pour augmenter ses aptitudes le joueur peut prendre une limite, une aptitude ou un milieu dans lequel le personnage est notoirement mauvais (-1). Le milieu

cité précédemment est justement un environnement social ou professionnel qui donnera des bonus ou malus au personnage. Le policier peut par exemple bien connaître les gangs de rue car il vient de ce milieu-là ou au contraire être considéré comme un traître par ses anciens camarades du quartier. Enfin le joueur choisit l'Alpha de son personnage, chacun parmi douze. L'Omega est tiré au hasard. L'Alpha est un peu le comportement premier du personnage. Est-il curieux, peureux, intelligent, intrépide ? L'Alpha servira surtout d'excuse au personnage pour agir dans tel ou tel sens ou pourra servir de pression de la part du meneur. L'Omega est une clé vers les secrets du monde qui attire le personnage dans sa quête de vérité. Que ce soit la Vierge noire, le Pentacle ou le Monstre, ces symboles vont servir pour les Sceaux intégrés au système de jeu.

Enfin le personnage peut faire partie, à la discrétion du meneur, d'une des cinq organisations du Pentacle qui enquêtent sur l'occulte telles que la loge d'Hermès, le L.A.B.O. ou le Consortium ; chacune a son mode opératoire et ses objectifs propres. Mais le meneur peut très bien décider de faire commencer les PJ dans un scénario qui ouvrira leur premier contact et n'offrir de recrutement qu'au cours de la campagne.

Les mains noires de cambouis

Le cœur du système peut paraître désarmant de simplicité. Le jeu se joue sans dés, simplement en comparant les scores des personnages face à une difficulté ou le score d'un autre personnage. Les attributs sont notés de -2 à 5 de même que l'échelle de difficulté pour une moyenne à 0. En fonction des circonstances de nombreux



modificateurs peuvent s'appliquer et une table de résolution propose plusieurs solutions pour interpréter le résultat. Généralement cela se décline en options du type « oui », « oui mais », « oui et » allant même jusqu'à l'échec sur un résultat positif générant tout de même quelque chose de très bénéfique pour le personnage. Plusieurs tables sont ajoutées pour affiner les interprétations en fonction des situations (poursuites, combat, enquête). Pour améliorer ses chances le joueur peut travailler en collaboration, prendre son temps ou utiliser du matériel adapté.

Le personnage peut aussi faire appel à son potentiel pour réussir une action. En puisant dans ses ressources il va pouvoir réussir une action normalement impossible pour lui. Il va alors abaisser l'un de ses potentiels (cf. plus bas)

pour gagner un bonus de 1 par point dépensé. Mais c'est très risqué pour le personnage qui deviendra alors plus vulnérable.

Le joueur peut aussi faire appel à la main du destin. Il puise alors dans un récipient contenant des jetons – six blancs et un noir par joueur. Il pourra puiser autant de jetons qu'il le souhaite mais si l'un des jetons est noir, l'action va tourner à la catastrophe. Évidemment plus le joueur aura tiré de jetons plus les conséquences seront graves. Chaque jeton apporte un bonus de 1 à l'action en cours.

Pour aller plus loin, le joueur a comme autre option de faire agir son Omega. En effet le joueur pourra tirer un sceau représentant l'une des douze figures de l'univers. Selon son niveau d'Oméga (qui débute à -2) le joueur aura de l'emprise sur les sceaux. Au début il se contente de tirer la carte et de la confier au meneur sans la regarder. Ce dernier va alors tirer deux jetons et déterminer l'action sur le destin du personnage en fonction du sceau. Si les jetons sont blancs le sceau sera bénéfique, si l'un est noir ce sera au détriment du personnage. Plus il avance dans la progression de son Omega, qui augmente au fur et mesure de la campagne, plus le joueur aura un contrôle. Cela décrit la progression du personnage vers plus de compréhension de l'univers en visualisant le sceau tiré puis en le choisissant directement lui-même.

La réussite ou l'échec peuvent affecter les potentiels : Vigueur qui représente l'endurance physique, Volonté qui sert de santé mentale et la Santé pour les blessures. Chacun d'entre eux a un niveau de départ de 3. Le meneur se fera évidemment un plaisir de chercher à diminuer, voire achever l'un ou l'autre des scores du personnage pour le rendre apathique, fou ou simplement mort. D'autant que les potentiels servent pour résister à la pression.

En effet pour simuler les aspects horribles du genre, le meneur dispose de la pression. Chaque personnage a un score de résistance qui correspond tout simplement au potentiel le plus faible du moment. Quand le meneur le juge opportun, il demande au joueur de résister à un score de pression. En cas d'échec, le joueur est invité à expliquer comment son personnage craque, se cache dans un coin ou s'assoit à terre en pleine poursuite.

Il n'y a pas de système d'expérience. Les aptitudes et milieux des personnages progressent en fonction de leurs évolutions durant la campagne. Seuls l'Alpha et l'Omega évoluent selon un barème géré par le meneur.



Within, ton univers impitoyable

Difficile de parler de l'univers sans spoiler des pans entiers du jeu. Sachez juste que l'Alpha et l'Omega sont très importants aussi bien pour le joueur que pour le lien de son personnage avec l'univers et que le jeu propose avant tout d'explorer les codes classiques du genre : sorciers, démons, tueurs en séries, conspirations et autres spectres.

Contes de la Crypte

Le livre se conclut avec trois scénarios chacun noté de 0 à 2 selon l'implication dans l'univers de jeu. *Dead Man Walking* propose un scénario glauque en *one shot*, où les PJ vont être coincés dans une petite bourgade du Middle West pendant une tempête. *This Generation Shall Not Pass* (niveau 1) est un *survival horror* qui dégoûtera vos joueurs de manger du poulet durant un moment et servira de premier contact avec le Pentacle. Enfin *Chaos* (niveau 2 et premier épisode de la *Suite babylonienne*) mettra les personnages au cœur d'un secret antédiluvien. À noter que la *Suite babylonienne* est un « cadavre exquis », une suite de scénarios écrits par des auteurs différents, développant chacun à leur façon un aspect de l'univers de jeu.

Autopsie à froid

Within propose un jeu intéressant pour jouer de l'horreur contemporaine ou de l'épouvante. Le système est très fin et malin et permet de privilégier l'ambiance sans passer par des mécaniques lourdes ou chronophages. Certains points sont toutefois à prendre en compte. Les résultats sur la main du destin sont un peu alambiqués,

de même les options de poursuite ne me semblent pas pertinentes, tenant plus de l'intention que du véritable outil exploitable. Les sceaux sont très intéressants et vont permettre d'offrir au meneur un vrai guide des thématiques pour une campagne. Et le jeu prendra tout son potentiel durant une campagne car le meneur devra apprendre à utiliser la mécanique et ses petits bonus pour servir la narration et faire découvrir les secrets de l'univers aux joueurs séance après séance. Je reprocherais surtout à *Within* une certaine timidité avec des nombreux rappels aux lecteurs de « faire comme ils veulent » et des répétitions de paragraphes entiers comme si les lecteurs ne lisaient pas l'intégralité du texte. Les plus courageux y trouveront une boîte à outils polyvalente pour recycler leurs jeux fétiches comme *Delta Green*, *Kult* ou encore *Unknown Armies*.

Doc Dandy



IDENTITÉ : _____

SEXE : _____

ÂGE : _____

TYPE : _____

ALPHA : _____

OMEGA : _____

-2 -1 0 1 2 3
000000
000000

ORIGINES : _____

REFUGE : _____

APPARENCE : _____

SIGNES PARTICULIERS : _____

OCCUPATION : _____

SPÉCIALITÉ(S) : _____

APTITUDES : _____

LIMITE : _____

MILIEU (X) : _____

NIVEAU DE VIE : _____

ÉQUIPEMENT : _____

FIRST CONTACT : _____

POTENTIELS

| | |
|---------|-----|
| Vigueur | 000 |
| Volonté | 000 |
| Santé | 000 |

RESISTANCE 000

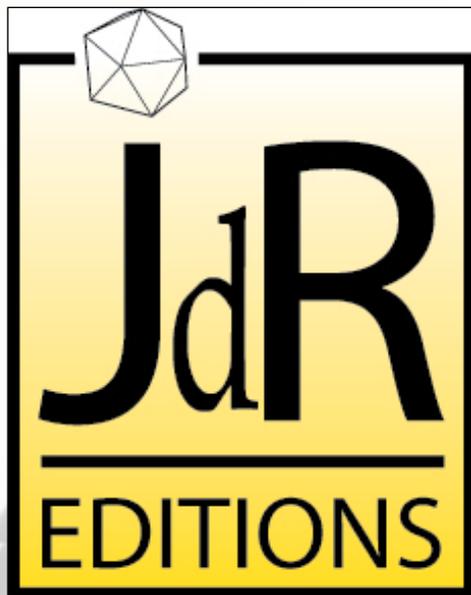
Plus bas potentiel

NOTES

INTERVIEW



Interview de JdR Éditions



Peux-tu te présenter et présenter l'équipe derrière JdR Éditions ?

Pour commencer par moi, je suis un vieux rôliste avec bientôt 30 ans de pratique (mais j'ai commencé tôt...) et j'ai toujours été actif dans le milieu. Tout au long de ces années, j'ai eu ainsi le plaisir d'écrire pas mal de jeux jamais publiés, de fonder et présider un club de JdR, d'écrire et d'animer une webTV (JdrTV, fondée en 2006 <http://jdrtv.free.fr/>) puis tout récemment, de cofonder JdR Éditions et enfin d'être publié en tant qu'auteur et co-auteur.

Quant à JdR Éditions, c'est une petite équipe vieille de trois ans, presque une famille. À la tête, Delphine dirige, joue, écrit, joue et fait énormément de relectures (elle joue aussi). Je m'occupe en particulier du JdR, je suis donc à la fois

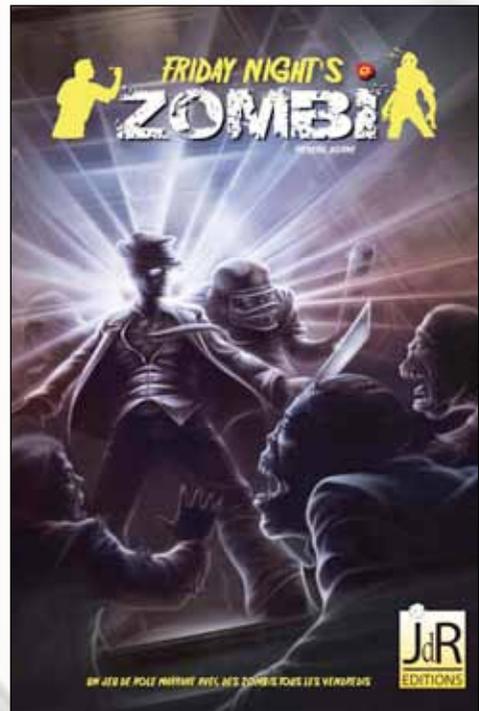
découvreur de talent et auteur. Il m'arrive aussi de faire des illustrations quand je suis inspiré ! Gabriel est plus multimédia et apporte une culture du jeu plus vaste que le JdR. En plus de son côté auteur (*HOMEKA*), lui et son épouse sont sur tous les playtests des prototypes. Enfin, Sylvain est un joueur acharné avec une connaissance des jeux incroyable ; une simple discussion, un brainstorming ou un playtest avec lui sont toujours passionnants.

Ensuite, nous avons des personnes qui reviennent souvent dans nos productions, sans faire officiellement partie de l'équipe (mais c'est tout comme). Je pense en particulier à Fabien Laouer.

L'année 2014 a été chargée pour vous, peux-tu nous résumer vos activités de cette année ?

Nous n'avons sorti qu'un seul nouveau jeu, *SteamShadows*, mais cela nous a occupés une bonne partie de l'année car plusieurs éléments de la gamme sont sortis en même temps, tandis que nous avons publié deux suppléments pour *Friday Night's Zombi* (l'écran du MJ et une première campagne). En parallèle, nous avons mené deux campagnes de financement pour les jeux *XVII* et *HOMEKA* qui arriveront dans les mois à venir et nous avons essayé de mettre un pied dans le jeu de société, sans réussir, pour l'instant.

J'ai participé de près ou de loin à tous ces projets et cela m'a obligé à déléguer plus, nous avons du coup fait travailler pas mal de monde en écriture et illustration (*SteamShadows* a été écrit avec l'aide de Camille Claben et de Christophe Denouveaux par exemple). Bref la famille JdR Éditions s'est encore agrandie !



Quoi de prévu pour 2015 ?

Beaucoup de choses ! Pour les nouveautés prévues, nous aurons très bientôt *XVII* (cape, épée et surnaturel) et *HOMEKA* (robots géants comme derniers refuges sur une planète dévastée) vers avril. Chacun sortira avec ses premiers suppléments comme des écrans, des campagnes, etc. Pour ce qui est du suivi, une réédition de *Scénarii* est en cours (recueil d'un an de scénarios medfan génériques), *Friday Night's Zombi* recevra une nouvelle campagne et *SteamShadows* plein de choses, à commencer par la campagne *Mother Russia* sous peu. Enfin, nous allons proposer de nouvelles souscriptions, pour *Pleiades*, un jeu de société illustré par Olivier Sanfilipo, et également pour deux nouveaux jeux de rôle, mais il est encore un peu tôt pour en parler !

Avec le recul, comment vois-tu ton arrivée dans le monde merveilleux de l'édition de JdR pro ?

Je ne voyais pas cela du tout comme ça.

Bizarrement, je pensais rencontrer des professionnels partout et jouer bien plus qu'avant. Au final, j'ai découvert que le milieu est majoritairement amateur, parfois même associatif, avec des règles tacites qu'il faut découvrir à la dure. Et pour ce qui est de jouer, je ne joue guère plus qu'en partie de démo ou de test. C'est principalement à cause d'une conjonction où tous mes amis joueurs ont déménagé, mais le temps que je passe à travailler a eu son influence aussi. Les parties pour le plaisir n'ont pas disparu de ma vie, heureusement, et elles sont devenues d'autant plus précieuses.

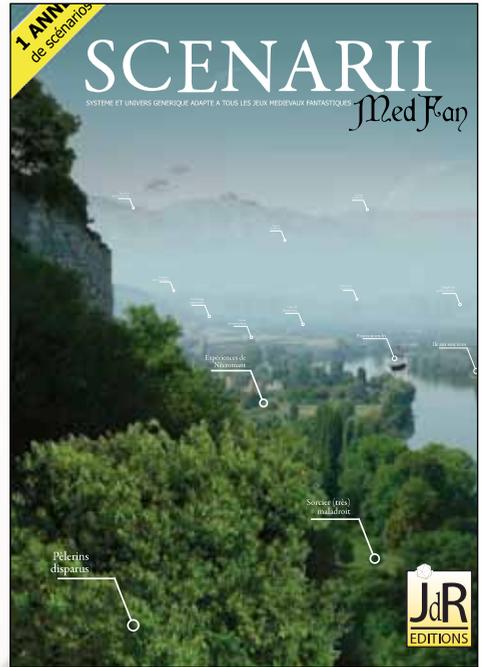
Si c'était à refaire, que ne referais-tu pas ?

Même s'il a marché du tonnerre, je ne commencerais pas avec *Scenarii Medfan* comme premier produit, je ne commencerais pas par un supplément générique. Il aurait mieux valu éditer tout de suite *Deus* ou *FNZ*, car on n'existe pas ici-bas sans avoir publié un premier JdR !

Je n'aurais pas fait les mêmes choix artistiques pour *FNZ* non plus, mes goûts ne plaisent pas à tout le monde et je n'étais pas assez « marketing », mais j'apprends !

Si tu avais un budget illimité et autant de temps que nécessaire, quel projet rôlistique voudrais-tu lancer ?

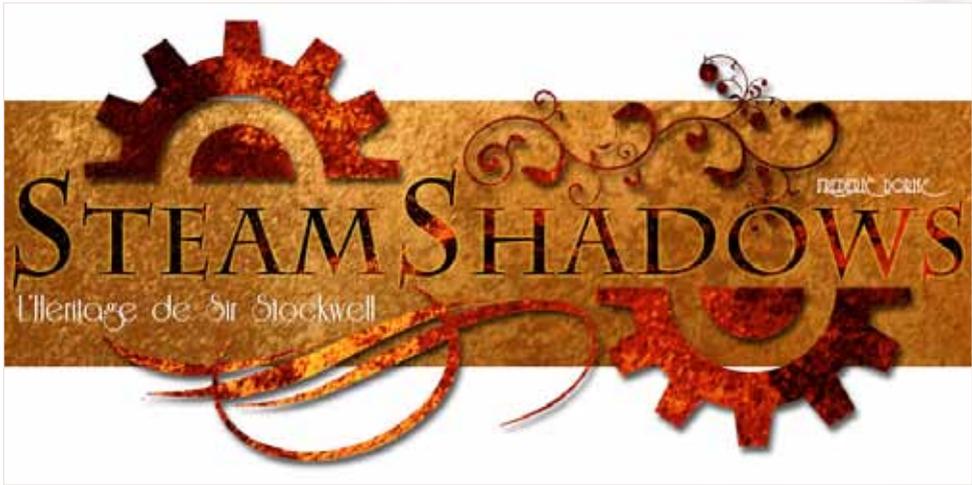
Une encyclopédie exhaustive du JdR mondial (et pas seulement centrée



sur le marché américain comme celle qui a été financée par KS en 2014) en prenant le temps de jouer à tout pour pouvoir en parler en connaissance de cause. J'aimerais aussi énormément ouvrir un site pour joueurs : plein de salles de JdR équipées et de toutes les tailles, pour les conventions ou de simples parties entre potes, dans un village fantastique entièrement thématique où l'on pourrait déambuler. Une sorte de Disneyland du JdR en quelque sorte !

Pour rester dans l'air du temps, que penses-tu du crowdfunding en général et dans le JdR francophone en particulier ?

C'est un outil formidable ! Il permet à la fois aux petits éditeurs et aux auteurs de réaliser leurs rêves, mais aussi de rassembler une communauté. Sans



lui, le JdR français ne serait pas aussi dynamique et tournerait encore et toujours autour des Cthulhu et autre Donjon.

Évidemment, ce système de financement a ses défauts et pas mal de gens ne comprennent pas que si une petite structure passe par le CF c'est qu'elle n'a tout bonnement pas les moyens de commencer la production du produit. Je suis persuadé que le CF a besoin d'une certaine forme de spécialisation et j'attends toujours qu'une plate-forme uniquement jeu se monte. J'ai songé à le faire mais la programmation ce n'est tout simplement plus ma tasse de thé.

J'avais promis une révélation à Radek, alors pour tenir ma promesse, voici :

il est évident que les changements juridiques récents sur les statuts des entreprises vont avoir un impact sur JdR Éditions. Le principal sera un changement de direction, je pourrais ainsi bien devenir le gérant avant la fin de l'année avec un changement éditorial majeur et, notamment, des jeux aux formats plus compacts.

Si on a une idée géniale de JdR, peut-on te contacter ? Que devrait contenir une proposition pour retenir ton attention ?

Oui, je dévore les manuscrits avec plaisir et je fais remonter à Delphine ceux qui m'ont titillé. C'est comme cela que nous avons édité *Deus* et *XVII*.

Afin de savoir ce qu'un auteur a réellement derrière la tête, j'ai besoin de lire tout ce qui composerait le livre de base du jeu : univers, règles, création, scénario, conseils MJ si nécessaire. Donc ma seule et unique recommandation aux auteurs qui nous lisent : rédigez tout, sans mise en page particulière, un simple fichier Word c'est très suffisant pour juger du fond. Si cela nous plaît, nous nous occuperons de la forme !

Il suffit d'envoyer le fichier à mon attention à contact@jdreditions.com

JEUX DE SOCIÉTÉ



Blood Bowl Team Manager



S'il est un jeu qui prouve que les geeks sont aussi des sportifs, c'est bien celui-là. Le Blood Bowl, c'est le football américain à la sauce Warhammer, avec des elfes, des nains, des skavens, des orques et autres joyusetés et qui fleure bon le sang, les tripes et la mauvaise bière. Créé par Jervis Johnson en 1987, le jeu a connu un engouement qui ne s'est pas tari depuis la première version et ses figurines en carton jusqu'aux adaptations en jeu vidéo et même en romans. Il faut dire que l'idée d'adapter l'un des sports les plus populaires aux USA à l'univers violent et fantastique de Warhammer était tout bonnement géniale. S'il sert de défouloir aux fanatiques de la première heure de Games Workshop et aux rôlistes en général, il ouvre aussi l'univers aux amateurs de jeux de sport et ce n'est pas là une mince affaire.

Mais avec *Blood Bowl Team Manager*, on peut oublier le terrain d'astrogranit et les équipes en plomb à acheter et à peindre soi-même. Edge Entertainment nous propose ici de passer de l'autre côté de la ligne blanche et de devenir le manager d'une équipe en vue. L'objectif ne sera d'ailleurs pas tant de gagner des matches, mais bien de rendre votre formation la plus populaire possible, bref de gagner des fans. Pour cela, comme d'habitude dans ce sport, tous les coups sont permis, de la victoire aux coups bas en passant par la triche, véritable style de jeu pour certaines équipes. La boîte de base vous permet de prendre les rênes de six équipes : les Reikland Reavers (humains), les Grudgebearers (nains), les Athelorn Avengers (elfes sylvains), les Skavenblight Scramblers (skavens), les Gougued Eye (orques) et les fameux Chaos All-Stars (créatures chaotiques). Chaque équipe est composée de seize joueurs de base, mais il vous sera possible d'en acquérir d'autres en cours de partie.

Mords-y l'oeil !

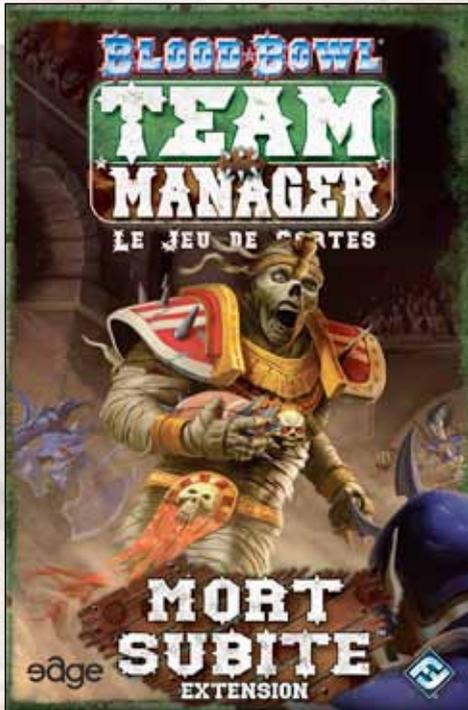
Une partie se déroule en cinq tours durant lesquels chaque manager devra envoyer ses joueurs sur le front de plusieurs « moments forts » de la saison. Vous l'avez compris, on ne joue pas des matches complets dans *Blood Bowl Team Manager*, mais bien une saison qui se termine en apothéose par la grande finale. Chacun à son tour, un manager peut envoyer un joueur sur une carte « moment fort » et effectuer une action liée à ce joueur (tacle, sprint, passe

ou triche). Certains joueurs disposent en outre de compétences qui leur permettent d'influencer le cours de la manche. Le but est de remporter un maximum de « moments forts » qui, une fois engrangés, rapportent des fans (les points de victoire) mais aussi des bonus (améliorations d'équipe, améliorations de structure, nouveaux joueurs), connus d'emblée car présents sur la carte du moment fort.

Les joueurs ne sont bien entendu pas tous égaux et auront tous un indice de force. Chaque équipe compte ses vedettes mais propose également des styles de jeu assez différents. Vous ne serez guère surpris d'apprendre que les orques sont violents, que les elfes sprintent souvent (ce qui leur permet de faire tourner plus facilement la main de leur manager) ou que les créatures du Chaos trichent. Car oui, la triche fait partie du jeu, mais on ne peut la pratiquer que si les joueurs alignés sont reconnus comme tricheurs (c'est une action). On se saisit alors d'un pion triche, face cachée, et on ne le dévoile que lors du décompte de chaque moment fort. Un pion triche peut rapporter des points (souvent) ou exclure le tricheur (parfois).

Triche ! Mais triche ! Je tiens l'arbitre

Le hasard est bien présent dans *BBTM*. Pour tacler un adversaire, par exemple, on lancera les dés spéciaux contenus dans la boîte, qui sont les mêmes que ceux de la sixième édition des règles du jeu avec figurines. Si le joueur est plus fort que son adversaire, il lance deux dés et prend le meilleur résultat. S'il est plus faible



mais qui ne remplacera sans doute pas dans le cœur des puristes le plateau et les figurines du jeu de base.

SUPPLÉMENT MORT SUBITE

Le premier supplément de *Blood Bowl Team Manager* introduit trois nouvelles équipes : les squelettes animés des Champions of Death, les princes vampires des Black Fangs et les elfes noirs des Naggaroth Nightmares. Chacune apporte bien entendu son lot de nouveautés mais on notera aussi l'apparition, magie oblige, de ballons enchantés ou de contrats magiques qui rendent les parties encore plus incertaines !

Genseric

il lance deux dés et prend le moins bon. S'il est de même force que son adversaire, il ne lance qu'un dé et en applique le résultat. Mais globalement, ce sont bien les choix des managers qui influenceront le plus la victoire finale, même si les stratégies les plus risquées (mais aussi les plus payantes) peuvent basculer sur un mauvais jet de dés.

Blood Bowl Team Manager réussit à rendre avec humour et justesse l'ambiance de cet univers déjanté et violent qu'est celui du *Blood Bowl*, ce qui n'était pas une mince affaire avec un jeu de cartes. Bien qu'ils soient souvent inutiles, les textes d'ambiance des cartes apportent aux fans de la première heure quantité d'informations croustillantes ou de blagues potaches comme on les aime. Bref, *BBTM* est un très bon jeu, assez simple à apprendre



Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE



Le monde de Titan à votre portée !

TITAN est LE livre ressource indispensable à tout joueur de *Défis Fantastiques - le Jeu de rôle* mais aussi de tout amateur de l'univers des *Livres Dont VOUS Êtes le Héros, Défis Fantastiques* et *Sorcellerie* !

Accompagné de cartes en couleur grand format (l'Allansia, l'Ancien monde, Khul, la Carte du monde, plus celle localisant les livres jeux) le tout soigneusement rangé dans une pochette pour le transport.

Découvrez également le *Nécessaire de magie*, regroupant tous les sorts de Magie Mineure, Magie Supérieure et de Sorcellerie, dont 5 sorts inédits de divination.



TITAN détaille la géographie, la cosmologie, les dieux, l'organisation politique, les mythes et légendes, offre de riches illustrations, une campagne inédite, de nouvelles compétences et talents, une nouvelle déesse, des règles de gestion des chevaux, et bien plus encore !



Le *Nécessaire de magie* est vendu séparément.

Contenu :

- 31 sorts de Magie Mineure
- 77 sorts de Magie Supérieure
- 48 sorts de Sorcellerie
- 1 carte vierge
- 1 carte légende

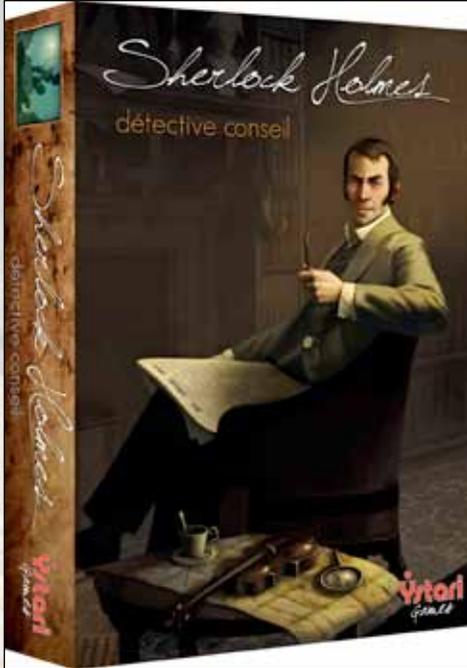
Nécessite le livre de base pour pouvoir être joué

Disponible dès maintenant



Sherlock Holmes : Se mesurer à la légende

Détective conseil



Londres, la plus grande ville du monde à la fin du XIX^e siècle, capitale industrielle, point névralgique d'un empire considérable, ville de lumière, de culture, d'art, d'opulence. Mais aussi infâme cloaque surpeuplé où receleurs, cambrioleurs, assassins en tous genres profitent d'une faune trouble de prostituées et de fumeurs d'opium. Sherlock Holmes, le plus grand détective du monde, jette jour après jour la lumière de la raison et de la justice sur les sombres secrets de crapules sournoises ou de maîtres du crime à l'envergure internationale. *Sherlock Holmes Détective Conseil* (SHDC) vous propose dix enquêtes pour revivre cette ambiance et prendre part à des investigations criminelles sophistiquées.

SHDC met en effet en scène dix enquêtes dans le Londres victorien qui a déjà inspiré tant d'auteurs et de réalisateurs. Chaque enquête se présente sous la forme d'un livret, contenant plusieurs paragraphes. Les joueurs vont, à tour de rôle, lire à haute voix des paragraphes qui reflètent leur avancement dans l'enquête et discuter de leurs suppositions ainsi que du prochain mouvement à faire.

Le premier paragraphe, invariablement, va présenter une situation de nature criminelle : un meurtre abject, un vol audacieux ou un enlèvement bizarre par exemple. Un certain nombre d'éléments vont ainsi être présentés aux joueurs : des dates, des lieux, des personnages, des circonstances, etc. À eux d'essayer d'identifier les indices réels des éléments anodins. Peut-être voudront-ils rencontrer un personnage cité ? Ou aller interroger le médecin légiste ? Ou peut-être vérifier les horaires d'ouverture de la banque cambriolée ? Un astucieux système leur permet alors d'aller à un autre paragraphe et de lire leur interaction avec les personnes qui résident ou travaillent à cet endroit. Ce système repose sur une carte de Londres et sur



un annuaire qui permet de localiser les individus et les institutions. Vous voulez aller rencontrer Lord Grey ? L'annuaire indique qu'il habite au SO21. En lisant le paragraphe SO21, les joueurs liront un paragraphe qui relate leur interrogatoire de Lord Grey. Celui-ci se révélera posséder un alibi, ou bien donnera de nouveaux indices ou confirmera des soupçons qu'un autre interlocuteur aura partagés plus tôt. Simple, pertinent, efficace.

L'objectif des joueurs est donc d'élucider le crime et ce sera souvent leur seul objectif, tant certaines enquêtes sont complexes et difficiles à appréhender. Lorsque les joueurs pensent avoir fini leur enquête, ils prennent alors connaissance d'une dizaine de questions à la fin de l'enquête. Les premières questions sont toutes directement liées à la situation initiale et recouvrent habituellement l'identification du coupable, son mobile et des preuves tangibles pour l'incriminer. Si les joueurs donnent les bonnes réponses, ils gagnent des points, sinon, ils ne gagnent rien. Résoudre l'enquête principale rapporte généralement 100 points. Puis on compare le nombre de paragraphes que les joueurs ont lus pour arriver à leurs conclusions au nombre de paragraphes que Sherlock a « lus » (en fait le chemin optimal pour résoudre l'énigme). Chaque paragraphe lu en plus enlève des points. Autant dire qu'à ce moment-là, la plupart des joueurs ne font jamais aussi bien que Sherlock.

Mais – et c'est une grande richesse du jeu – il y a d'autres questions ensuite, sur des éléments annexes que Sherlock n'approfondit pas (c'est souvent le cas des esprits monomaniaques), comme des révélations supplémentaires sur les principaux suspects ou d'autres crimes qui se déroulent en même temps. Répondre à ces questions permet aux

joueurs de gagner des points en plus par rapport à Sherlock et éventuellement de le battre !

Pour finir, il y a dix journaux, un pour chaque enquête. Parfois on y trouve des indices pour l'enquête principale, parfois des indices pour les enquêtes annexes et – richesse des richesses – parfois les journaux des enquêtes antérieures peuvent être utiles pour l'enquête en cours !

Un nouveau siècle commence

La première édition de ce jeu hors norme date de 1981 et il connaît ensuite un regain d'attention avec une nouvelle édition francophone publiée en 2011, qui bénéficie, outre un traitement graphique irréprochable dans le style *gaslight* exceptionnel, d'un profond travail pour éliminer les bugs et préciser le texte d'origine. Le principal reproche qu'il est possible de faire à ce jeu est sa non-rejouabilité : une fois qu'un joueur





a commencé une enquête, il ne pourra plus jamais la refaire. Ce faisant, avec dix enquêtes dans la boîte de base, il y a du matériel pour dix excellentes soirées d'enquêtes victorienne, où tous les thèmes de l'époque seront abordés, des rivalités internationales aux luttes de classe en passant par les plus grands mouvements de pensée de l'époque. Et dix soirées pour 40€, cela revient à 4€ la soirée ce qui, soyons raisonnables, est tout à fait correct.

L'éditeur français a de plus publié à ce jour quatre enquêtes additionnelles autonomes (dont trois sont la création d'auteurs francophones fans de longue date du jeu), ainsi que la traduction de *Carlton House*, un groupe de cinq enquêtes qui se déroulent à Londres et aussi dans un manoir où des paragraphes par pièces viennent enrichir les possibilités d'enquêtes.

Quelques enquêtes d'amateurs existent aussi sur Internet, dont une récente initiative non-euclidienne d'enquêtes lovecraftiennes. Comme quoi, la mode de mettre des tentacules partout est toujours vivace.

Ce coup de jeune que l'on doit à des amateurs qui ont continuellement fait connaître ce jeu et à un éditeur qui a pris le risque de le rééditer permet à un large public de profiter d'un jeu exceptionnel sous bien des aspects. Coopératif, le jeu l'est de manière intrinsèque, car tous les joueurs cherchent à résoudre le crime. Mais les compromis portent ici sur le prochain paragraphe à lire, sur le choix de se concentrer sur l'enquête principale et l'envie de résoudre les enquêtes annexes, sur les différentes interprétations des mêmes indices (rappelez-vous que chaque paragraphe lu en trop vous éloigne du meilleur



score). Le jeu atteint parfois ainsi un instant de grâce où chaque joueur est convaincu d'avoir résolu l'enquête avec une explication différente. Et lorsque les négociations échouent, il ne reste plus qu'à se mettre d'accord sur un paragraphe supplémentaire à lire pour lever le doute... ou créer de nouvelles divergences.

À qui profite le crime ?

Les aficionados du jeu de plateau ont déjà couronné SHDC comme un des meilleurs jeux de tous les temps et lui réservent une place privilégiée – et renouvelée – dans leur panorama ludique. Pour les rôlistes, cette

expérience est très fortement conseillée. Tout d'abord c'est une enquête, une dynamique particulièrement appréciée dans un jeu de rôle. De plus, tout le jeu est orientée vers cette enquête, elle se voit donc particulièrement bien servie par les mécaniques – pourtant simplissimes – mises en jeu, ce qui pourra être d'autant plus apprécié de ceux qui trouvent qu'il est tellement difficile de simuler une enquête en jeu de rôle.

Certes il n'y aura pas de place pour l'interprétation de rôles, pas de séances d'interrogatoires à mener directement (le paragraphe indique en effet de manière inflexible tout ce que le groupe peut obtenir, mais rien de plus). Par ailleurs, la difficulté des enquêtes peut être frustrante. En effet, s'il s'agissait d'enquêtes simples, Lestrade les aurait déjà résolues sans avoir recours à un Sherlock Holmes insupportable de talent. Cette frustration est d'autant plus importante quand les joueurs ont l'audace de vouloir dépasser le score virtuel du grand détective. Mais à l'autre bout du spectre, si les joueurs ne veulent pas être compétitifs, ils peuvent lire un grand nombre de paragraphes pour être sûrs de comprendre toute l'enquête... et qui sait, au détour d'une ruelle boueuse, croiser une ombre inquiétante qui jette sur Londres une obscurité plus noire encore.

Guillaume Agostini



Le signe des anciens



Les jeux ayant pour thème le mythe de Cthulhu ont inondé le marché ces derniers temps, à tel point qu'on en vient à se demander si l'invasion des Grands Anciens n'a pas commencé.

Le Signe des Anciens est un jeu de dés qui reprend un peu le principe de ce bon vieux Yahtzee. Autrement dit, vous devrez lancer les dés un certain nombre de fois pour obtenir des combinaisons vous permettant de remplir des objectifs. L'histoire générale de la partie vous place dans la peau d'un investigateur à choisir parmi les 16 proposés. Vous menez l'enquête sur des événements étranges se déroulant autour de la bibliothèque de l'université Miskatonic et à l'intérieur de ses sombres rayonnages. Un Grand Ancien est sur le point de se réveiller et vous avez tout intérêt à l'en empêcher...

Yahtzee Cthulhu !

Un investigateur est défini par deux valeurs : la santé mentale et la résistance. Au début de son tour, un joueur peut déplacer son personnage vers une carte Aventure (un rebondissement dans l'histoire), une carte Autre Monde (un portail) ou la carte d'entrée du musée. En fonction de l'endroit où il atterrit, il peut tenter de résoudre la carte en lançant les dés ou de réaliser l'une des actions proposées sur la carte d'entrée du musée. Pour résoudre une carte et obtenir les récompenses associées, on doit obtenir avec les dés plusieurs combinaisons de symboles plus ou moins compliquées. Il y a trois types de dés à six faces : les verts, les jaunes et les rouges, présentant plus ou moins de symboles différents (investigation, savoir, péril, terreur ou joker). Si un objectif est accompli, les dés nécessaires à sa résolution sont retranchés de la réserve. Si le jet de dé est raté, il faut aussi enlever un dé avant de relancer.

Le Signe des Anciens est un jeu coopératif. Les investigateurs ont donc tout intérêt à ne pas se mettre de bâtons dans les roues et à se concerter. En effet, l'horloge tourne contre eux. En fonction du Grand Ancien déterminé en début de partie, à choisir parmi 8, les conditions de victoire seront plus ou moins difficiles à atteindre, sans compter que des cartes événement pourront compliquer encore la vie de nos vaillants investigateurs. Pour les aider dans leur tâche, les détectives occultes pourront compter sur leur équipement, des sortilèges ou des

alliés providentiels. La plupart du temps, cela leur permettra de disposer de dés en plus dans leur réserve ou de relancer leur jet. L'objectif principal sera de récolter des signes des anciens pour enfermer le Grand Ancien, d'où qu'il vienne.

Contre la montre

Les parties du *Signe des Anciens* sont nerveuses et rythmées, mais l'accomplissement de l'objectif final demeure très incertain. Après tout, c'est un jeu de dés et le hasard jouera donc une grande part dans la victoire ou dans l'échec des investigateurs. Contrairement à bien des jeux de dés, on joue ici chacun à son tour et on n'assiste donc pas au chaos total qui résulte de plusieurs lancers de dés simultanés où chacun fait ses comptes dans son coin. Le matériel est de qualité et les mécanismes sympathiques, répondant bien à l'urgence de la situation des investigateurs et au rythme des enquêtes et des périls rencontrés en cours de route. Pour autant, il est difficile de transposer ces mécanismes en histoire suivie et au final, on ne parlera que des jets de dés et pas des rebondissements de l'histoire. C'est peut-être le seul point faible du jeu, à mon sens.

SUPPLEMENT FORCES OCCULTES

L'extension *Forces occultes* introduit le mysticisme dans le parcours des investigateurs avec des bénédictions et des malédictions qui viennent encore compliquer la tâche des joueurs. Un



dé blanc et un dé noir peuvent en effet s'ajouter aux réserves habituelles et avantager ou désavantager celui qui les lance. De nouvelles cartes et de nouveaux personnages (ou des versions alternatives des personnages de base) sont présentés pour un intérêt finalement assez limité.



Generic



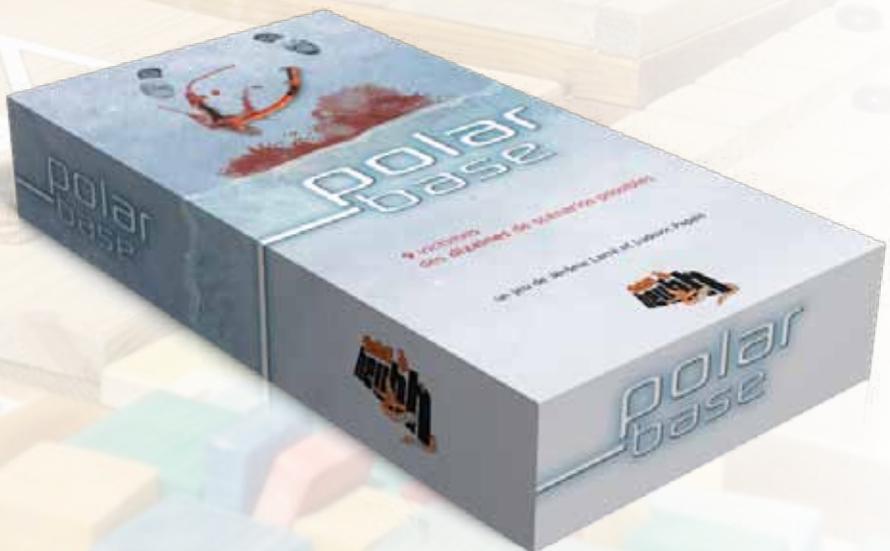
Polar Base

La Boîte à Heuuh, maison d'édition spécialisée dans les jeux de rôle narratifs, s'est essayée à l'édition d'un jeu de cartes, *Polar Base*, créé par Jérôme Larré (auteur de *Tenga*) et Ludovic Papaïs (fondateur de ladite maison d'édition). Le principe de ce jeu est de vous permettre de raconter des histoires à l'ambiance proche de celle du film *The thing* mais à la manière de *Memento*, c'est-à-dire en « remontant » le temps.

Le pitch du jeu vous conduit à jouer des scénaristes débutants (de 3 à 5 joueurs), embauchés par un studio hollywoodien de seconde zone dans le but de leur proposer le scénario de leur prochain film intitulé... *Polar Base*. Le jeu se veut collaboratif, puisque l'objectif est de créer ensemble une histoire cohérente, tout en étant compétitif puisqu'un seul des scénaristes sera embauché au final par la production.

Le jeu se compose de 97 cartes, dont 9 personnages, ainsi que de 26 jetons et d'un plan de la base polaire. Chaque joueur a la charge d'un des personnages, membres de cette expédition polaire qui ne répond plus depuis une violente tempête. Les membres restants sont les personnages secondaires de cette histoire. Ici, pas de capacités spéciales en fonction des personnages, mais plutôt des archétypes allant du pilote d'hélicoptère à la biologiste assistante. Votre personnage possède, au départ de l'histoire, trois équipements (ou accessoires) qu'il va piocher de manière aléatoire parmi les 88 possibles. Trois autres accessoires sont placés, face visible, au centre de la table afin de pouvoir être pris à tout moment par les joueurs.

Au premier tour de jeu était la mort. Ainsi, les joueurs doivent raconter, chacun leur tour, la façon dont leur personnage est mort, notamment en utilisant au moins une des cartes accessoires qu'ils ont en main. Et comme le jeu se joue





« à la *Memento* », chaque scène doit être antérieure à celle qui vient d'être racontée.

Ensuite, à son tour, chaque joueur va devoir raconter des scènes en mettant en jeu au moins une de ses cartes accessoires, tout en respectant deux règles, celle de l'antériorité de la scène et celle obligeant à tuer tout nouveau personnage arrivant en jeu.

Afin de pimenter un peu le jeu, les autres joueurs peuvent interrompre la narration du joueur actif en lui posant une question liée à la scène et en lui remettant une carte accessoire qu'il va devoir mettre en jeu (que cet objet soit ou non la réponse à la question).

À chaque tour de table, les joueurs votent pour la scène qu'ils ont préférée en donnant un jeton au joueur qui l'a racontée, sans pouvoir voter pour eux-mêmes.

Le jeu se joue de 3 à 5 tours, en fonction du nombre de joueurs. Une fois l'ensemble des scènes décrites, les joueurs ont une dernière chance de faire briller leur personnage en décrivant la scène d'introduction du film, avec comme contrainte d'impliquer tous les personnages des joueurs. Un dernier vote se déroule et le joueur ayant remporté le plus de jetons sera déclaré vainqueur.

Le jeu propose de nombreuses variantes afin de multiplier les plaisirs, pour obtenir plutôt des histoires comiques, plutôt tout public, etc.

L'expérience de jeu est excellente. Le thème est évocateur. La mécanique nécessitant de raconter des scènes antérieures aux précédentes est très stimulante. Les illustrations des cartes « accessoires » sont très bien trouvées, on y retrouve de nombreux clins d'œil et la grande diversité des objets (allant de la hache à incendie aux sous-vêtements féminins) conduit à une diversité des scènes et à une grande « rejouabilité ». Je ne saurais trop vous conseiller d'utiliser la variante impliquant d'imposer un trait de caractère au personnage du joueur se trouvant à votre gauche.

Vous l'aurez compris, avec ce coup d'essai, la Boîte à Heuhh a réalisé un coup de maître. *Polar Base* est un excellent jeu, indispensable, ne nécessitant pas de préparation et pouvant se rejouer facilement.

Sempaï



**FAITES
ENTRER
L'ACCUSÉ !**



La mort de Wladyslaw Sikorski

Que des gens meurent pendant les guerres, c'est une triste évidence. Mais quand la mort touche un haut responsable politique et militaire, dont les positions pouvaient gêner beaucoup de monde, et qu'elle n'est pas causée par un fait de guerre mais par un accident d'avion dans un contexte politique tendu, il est logique que beaucoup se posent des questions. Surtout quand la présence du plus célèbre des agents doubles, Kim Philby, est avérée sur les lieux du drame et que la relance de cette affaire peut jouer un rôle de propagande dans la politique internationale actuelle. Ce sont là les enjeux de la mort de celui qui aurait pu être le De Gaulle polonais, Władysław Sikorski, à Gibraltar, en 1943. Une histoire pouvant être une source d'inspiration pour les jeux se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale mais pas uniquement.

La mort de Władysław Sikorski

Près de soixante-douze ans après les faits, les circonstances de la mort de Władysław Sikorski continuent d'être un objet de débat, principalement en Pologne ; un débat non dénué d'arrière-pensées politiques. Même si cela ne fait pas les gros titres de



Władysław Sikorski

la presse en France, les Polonais sont habitués aux annonces de la justice de leur pays concernant les exhumations des victimes du crash d'avion du 4 juillet 1943, afin de réaliser des analyses complémentaires qui pourraient éclairer cette affaire d'un jour nouveau. Jusqu'ici sans succès. En 2008, le corps de Władysław Sikorski fut exhumé et autopsié puis, en 2010, trois autres victimes du crash, sans permettre de démontrer que leur mort n'était pas un accident.

Ces expertises judiciaires ont été réalisées en parallèle de nombreux livres, articles ou documentaires diffusés principalement en Pologne. Beaucoup d'entre eux envisageaient une responsabilité soviétique dans la mort de Sikorski alors même que l'hostilité réciproque entre Moscou et Varsovie est malheureusement une constante. Officiellement, le décès de Władysław Sikorski est toujours

considéré comme un accident mais, à tort ou à raison, peu de gens semblent y croire.

Né en 1881 à Tuszów Narodowy, ville polonaise de Galicie alors intégrée à l'empire austro-hongrois, Władysław Sikorski a rejoint très jeune des organisations clandestines favorables à l'indépendance polonaise. Dans le même temps, il suit des études d'ingénieur hydraulique puis une formation militaire d'un an dans une école de l'armée austro-hongroise et en sort avec le grade de sous-lieutenant de l'armée de réserve, bien qu'il reste très impliqué dans des organisations secrètes favorables à l'indépendance. Disposant d'une formation militaire, il est une recrue précieuse pour les indépendantistes et il entraîne ses camarades de la ZWC (Związek Walki Czynnej — l'Union pour la résistance active), l'unité combattante de la faction révolutionnaire du parti socialiste polonais. Cette unité est dirigée par Józef Piłsudski (1867-1935) avec qui Władysław Sikorski entretiendra des relations très compliquées malgré des objectifs communs. Sikorski devient le responsable du ZWC de la région de Lvov (alors dans l'Autriche-Hongrie, plus tard région polonaise mais actuellement en Ukraine). À partir de 1912, quand les différents partis pro-indépendantistes polonais se fédèrent dans la KSSN (*Komisja Skonfederowanych Stronnictwo Niepodległościowyc* — la commission temporaire des partis indépendantistes), il est nommé à la tête de sa branche armée.

L'empire austro-hongrois savait que certains Polonais, dont Sikorski,

formés dans ses académies militaires, étaient des indépendantistes actifs. Bien que le mouvement de Józef Piłsudski était nominalement socialiste et révolutionnaire, et l'empire des Habsbourg un régime particulièrement conservateur, leurs intérêts convergeaient. En effet, le ZWC considérait que l'ennemi principal de l'indépendance polonaise était la Russie tsariste et que l'empire austro-hongrois, plutôt tolérant avec l'expression de la culture polonaise, n'était qu'un adversaire secondaire. Dans le même temps, Vienne n'était pas hostile à ce que des Polonais se forment volontairement à la lutte armée contre les Russes et organisent des opérations en territoire russe alors que les tensions entre les deux empires croissaient. Aussi, bien

que la rhétorique de la ZWC envisageait à terme une lutte contre l'empire austro-hongrois en vue d'une indépendance totale de la Pologne, cette organisation opérait de facto comme un supplétif officieux de l'armée austro-hongroise.

En parallèle de son activisme indépendantiste antirusse, Sikorski poursuit son activité d'ingénieur hydraulique. Il se marie en 1909 et, en 1912, devient père d'une fille, Zofia, qui sera plus tard une de ses principales conseillères et interprètes.

Quand la Première Guerre mondiale éclate en 1914, Vienne et la KSSN négocient l'organisation d'unités militaires exclusivement polonaises dans lesquelles Sikorski est intégré. En 1916, une entité politique globalement fictive est créée par l'empire austro-hongrois et l'Allemagne, et reconnue par ces seuls États : le royaume de Pologne, constituée pour séduire les Polonais vivant dans les territoires russes. Cette création divise les indépendantistes entre ceux qui y voient une étape vers une Pologne indépendante et ceux qui redoutent que Berlin et Vienne n'accordent jamais plus aux Polonais que cet État vassalisé. Józef Piłsudski, contrairement à Sikorski, se détourne de Vienne. Il envisage un rapprochement avec la France et le Royaume-Uni et est arrêté en 1917. Les troupes polonaises sont alors directement intégrées dans l'armée austro-hongroise et Władysław Sikorski rejoint l'armée des Habsbourg. Mais après la révolution bolchevique et la paix séparée entre Moscou et les puissances d'Europe centrale, Sikorski considère que Berlin et Vienne ne veulent pas respecter leurs engagements vis-à-vis des Polonais



Josef Pilsudski en 1914



Władysław Sikorski et Winston Churchill en 1940

et se déclare solidaire de Piłsudski. Il est alors, lui aussi, emprisonné. Ce ralliement tardif ne rapproche pas les deux hommes et, au contraire, aggrave les tensions entre eux.

La chute des empires allemand et austro-hongrois à la fin de la Première Guerre mondiale entraîne la naissance d'une Pologne indépendante et républicaine mais aux frontières mal définies. Cela entraîne des tensions croissantes avec l'Ukraine occidentale (alors temporairement indépendante de facto) et la Lituanie, des conflits armés entre ces pays puis une guerre avec l'URSS embryonnaire entre 1921 et 1922 dont la Pologne sortira vainqueur. Władysław Sikorski et, surtout, Józef Piłsudski s'y couvrent de gloire et se rapprochent un peu mais la réconciliation n'est que temporaire.

Sikorski devient chef d'état-major puis Premier ministre entre 1922 et 1923. Partisan de l'alliance avec la France, il obtient la reconnaissance du tracé de la frontière orientale de la Pologne obtenu

par des victoires militaires par la France, le Royaume-Uni et les États-Unis. De 1924 à 1925, il est ministre des Armées. Sa politique sur ces deux périodes l'éloigne à nouveau de Piłsudski.

En 1926, ce dernier organise un coup d'État auquel Sikorski s'oppose verbalement mais sans mobiliser ses troupes contre le nouveau régime. Il est marginalisé par Piłsudski et s'il conserve son rang militaire, il n'a plus d'affectation. Il consacre dès lors son temps à l'étude et à la rédaction de traités militaires. Opposant déclaré mais peu actif, il vit principalement en France où il enseigne à l'École supérieure de Guerre. La mort de Piłsudski en 1935 ne change rien à cette situation.

Lors de l'attaque nazie contre la Pologne en 1939, il propose ses services mais ne se voit attribuer aucun poste de commandement. Il parvient à s'enfuir vers la France où il organise une armée polonaise libre et devient Premier ministre du gouvernement polonais en exil. Suite à la débâcle de 1940, il part pour le Royaume-Uni avec ses troupes.

Les pilotes polonais expérimentés de son armée s'illustreront pendant la bataille d'Angleterre, la 303^e escadrille de chasse polonaise devenant l'unité ayant abattu le plus grand nombre d'avions allemands entre juillet 1940 et mai 1941. En outre, Sikorski a gardé des contacts en Pologne et, en collaboration avec les Britanniques, organise des attaques contre les Allemands derrière les lignes de front.

1941-1943 : les complexes relations avec l'URSS et la mort de Sikorski

Pour les alliés, Władysław Sikorski est un personnage important mais, à

partir de 1941 et l'offensive allemande contre l'URSS, le sort de la Pologne a moins d'importance que l'alliance avec l'Armée rouge. Or, les relations entre l'état-major polonais et l'URSS sont particulièrement compliquées. En effet, les Polonais n'oublient pas l'alliance de Staline et Hitler au détriment de la Pologne en 1939 et connaissent les prétentions territoriales de Moscou sur les régions polonaises orientales. Władysław Sikorski est prêt à se montrer diplomate avec l'URSS, ce que certains Polonais lui reprochent, mais il est décidé à rester ferme sur l'intégrité territoriale de son pays.

Entre 1941 et 1942, Sikorski négocie avec Staline et crée en URSS une armée des Polonais de l'Est composée de militaires et civils polonais déportés



Władysław Sikorski et Joseph Staline en 1941

en URSS entre 1939 et 1941. Ce rapprochement est très mal vécu par certains Polonais proches de Sikorski et en mars 1942, le Premier ministre échappe à un attentat à la bombe dans son avion organisé par un membre de sa garde rapprochée. En novembre 1942, son avion est également saboté lors d'une visite aux États-Unis sans qu'il soit, cette fois, possible d'identifier le responsable.

Le 2 février 1943, la difficile victoire soviétique à Stalingrad amorce un inexorable reflux de l'armée allemande sur le front Est. Le 13 avril 1943, les médias officiels nazis révèlent la découverte par les troupes allemandes de charniers dans les environs de Khatyn en URSS. C'est là qu'au printemps 1940, 20 000 Polonais appartenant aux élites intellectuelles et militaires du pays ont été assassinés par les Soviétiques. Les nazis organisent une intense campagne de propagande antisémite sur le thème de la barbarie « judéobolchevique », invitent les journalistes des pays neutres à visiter le site du massacre et mettent en place une Commission composée de représentants des alliés de l'Allemagne et de la Suisse pour enquêter sur la responsabilité soviétique dans le massacre, conclusion à laquelle elle aboutira en mai 1943. Le III^e Reich invite même Władysław Sikorski à venir constater par lui-même l'existence du charnier.

Cette révélation embarrasse les Alliés et, en dépit de rapports de leurs services concluant à la responsabilité de l'URSS, Churchill et Roosevelt feignent de croire les démentis de Moscou accusant les nazis du massacre.

Circonspect, Władysław Sikorski demande une enquête indépendante de la Croix rouge sur ce massacre. Churchill, Roosevelt et Staline reprochent cette position au Premier ministre polonais, l'accusant de céder à la propagande nazie et de mettre à mal l'unité des Alliés. Ulcéré, Staline rompt ses relations diplomatiques avec le gouvernement polonais en exil le 26 avril 1943 et forme son propre gouvernement polonais en exil basé en URSS. Les troupes polonaises quittent l'URSS pour l'Iran avant d'être transférées sur le front Ouest.

Władysław Sikorski était favorable au maintien de relations avec l'URSS, contrairement à d'autres membres



Władysław Sikorski
lors de sa tournée d'inspection
au Moyen-Orient en mai 1943

de l'état-major polonais. Les tensions internes palpables affectent les troupes et, en mai 1943, Sikorski s'envole vers Téhéran pour une inspection de son armée. En Iran, il remonte le moral des troupes polonaises mais, en coulisse, affronte Władysław Anders, le commandant en chef de l'Armée polonaise au Moyen-Orient qui a été prisonnier en URSS entre 1939 et 1941 et s'oppose à la normalisation des relations avec Staline. Après cette tournée, Sikorski repart vers Londres via Beyrouth, Le Caire et Gibraltar.

Le 4 juillet 1943, Sikorski embarque avec au moins dix autres passagers (des doutes subsistent sur la liste exacte car le manifeste du vol était volontairement incomplet et trafiqué pour des questions de sécurité), dont beaucoup de membres de son état-major, sa fille Zofia Leśniowska, deux députés britanniques et six membres d'équipage, dans un B-24 Liberator à destination de Londres. Mais seize secondes après le décollage, l'avion s'écrase en mer. Le pilote tchèque, Eduard Prchal, est le seul survivant. Le corps de Sikorski est repêché mais ce n'est pas le cas de celui de sa fille et d'autres personnes présentes ou supposées présentes dans l'avion.

Rapidement, une commission d'enquête britannique (ne comptant aucun Polonais) est mise en place. Elle aboutit à la conclusion que l'avion était devenu incontrôlable à cause d'un problème technique mais ne parvient pas à déterminer si celui-ci est accidentel ou lié à un sabotage. Faute d'éléments prouvant le contraire, la thèse de l'accident fut acceptée par défaut.

Fin 1943, lors de la conférence de Téhéran réunissant pour la première fois Churchill, Roosevelt et Staline, le principe du déplacement vers l'ouest de la Pologne (avec annexion de sa partie orientale par l'URSS et octroi de la Prusse orientale à la Pologne) fut validé avant d'être précisé à Yalta en 1944. Les troupes polonaises s'illustrèrent sur le front Ouest mais beaucoup de ses dirigeants et de ses membres ne voulurent ou n'eurent pas la possibilité de rentrer en Pologne sous domination soviétique. Ils formèrent un gouvernement polonais en exil dont l'influence devint rapidement anecdotique après guerre mais qui ne fut officiellement dissout qu'en 1990.

Les différentes théories sur la mort de Sikorski

Peu de temps après la mort de Sikorski, des doutes sérieux ont été soulevés sur son caractère accidentel. Des théories multiples ont émergé accusant les adversaires polonais de Sikorski, les nazis, les Britanniques (avec l'assentiment des États-Unis ou non), les Soviétiques ou toutes les combinaisons probables et improbables entre ces groupes.

L'accusation visant des Polonais s'appuie surtout sur les tentatives d'assassinat de 1942 contre Sikorski et sur l'hostilité réelle de certains dirigeants polonais à son égard. En 1948, un nationaliste polonais fut arrêté par les autorités prosoviétiques polonaises et avoua avoir saboté l'avion de Sikorski avant d'être condamné à mort.

La possibilité d'un sabotage nazi se fonde principalement sur la proximité de Gibraltar avec l'Espagne franquiste, officiellement neutre mais où les nazis étaient bien implantés. Le III^e Reich aurait pu souhaiter que sans Sikorski, le gouvernement polonais en exil soit dirigé par quelqu'un de plus intransigent avec l'URSS afin de multiplier les tensions entre les Alliés et, éventuellement, parvenir à une paix séparée avec les Occidentaux contre l'URSS.

Les partisans de l'implication britannique, dont le négationniste David Irving, auteur d'un livre sur Sikorski en 1967, estiment que Sikorski avait complètement renoncé à discuter avec Staline après avoir rencontré des Polonais passés par le goulag lors de sa tournée en Iran. Le Polonais aurait indiqué aux autorités britanniques son intention de dénoncer la responsabilité soviétique du massacre de Khatyn. Churchill l'aurait alors fait assassiner car il ne souhaitait pas détériorer ses relations avec Staline et comptait sacrifier la Pologne à la conférence de Téhéran en échange d'un appui soviétique sur d'autres dossiers. Cette thèse se fonde en partie sur le classement secret-défense extrêmement long (jusqu'en 2050) de documents britanniques relatifs à la mort de Sikorski et sur le fait que les autorités britanniques avaient refusé la participation de Polonais à la commission d'enquête. Le pilote et seul survivant du crash de 1943, Eduard Prchal, qui retourna en Tchécoslovaquie après guerre avant de fuir pour le Royaume-Uni en 1950, fut souvent accusé de complicité par les tenants de l'implication britannique.



Kim Philby en 1943

En 1967, en se basant sur le livre de David Irving, le dramaturge allemand Rolf Hochhuth écrivit et monta la pièce *Soldats, Nécrologie de Genève* où il accusait Churchill de l'assassinat de Sikorski et présentait Eduard Prchal comme l'exécutant. Le pilote tchèque fit condamner le dramaturge pour diffamation.

La thèse de l'attentat soviétique est celle qui a la plus grande popularité, notamment en Pologne. Elle repose sur l'inimitié bien connue de Staline pour les dirigeants polonais et des événements (étayés ou non) entourant ce décès. Tadeusz Kobylinski, un ancien membre des *Cichociemni*, les commandos d'élite polonais opérant en territoire occupé par les nazis pendant la Seconde Guerre mondiale, aurait aperçu la fille de Sikorski, Zofia Leśniowska, vivante mais prisonnière dans un goulag soviétique en 1945.

Il aurait alors essayé de monter un commando pour la faire libérer mais aurait échoué. Selon cette version, Zofia aurait été enlevée avant le crash (éventuellement avec d'autres personnes qui devaient prendre cet avion) et livrée aux Soviétiques. Certains partisans de cette thèse envisagent que Sikorski avait été assassiné avant de monter dans l'avion et le crash n'était qu'un coup monté pour présenter ce crime comme un accident. Cette thèse a également été reprise par l'écrivain polonais Dariusz Baliszewski postulant un assassinat réalisé conjointement par les Britanniques et les Soviétiques. Les travaux de Baliszewski furent adaptés en un téléfilm (*Dans l'abîme de Gibraltar* par Anna Jadowska, Pologne, 2009) qui fut diffusé plusieurs fois sur Arte.

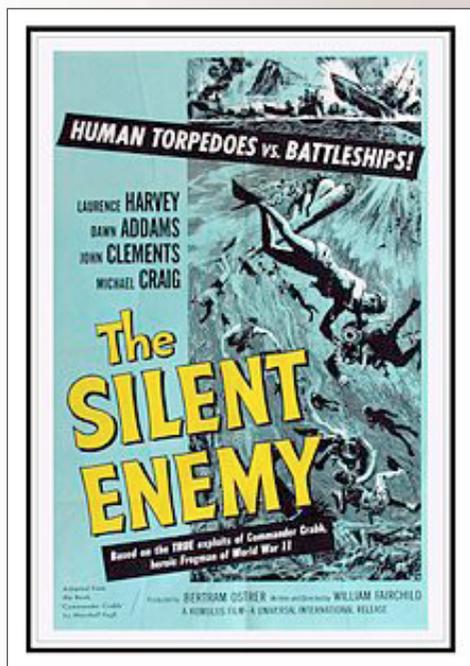
Cette théorie s'appuie également sur la possible présence de Kim Philby à Gibraltar le jour du crash. Or Philby, occupant de hautes fonctions au sein du MI-6, était un agent double soviétique depuis les années 30. Il fut une source inestimable pour le renseignement soviétique avant d'être découvert puis de prendre la fuite pour l'URSS en 1962. L'écrivaine et journaliste Alexandra Viatteau s'est déclarée plusieurs fois convaincue de l'implication de Philby dans ce qu'elle présente comme un attentat orchestré par ce dernier à la demande de Staline. Cette thèse s'appuie également sur la présence de l'avion de l'ambassadeur soviétique au Royaume-Uni, Ivan Maisky, le jour même à la base de Gibraltar. Pour les adversaires de ces théories, l'implication soviétique dans cette mort n'est qu'une œuvre de propagande construite pendant

la Guerre froide par les puissances occidentales et remises au goût du jour dans la très atlantiste Pologne d'après 1989 pour attiser l'opposition populaire contre la Russie.

Le 10 avril 2010, le Tupolev 154 transportant le président polonais Lech Kaczyński et son chef d'état-major ainsi que de nombreux dignitaires politiques et militaires polonais s'écrasa lors d'une tentative d'atterrissage sur l'aéroport de Smolensk, ne laissant aucun survivant parmi les 96 personnes à bord. Ce nouveau crash causant la mort d'un dirigeant polonais intervenait alors que la délégation en provenance de Varsovie venait, sur fond de vives tensions avec la Russie, se recueillir à Khatyn, à l'endroit du massacre de 1941 dont l'URSS reconnut enfin la responsabilité en 1990. Si la thèse de l'accident a été acceptée par les autorités polonaises et russes, des théories alternatives accusant la Russie ont vu le jour. Pour les partisans de cette thèse, l'ombre de la mort de Władysław Sikorski plane sur celle de Lech Kaczyński.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Étrangement, alors que la Seconde Guerre mondiale est une période surreprésentée dans les rayonnages des sections Histoire des librairies, les jeux de rôle se déroulant durant ce conflit sont rares, même si les sorties récentes de *World War Cthulhu* et *Achtung Cthulhu* sont peut-être le signe annonciateur d'un retournement de tendance. Toutefois, de très nombreux MJ ont utilisé des systèmes d'autres jeux



**Affiche du film britannique
The Silent Enemy (1958)
évoquant indirectement l'affaire Sikorski**

pour créer des campagnes se déroulant durant cette période ou ont poussé leurs personnages de jeux se déroulant dans les années 20 ou 30 jusqu'aux années 40. En outre, la Seconde Guerre mondiale occupe une place centrale dans un nombre important de jeux occultes contemporains ou de BD, livres, films ou séries (dont certains ont été adaptés à notre loisir) en étant l'époque d'origine ou d'essor d'organisations luttant contre les menaces surnaturelles (comme le BPRD ou Delta Green), de cercles occultes malveillants ou le moment privilégié de disparition d'artefacts ou d'ouvrages légendaires. Bref, en dépit du faible nombre de jeux traitant directement de la Seconde Guerre mondiale, l'affaire Sikorski peut être largement déclinée.

Cette histoire peut bien sûr être adaptée littéralement, les PJ étant amenés à enquêter sur la disparition de Sikorski pour l'une ou pour l'autre des nations engagées dans le conflit pendant ou après la fin de ce dernier. À vous de voir si vous optez pour une des différentes thèses évoquées plus haut ou si vous en créez une de votre cru, à dimension ésotérique ou réaliste selon votre style de jeu, en la connectant avec d'autres événements réels ou imaginaires de la Seconde Guerre mondiale.

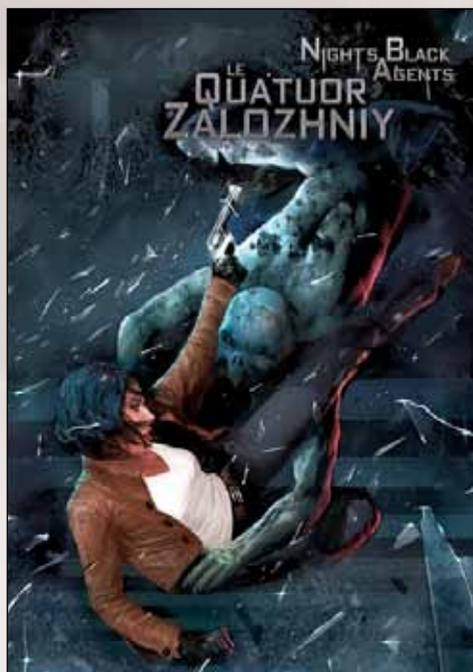
À titre d'exemple, on notera que parmi les plongeurs qui ont inspecté l'épave de l'avion de Sikorski en 1943 on comptait Lionel Crabb, légendaire homme-grenouille britannique. Or, Crabb a disparu en 1956, lors d'une mission confiée par le MI-6 consistant à étudier secrètement un navire de guerre soviétique basé à Portsmouth et qui conduisait Nikita Khrouchtchev en mission diplomatique au Royaume-Uni. On retrouva un corps décomposé sans tête et sans mains 14 mois plus tard et il fut admis qu'il s'agissait de Lionel Crabb. Toutefois, il existe de nombreuses spéculations autour de cette affaire touchant une personne liée à l'affaire Sikorski. Dans le film britannique de 1958, *The Silent Enemy*, présentant une aventure imaginaire et fantaisiste de Lionel Crabb durant la Seconde Guerre mondiale, on le voit plonger pour récupérer des documents importants dans la carcasse de l'avion de Sikorski afin de déjouer une attaque maritime italienne contre Gibraltar menée depuis les ports de l'Espagne franquiste. En associant ces différentes sources d'inspiration, on peut imaginer un Lionel Crabb découvrant un élément

important pendant son enquête de 1943 (information confidentielle pouvant affecter le sort de la Pologne ou d'un autre pays, information compromettante pour un dignitaire allié, artefact ramené de la tournée proche-orientale de Sikorski, indice de sabotage, etc.) qu'il est obligé de garder secret ou dont il ne comprend l'importance que bien plus tard. Sa disparition en 1956 pourrait ensuite soit intervenir alors qu'il poursuivait son enquête (que pouvait-il y avoir dans le navire soviétique ?) soit être une mise en scène visant à disparaître car il se sentait menacé ou qu'il veut profiter seul de sa découverte.

Les lecteurs de l'excellente campagne pour *Night's Black Agents*, *Le Quatuor Zalozhnyi*, n'auront pas manqué de remarquer que la possible implication de Kim Philby dans la mort de Władysław Sikorski offrait la possibilité

de connecter l'affaire à la campagne afin de la développer et d'y rajouter des scénarios. Si vous êtes susceptibles de la jouer, zappez le paragraphe suivant.

SPOILER : Il est tout à fait possible d'envisager que lors de sa tournée au Proche-Orient, Sikorski ou un autre passager de l'avion ait récupéré un document ou un artefact important pour le plan de St John Philby. Ce dernier contacte son fils pour qu'il supprime la personne qui menace ses projets soit en agissant seul, soit en manipulant les Polonais nationalistes, les Britanniques ou les Soviétiques pour qu'ils l'assistent dans ce projet ou qu'ils fassent le sale boulot à sa place. Si, dans le scénario « La Trahison dans le sang », vous envisagez que la troisième faction est liée aux services secrets britanniques, on peut envisager que l'organisation secrète est née suite à la découverte d'informations suspectes sur ce crash lors de la Commission d'enquête de 1943 (par Crabb ?). Beaucoup d'autres options liées à l'affaire Sikorski sont envisageables pour développer cette passionnante campagne avec d'autres scénarios. **FIN DU SPOILER.**



Lors d'une partie d'une campagne que je mène dans une version maison du premier Monde des ténèbres, j'avais déterminé que la mort de Sikorski était bien un assassinat mais qu'il n'en était pas la cible principale. L'objectif des assassins était un artefact récupéré par Zofia Leśniowska lors de la tournée de son père au Moyen-Orient et que convoitaient différentes factions (dont Kim Philby et des agents nazis).

Le sort de Zofia Leśniowska offre également des perspectives de jeu



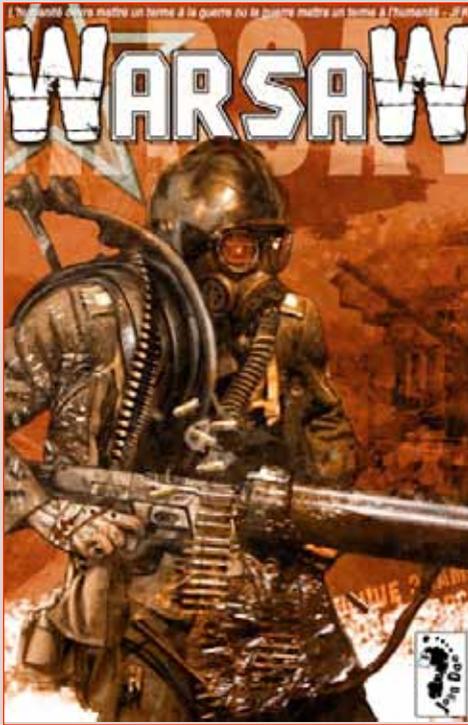
Zofia Leśniowska

intéressantes. Son hypothétique survie peut être le point de départ d'une partie mêlant espionnage en URSS et mission d'exfiltration. Si les partisans de la thèse de sa survie du crash peinent à justifier pourquoi les Soviétiques auraient pris le risque de l'exfiltrer de Gibraltar plutôt que de la tuer en même temps que son père, la réponse à cette question peut ouvrir des perspectives très différentes pour les différents scénarios s'appuyant sur cette base. Rappelons que c'est elle qui codait et décodait les messages envoyés et reçus par son père, et qu'elle avait constitué un réseau de résistance en Pologne en 1940, différentes spécificités qui pourrait faire d'elle la dépositaire d'un secret que les Soviétiques (ou d'autres puissances) auraient pu convoiter.

Dans un jeu plus contemporain, il est possible de faire enquêter les PJ sur l'accident d'avion de 2010 ayant causé la mort de Lech Kaczyński et des dignitaires polonais avant de les faire s'orienter sur l'affaire Sikorski. Un

officiel russe vénal aurait pu promettre des informations essentielles en lien avec l'affaire à un haut gradé polonais qu'il doit rencontrer en marge des commémorations ; et (selon que vous jouiez à un jeu d'espionnage type *James Bond*, *Spycraft*, etc., un jeu fantastique comme ceux du *Monde des Ténèbres*, *Éleusis*, *Unknown Armies*, etc. ou un jeu associant ces deux dimensions comme *Delta Green* ou *Night's Black Agents*) une organisation occulte ou un service secret aurait décidé de provoquer l'accident. Apeuré, l'officiel russe prend la fuite et les PJ sont chargés de le retrouver ou bien sont engagés pour le protéger.

Si vous êtes un amateur d'uchronie, imaginer un monde où Sikorski aurait survécu est intéressant et pourrait déboucher sur un monde à la *WarsaW* amorcé à partir de la Seconde Guerre mondiale plutôt que la Première. Sikorski a failli être tué par un complot soviétique et le dénonce en même temps que le massacre de Khatyn. Les dignitaires



nazis « modérés » parviennent à négocier une paix séparée avec les puissances occidentales en se débarrassant d'Hitler et en libérant les territoires conquis à l'Ouest en 1940 et, discrètement soutenus par les puissances occidentales, affrontent l'URSS en Pologne dans un conflit qui s'enlise.

Adapter cette affaire à un univers purement imaginaire est rarement l'option qui a ma préférence mais reprendre la structure de cette histoire pour la transposer dans un monde med-fan ou space-op peut cependant donner des choses intéressantes. Un dirigeant en exil important d'une nation occupée par une entité impérialiste ennemie des PJ meurt dans un accident suspect alors que les groupes alliés contre la puissance adverse ne

s'accordent pas une pleine confiance et ont des arrières-pensées territoriales en cas de victoire. Le dirigeant décédé était par ailleurs contesté dans son propre camp. Malheureusement, l'enquête est difficile et doit nécessiter des trésors de diplomatie car toute accusation trop lourde pourrait détruire la fragile alliance contre l'ennemi des PJ. Un tel scénario me semble facilement adaptable à *Hawkmoon* avec la Granbretagne dans le rôle de l'Allemagne nazie. Moyennant quelques adaptations, *Warhammer* ou ses dérivés ou une version moins manichéenne de *Star Wars* pourraient également bien s'y prêter.



Odillon

PS : Cet article est le sixième de la rubrique « Faites entrer l'accusé » et j'aimerais bien savoir si, parmi vous, certains se sont appuyés sur les affaires évoquées pour créer des intrigues (centrales ou annexes) dans leurs parties, des bouts de backgrounds ou autres ; bref savoir ce que cela vous a inspiré et pour quels jeux. Vous pouvez m'envoyer vos idées sur l'adresse odillon.fela@gmail.com et si je recueille beaucoup d'idées, nous présenterons peut-être une sélection dans un prochain numéro.

D'avance merci.

Disponible Mars 2015

ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !

DÉCOUVREZ L'HISTOIRE SECRÈTE DE LA GUERRE AU-DELÀ DE L'EUROPE : LA RÉSURGENCE DE MAUX ANCIENS SUR UNE TERRE ANCESTRALE, LES RÉCITS DE LUTTES HÉROÏQUES EN EXTRÊME-ORIENT ET DANS LES ÎLES DU PACIFIQUE. DÉCOUVREZ LES HORREURS DE LA GUERRE EN PLEINE JUNGLE, OÙ LES HOMMES NE SONT PAS LES SEULS ÊTRES À VOUS TRAQUER ET OÙ LE MOT « FAUNE » REVÊT UN SENS TOUT À FAIT NOUVEAU...

ACHTUNG ! CTHULHU EST UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS. CET OUVRAGE PERMET AUX JEUERS DE JEU DE MAÎTRISER DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE.

LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE AJOUTE UNE NOUVELLE DIMENSION À LA GUERRE SECRÈTE EN ÉLARGISSANT LE CONFLIT DANS L'OCCÉAN PACIFIQUE :

- DE NOUVEAUX PERSONNAGES CIVILS ET MILITAIRES,
- DE NOUVEAUX ARTEFACTS, ARMES ET ÉQUIPEMENTS,
- DE NOUVELLES CRÉATURES ABJECTES ET DES MENACES OCCULTES.

ACHTUNG ! CTHULHU, LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE EST EN RÉALITÉ UN DOSSIER INTÉGRAL DÉBOORDANT DE DONNÉES HISTORIQUES ET FANTASTIQUES ET PERMETTANT D'ÉTENDRE LES CAMPAGNES MILITAIRES DANS CETTE VASTE PARTIE DU MONDE. IL NÉCESSITE LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU OU DE SAVAGE WORLDS.

• 128 PAGES COULEUR •
• 30 € •



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



L'ÉCRAN DE JEU
3 VOLETS • 22 €

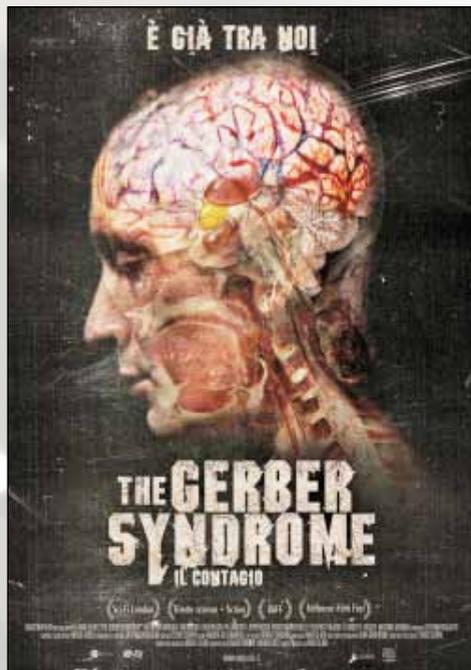
WWW.SANS-DETOUR.COM



LE CINÉMA M'A TUER !



The Gerber Syndrome



Un film de zombies sans zombies !

Oui, oui, vous avez bien lu ! Un film avec des zonzons mais sans aucun zonzon ! Enfin, pas des vrais zonzons genre qui disent « ceeeeerveeeaaaauuuu ! » ou qui se relèvent de la tombe. Ici, ils sont toujours vivants.

On est donc dans un film de contaminés où les victimes ne sont pas, mais alors pas, brutales, rapides ou réellement violentes. Que nenni ! Les malades du syndrome Gerber sont simplement atteints d'une espèce de méningite extrêmement contagieuse par les fluides, voire en aérosol, qui sait Au début, on se sent pas bien, comme une grippe, ensuite on commence à avoir des gestes réflexes

et des réactions vives et violentes, comme mordre son voisin de palier, puis on se met à se blesser involontairement, répandre partout des fluides contaminés, et on finit par mourir de faim en oubliant de s'alimenter. Le bonheur total !

Étrangement, le mot Gerber n'a rien à voir avec la nausée, juste avec le nom du savant qui a découvert la maladie. Je sais, je sais, mais il fallait que je la fasse. Donc le film nous propose de suivre trois destins : un médecin qui connaît un remède à base de lobotomie chimique, une jeune fille contaminée dans la rue et un chômeur qui trouve enfin un emploi de ramasseur de contaminés.

C'est bizarre à lire comme ça mais cette brochette de champions nous permet de nous projeter dans la peau de trois personnes qui vivent une épidémie mondiale de trois façons différentes.

Sans dévoiler l'intrigue, un des trois va mourir et les deux autres ne plus jamais être les mêmes.

Le film est lent mais c'est voulu, filmé en reportage avec caméra à l'épaule, pour lui donner un côté « réaliste ». Bizarrement, cela ne m'a pas gêné au milieu de tous les *found footage* pourris du moment. Bon, j'avoue que la VO en italien donne l'impression de regarder un vrai reportage. Ici, on sait bien que l'équipe s'en est sortie et qu'il n'y a pas de grand mystère.

Ensuite, quand un des héros sort de son pavillon de banlieue et a l'impression d'entendre des pas traînants autour de chez lui, suivi par uniquement la lumière de la caméra, ça fait son bon petit effet.

Entre thriller psychologique et analyse à la Michael Moore, le film s'en sort très bien et on finit par accepter la « réalité » de l'histoire. Mon coup de coeur va à

la visite des centres de rétention pour contaminés qui allient la propreté clinique à la terreur de personnes condamnées à se laisser mourir à petit feu. L'opposition est tranchante comme un rasoir psychologique.

On notera aussi la visite dans les files d'attente de boîtes de nuit où la moindre personne qui se sent mal suite à une surconsommation d'alcool est aisément confondue avec un contaminé, entraînant les réactions de peur et de violence associées.

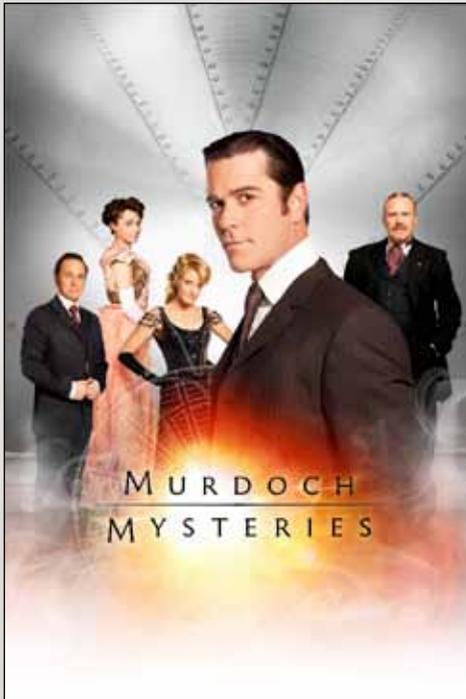
Pour finir, il y a aussi la petite bande de néonazis, « vigilantes », persuadés que tout ça est encore un coup des étrangers.

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Tout d'abord, vous le regardez ! Ensuite, vous faites enfin jouer vos personnages dans un univers qui se meurt lentement. Pas besoin d'assaut de zonzons ni de scènes de tronçonneuse. Un type qui se balade dans la rue sans rien demander devient une menace. Aller faire ses courses est dangereux car on ne sait pas si votre voisin est contaminé ou pas. Bref, imprégnez-vous de l'ambiance du film pour créer une atmosphère désespérée. Ici, la maladie n'est pas spectaculaire, elle est même discrète, trop discrète. Le moindre mal de tête devient une angoisse énorme. Et puis, il y a le remède qui est presque pire que le mal. À proposer à vos joueurs !

Imaginez-vous leur proposer de traverser un pays contaminé pour amener un ami se faire lobotomiser. Si ça c'est pas du crépusculaire sans espoir, alors vous n'en verrez jamais !

Les enquêtes de Murdoch



Vous aimez le XIX^e siècle mais pas le *steampunk* ? Vous êtes plus Sherlock Holmes que *SteamShadows* ? Si vous avez répondu deux fois oui, continuez votre lecture, sinon passez votre chemin...

Bienvenue dans le Toronto de la fin du XIX^e, début du XX^e. Bienvenue dans un univers de crime à l'anglaise en terres américaines. Bienvenue dans un monde où, au passage de siècle, la criminalistique passe du passage à tabac à l'étude des indices, où la science est devenue une arme contre les criminels et plus une distraction de gentlemen.

Bienvenue également dans un monde où l'appartenance religieuse fait la différence entre une carrière

et du surplace, où les puissants sont ouvertement protégés par une police qu'ils finançaient il n'y a pas si longtemps, où tout ce qui est issu des classes sociales basses est un criminel en puissance, où des idéologies comme l'eugénisme ou l'inégalité raciale sont acceptées voire soutenues comme avant-gardistes... Bienvenue dans un autre univers, soit le nôtre il y a un siècle de cela !

Vous suivrez les pas du détective Murdoch, catholique dans une ville protestante, fana de sciences dans un monde ancré dans ses vieilles habitudes, fervent défenseur de la justice impartiale dans une société où, de base, la naissance donne des passe-droits.

Mais aussi ceux du docteur Ogden, femme rebelle, à la forte personnalité, divorcée, avortée, diplômée de médecine, médecin légiste, suffragette et naturiste à ses heures ! Autant vous dire, pas la jeune femme qu'on aimerait présenter à ses parents dans ce Toronto bien-pensant, mais qui a fait chavirer le cœur de Murdoch le catholique bien poli et propre sur lui.

Autour d'eux gravitent un agent de police qui se voit futur auteur à succès de romans de mystère, une apprentie médecin légiste qui rêve de venir une nouvelle Ogden, un inspecteur à l'ancienne qui picole et cogne les suspects mais comprend que la science peut trouver ce qu'un passage à tabac ne permettra pas de révéler, un commissaire trop teinté politiquement et carriériste ; et plein de personnes historiques, de Tesla à Edison en passant par Doyle ou même Churchill ! *Les enquêtes de Murdoch* se distingue des autres séries « historiques » par son approche rationaliste et posée de

l'histoire. Ici, pas d'héroïsme mais les aventures ordinaires d'un détective qui veut vivre avec la modernité tout en défendant des valeurs traditionnelles. Si la technologie est approchée, c'est de façon expérimentale et parfois uchronique mais sans tomber dans la science-fiction.

Par ailleurs, tout le sel des enquêtes de Murdoch vient de leur aspect social et sociétal. Dans un monde où le modernisme change la donne presque chaque jour, tout devient un sujet de friction et bien souvent c'est ce qui est invisible au premier regard qui fait le mystère. Science, modernisme, mariages arrangés, choc des cultures, usage de drogue, vote des femmes, découvertes de la psychiatrie, naturisme, religions exotiques... sont autant de sujets pour des enquêtes variées.

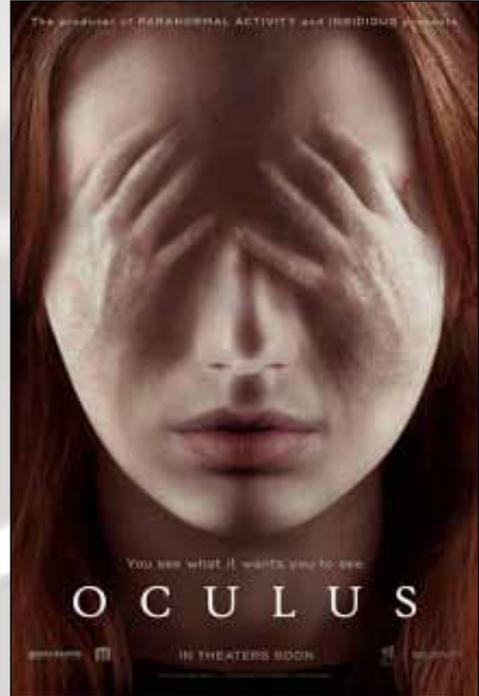
Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

S'il n'y a qu'une raison pour regarder cette série, c'est cette diversité de thèmes qui sont facilement exploitables autour d'une table de jeu.

Avouez que vous en avez assez des thèmes des complots politiques et des histoires d'argent. Vous avez envie d'exotisme mais sans devoir sortir de l'univers connu, de l'histoire. Le Toronto des années 1900 vous apportera cette option. Et puis, jouer des personnages stéréotypés et engoncés dans leurs usages et classes sociales, c'est un peu ce que vous proposent tous les JdR, non ?

Radek

Oculus



Oculus, du latin oculus, l'œil !
 Quoi de plus banal qu'un œil... Grosse boule généralement positionnée au niveau de la tête, qui sert à observer, à percevoir les éléments de notre entourage et donner des informations à traiter à notre cerveau. Mais ici, il n'est pas question d'œil humain, ni même animal, c'est bien plus inquiétant que ça. Imaginez que cet œil qui voit n'a absolument rien d'organique, je n'ose dire de vivant. Imaginez que cet œil ait la forme la plus banale qui soit : celle d'un miroir. Un miroir antique, massif, qui vous renvoie votre image, ou ce que vous pensez être votre image. Un miroir qui, petit à petit, va vous montrer autre chose et s'immiscer dans votre esprit pour y détourner la réalité au profit de son monde imaginaire, peuplé

de vos désirs et de vos peurs... Tout ça pour consumer ce que vous avez de plus précieux : votre âme !

Dans un univers où la réalité n'est peut-être pas aussi réelle qu'on aimerait, il vaut mieux ne pas jouer avec les forces obscures. Mais bon, sans ça, il n'y aurait pas eu de film.

Donc, quand l'héroïne fête la libération de son frère de l'hôpital psychiatrique en lui proposant de faire un petit exorcisme à l'ancienne, on sent que ça ne peut pas bien se terminer. Bon, il faut préciser que ledit frère a été enfermé jusqu'à sa majorité pour avoir abattu son père devenu fou meurtrier, sous prétexte qu'un miroir avait pris possession de son esprit.

Après une résistance fort peu active et un gros paquet de flashbacks sur leur jeunesse qui finit dans le sang, le miroir va frapper, encore et encore. Le bel objet va les rendre petit à petit fous, paranoïaques et meurtriers, détruisant morceau par morceau leur perception de la réalité.

À ce jeu-là, l'histoire ne pourra que se répéter... avec la même conclusion tragique !

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Soyons simples : le film se lit à deux niveaux utilisables par tout bon meneur de jeu. Le premier est celui de la possession démoniaque et de tous les tours et techniques à utiliser pour la contrer. L'histoire du miroir est à elle seule une bonne source de scénarios à la *Within*. Ça m'a fait penser à la série *Vendredi 13* (celle sur les objets maudits, pas le *slasher* bien connu). La mise en place du piège contre l'esprit

du miroir est aussi « de la bonne » pour toute mise en scène d'exorcisme d'objet et pour en finir avec le film homonyme de cette technique de désenvoûtement. Vous aurez de quoi mettre de l'ambiance à grand renfort de réveils matin, de caméras modernes et de plantes témoins (vous verrez en regardant le film).

La seconde lecture est plus intimiste. Il s'agit de voir comment gérer l'idée que des personnages ne perçoivent plus la réalité correctement. Sans aller dans le travers du film *Sphère* avec une réalité qui est construite ou dans de *l'Event Horizon*, *Oculus* vous met dans la peau des pauvres gars qui savent que leur « folie » n'est pas une maladie mais provoquée par une puissance supérieure.

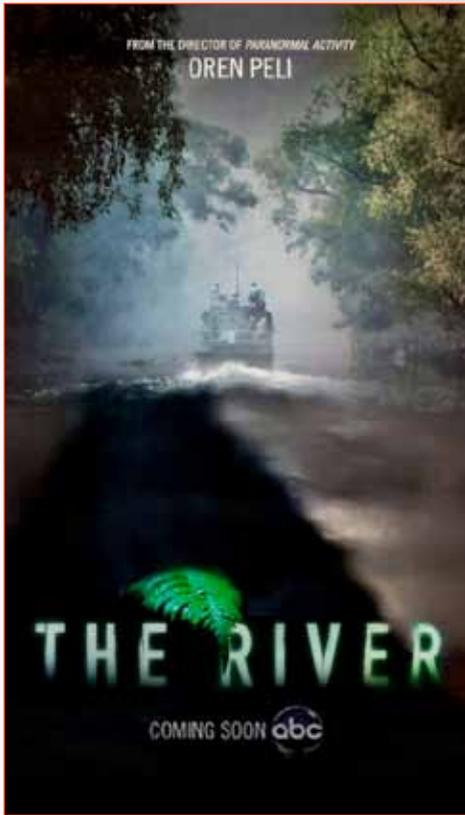
À partir du moment où vous ne pouvez être sûrs que ce que vous touchez, voyez, entendez, goûtez ou sentez n'est peut-être pas réel, votre esprit va vaciller. Quand ces hallucinations peuvent être collectives, là votre esprit lâche prise... Dans *Oculus*, vous avez une présentation de la façon de le faire vivre et c'est du tout bon pour vous, vilains MJ pervers !

Radek

The river

Parce qu'un jour il faut bien choisir où elle va mener cette p... de rivière !

The River, la série bien nommée et qui n'a heureusement fait qu'une saison ! Dans le genre « je ne sais pas où je vais mais j'y vais en courant » je vous présente Oren Peli, le type qui nous a



pourri la vie avec les *Paranormal Activity* (les films).

Surfant sur la vague du nom bankable, le voilà qui nous lance une série dont le pitch ferait frémir les poils de tout aventurier de salon et autre amateur de films d'horreur italiens à la *Cannibal Holocaust* et de *found footage*... Dont je fais malheureusement partie !

Donc, le pitch. Un animateur d'émission réalité sur la vie dans les zones sauvages qui a tourné pendant une dizaine d'années part pour une dernière série de reportages pour découvrir la « magie » dans l'air de la jungle amazonienne. Il est depuis porté disparu avec son équipage et le bateau qui leur servait de camp de base. Après des mois et un enterrement sans cadavre, sa balise de détresse

se met à fonctionner. Le producteur de l'émission accepte de financer l'expédition de sauvetage menée par l'ex-femme de l'animateur si son fils, avec qui il était plus que brouillé, est également de la partie. Tout ce beau monde part donc sur les traces des disparus. « Ceci est le reportage qu'ils nous ont laissé... »

Cool ! La jungle !

C'est des grands prédateurs ! Enfin, pas ici, les animaux sont presque inexistantes, on n'est pas dans *Anaconda*...

C'est les maladies tropicales ! Sauf qu'ici, c'est un rhume au maximum, pas de chance, on n'est pas dans *Alerte*...

C'est des Indiens et des sauvages cannibales ! Sauf que non encore, on n'est pas dans *Green Inferno*...

C'est des sorciers et des shamans ! Ah oui mais un bout de l'histoire, deux-trois épisodes à tout casser, un peu dans le genre *Blair Witch* du pauvre.

C'est des malédictions précolombiennes ! Sauf que non, il n'y a pas de civilisation perdue à la *Aventuriers de l'arche perdue*...

C'est des esprits et de la magie démoniaque ! Oui, un peu comme dans un *Exorcisme* mais en beaucoup plus soft !

C'est des zombies et des laboratoires secrets de produits mutants ! Euh, comment tu as deviné ? Ça n'a rien à voir avec la jungle ça, mais il y en a... pendant un épisode !

C'est des races d'Indiens d'origine extraterrestre avec des ailes d'anges dans le dos ! Tu déliras là, il n'y a... Ah ben si, il y en a ! Et c'est même dans l'intrigue principale mais heureusement, on n'en voit aucun en vrai.

Bon, je m'arrête là, vous aurez compris, on trouve de tout dans cette foire-fouille des séries d'horreur et surtout des choses

qui n'ont rien à y faire. À force de vouloir taper dans tous les registres, l'histoire est devenue une cacophonie sans nom. Rajoutez à cela des personnages antipathiques et insipides qui tapent juste sur les nerfs à force d'être des stéréotypes de ce qu'ils sont censés être et vous finissez par regarder la fin de la saison en passant l'aspirateur ou en posant des cadres, bref en bruit de fond...

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Regarder *The River*, c'est voir un type faire une grosse, mais très grosse erreur et se dire qu'on est finalement soulagés de ne pas l'avoir faite nous-mêmes. *The River*, c'est un peu le panneau « Attention danger » de tout meneur de jeu.

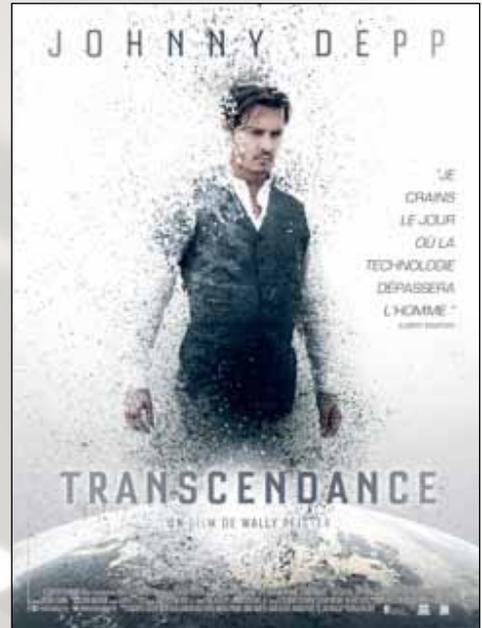
Que faut-il donc en retenir en quelques mots... Tout d'abord, c'est de savoir où on va AVANT de commencer à se mettre en route. Bon d'accord, on ne sait jamais exactement mais on a bien une idée globale et pas quelque chose du genre « je vais leur faire peur avec des... trucs ».

Si vous voulez faire une histoire d'aventure dans la jungle, mettez-y ce que vos joueurs y attendent. Si vous préférez des histoires de fantômes, balancez les spectres. De la possession ? Mettez des petites filles et des voix d'outre-tombe. Mais ne cherchez pas à tout mélanger, que diable !

Le secret d'une bonne soupe c'est de savoir s'arrêter de mélanger. Un peu d'imprévu et d'inattendu, oui, trop, non. Mis à part des joueurs perdus et mécontents, vous n'y gagnerez rien !

Radek

Transcendance



La transcendance c'est l'évolution ultime, le passage d'un état vers quelque chose de plus haut, de plus beau !

Pour le docteur en sciences Will Caster, la singularité technologique, celle qui permettra à une intelligence artificielle de vivre de façon autonome et de supplanter l'esprit humain, n'est pas un vain mot. Il fait partie de ces dizaines de scientifiques de haut vol qui tentent tous les jours de rendre l'être humain obsolète pour son bien... Idée que ne partage pas un groupement de technoterroristes, les RIFT (oui, oui, je sais comme dans *RIFT*).

Résultat : nos terroristes technos décident de faire un grand soir et d'éliminer de la planète, en une fois, les labos et les scientifiques les plus avancés en IA. On va dire qu'on y croit et que les sauvegardes n'existent pas. Bref, le gentil docteur se retrouve avec

une balle radioactive dans le corps et, malgré une chirurgie efficace, n'a plus qu'un mois à vivre alors qu'il est le dernier dépositaire d'un savoir à jamais perdu.

Comme d'habitude, c'est là que la petite amie/meilleur ami/vieux cousin/grand-oncle (rayez les mentions inutiles) débarque avec l'idée géniale de transférer son esprit dans le tout nouvel ordinateur quantique qu'elle vient d'inventer. Et paf, le génie est dans la bouteille.

Si au début tout est sympa, sauf les parties de jambes en l'air, le Will silicium commence à avoir des envies de grandeur et de se répandre dans le monde, prenant petit à petit le contrôle de systèmes informatiques pour finalement trouver dans la nanotechnologie la solution pour se répandre aussi dans la chair (ben oui, quand vous avez autant de puissance de calcul que vous pouvez l'imaginer, tout devient possible). Au début, c'est un ouvrier blessé que les nanos soignent mais peuvent aussi contrôler, ensuite c'est tout ce que le coin compte comme malades, handicapés ainsi que des utopistes qui offrent leur corps en échange de la vie éternelle et d'une existence au sein d'une ruche utopique technologique.

C'est fou mais le gouvernement américain et nos amis du RIFT ne le sentent pas, ce génie tout puissant à l'image d'un Dieu qui veut faire le bien de l'humanité malgré elle... Depuis Danton, on devrait s'y attendre mais il y a toujours des mecs pour croire qu'un missionnaire armé ça passe.

Donc, voilà un gentil affrontement final, très sympa pour terminer sur une planète entièrement contaminée par l'esprit de Will silicium. Et on comprend

enfin pourquoi dans les premières scènes du film, le monde n'a plus de technologie électronique active. Choisir entre l'âge de pierre et l'utopie d'un Dieu en silicium, les humains ont choisi...

Oui mais j'en fais quoi me direz-vous ?

Sérieux ? Vous avez besoin d'aide sur ce coup-là aussi !

Reprenons... Une intelligence artificielle omnipotente contrôlée par un esprit humain, des armées de suiveurs réparables à l'envi, des agences gouvernementales en panique, un bunker sécurisé, des hackers au travail pour stopper le « monstre »... Ça ne vous parle pas ? Ça ne vous donne pas les bases pour une super campagne *Cyberpunk* voire *Shadowrun* ?

Si vous n'aimez pas le futuriste proche, rien n'empêche de balancer tout ça dans l'espace et une station spatiale isolée dans la galaxie. Et si vous n'aimez pas la science-fiction, imaginez que la technologie est remplacée par la magie et les hackers par des spirites...

Allez, pour aller encore plus loin, je peux même vous proposer de transposer ça dans l'univers d'*Acheron* ! Avec un esprit unique qui se répand sur Terre en prenant petit à petit le contrôle de l'âme d'individus...

Et puis ce choix cornélien, à savoir le bonheur soumis ou la liberté du chaos... Le truc lourd où on a envie de passer son tour de vote.

Si là, ça ne vous parle toujours pas, je ne peux plus rien pour vous !

ELRO LES BONS TUYAUX



Populations médiévales et fantastiques

Les mondes fantastiques sont fort variés, reflétant tous les échelons entre la simulation médiévale quasi historique et les royaumes magiques aux châteaux arthuriens de pierres blanches et d'argent, propres, loin de la boue et de la crasse de la réalité. Mais en dépit de leurs différences, ils partagent un élément vital : le peuple. Abordons donc le sujet... des sujets, justement : la démographie.

Aucun univers ne semble pouvoir se passer de son contingent de fermiers, marchands, nobles snobinards et autres gardes de niveau 1. Ces figurants sont un genre de « décor humain », et ils font partie du monde ordinaire que quitte le héros lorsqu'il part à l'aventure, ce monde dont il est issu, dont il a toujours conscience, et, bien souvent, qu'il doit sauver au péril de sa vie.

Même si nous ne pourrons aller au fond des choses pour chaque monde, il est bon de poser quelques questions. Cet article est un tableau, rapidement brossé, de différentes possibilités pour faire vivre la démographie médiévale dans vos parties.

Combien dans le royaume ?

Nous ne sommes pas étonnés de trouver villes, villages et hameaux très régulièrement dans nos campagnes, et

il est même difficile de faire quelques kilomètres en France sans tomber inopinément sur un ancien corps de ferme en pierre, une vieille ville aux maisons à colombages, une église datant d'avant le XVI^e siècle, un château, un fort, ou une ruine quelconque... Croyez-vous qu'il en fut autrement au Moyen Âge ?

Naturellement non, puisque c'est à cette époque que lesdits bâtiments ont été construits.

Partons du principe que le royaume que vous voulez peupler est basé sur le bas Moyen Âge ; ce n'est pas un royaume jeune, il possède déjà une riche histoire, c'est l'une des nations principales de votre monde... le royaume de départ, de base, quoi. Il compte déjà une grande quantité de villages et de hameaux, séparés par trois ou quatre kilomètres, sur **toute la surface arable du pays**. C'est-à-dire toutes les plaines, toutes les terres fertiles accessibles.

Cela fait beaucoup !

Les communautés agraires de la taille d'un village ou d'un hameau sont rarement isolées : elles sont trop petites, elles dépendent souvent d'une grande ville proche ou simplement d'un réseau d'autres hameaux et villages, que ce soit pour les activités commerciales (marchés, etc.), pour les mariages, ou pour certaines spécialités (telle ville a un bon chaumier, telle autre est assez grande pour avoir une forge avec armurerie, tel village possède un alchimiste...).

Les fermes, souvent constituées d'un corps de bâtiment et de dépendances,



granges, ateliers, et étables plutôt que d'une simple chaumière au milieu des champs, ne sont jamais vraiment seules, toujours à 1 km environ (ou moins) d'un hameau ou d'un vrai village. Les champs et les pâturages quadrillent typiquement le paysage en terrains moins droits et moins grands que les champs actuels, mais ils sont presque partout où se pose le regard sur les terres « civilisées », cultivables.

Nulle terre n'est sans seigneur, et nulle terre n'est inculte (sinon c'est du gâchis !), à l'exception de la forêt (réservée à la chasse et à la glandée des porcs) et des contreforts montagneux (non cultivables et réservés aux pâturages et à la transhumance). Les seules exceptions à cette règle sont les villes-frontières, proches des terres barbares, non encore découvertes, de pays voisins assez craints, de déserts, de terres incultes ou en friche.

Construites autour de forts ou de postes-frontières ou conçues comme des avant-postes, ces communautés sont isolées. Ce sont presque toujours des villes : un village a moins de

chances de survivre, les gens se rassemblent derrière des fortifications pour plus de sécurité. Elles dépendent souvent de caravanes régulières pour leur approvisionnement, les moyens de production n'étant pas encore suffisamment en place, et la ville étant menacée par divers ennemis (ou monstres).

La densité de population moyenne pour un pays médiéval pleinement développé se trouve quelque part entre 20 habitants au km² (pour les pays peu peuplés, montagneux, désertiques, glacés, au climat hostile, ou dotés d'un roi fou qui réduit sa population en esclavage) et 80 habitants au km² (pour les royaumes aux vastes plaines fertiles, tempérés, et bénéficiant peut-être de l'aide de la magie profane ou divine).

À titre d'exemple, la France du XIV^e siècle, tempérée et aux grandes étendues fertiles, avait une densité de plus de 60 habitants au km². Pour vous aider à visualiser : aujourd'hui, c'est presque le double. L'Allemagne, au climat moins clémente et aux terres moins cultivables, tournait autour de 45 habitants au km², de même que l'Italie, plus montagneuse. Les îles Britanniques, froides et à l'écart des migrations, avaient environ 30 habitants au km², surtout concentrés dans la moitié sud.

De nombreux facteurs conditionnent la densité de population, mais aucun n'est aussi important que la fertilité des sols et le climat : si la nourriture pousse, les paysans aussi ! Compte tenu de l'agriculture de l'époque, il y a de toute façon peu de nourriture et les guerres,

épidémies et autres calamités sont nombreuses. Réduisez la densité des villages en conséquence, ou ajoutez quelques ruines et fermes abandonnées si votre royaume subit de plein fouet ce genre de chose.

Sachez aussi que les pays qui ont subi de telles calamités peuvent rester dépeuplés pendant **des siècles** s'ils ne reçoivent pas un afflux d'immigrants. La croissance de la population dans un pays pré-industriel est d'une lenteur géologique, compte tenu de la mortalité infantile, de la disette qui frappe toujours telle ou telle région en hiver, de la violence omniprésente, de l'absence de vraie médecine (qui peut cependant être compensée par la magie curative), bref, de la vie « normale » de l'époque.

Combien dans ces murs ?

Enfin, je dis « dans ces murs » mais toutes les villes et villages n'ont pas de murs ! Seules les communautés qui subissent régulièrement des attaques ont tendance à en avoir. Les villages ne se dotent alors que de palissades, rarement de murs de pierre. Et même les villes aux grandes murailles débordent allègrement de ces limites au fur et à mesure de leur croissance, ou au contraire se replient derrière lorsqu'elles périssent, comme en attestent l'histoire de Paris ou celle de Rome.

Pour simplifier, nous allons diviser les communautés en différentes catégories. Vous pouvez leur donner le nom que vous voulez ; la plupart des gros hameaux se prendront pour des villages, des gros villages pour des bourgs ou des villes, des villes pour des cités...

Sans compter les différences de statut comme les colonies, chefs-lieux ou villes franches. Ces distinctions de noms n'existent qu'en tant que grille de lecture pour notre compréhension moderne. C'est aussi une simplification : si les villages sont presque tous identiques, les villes ne se ressemblent pas.

Le hameau : Il s'agit d'une vingtaine de personnes (maximum) dans quatre ou cinq maisons. Il n'y a pas vraiment de rues, pas de chef, probablement pas d'auberge, même s'il y a peut-être une grande exploitation agricole. Le hameau ne peut jamais subsister seul, et n'est en fait bien souvent qu'une extension d'un village construite autour d'une grosse ferme, un puits, un moulin, un verger ou une vigne loin des champs, ou de quelque lieu de rassemblement ayant des raisons d'être excentré.

Le village : Possédant entre 20 et 1000 habitants (moyenne entre 50 et 300), ces communautés sont l'unité de base du monde médiéval. La plupart des royaumes en ont des milliers. Ce sont des agglomérations agraires établies sur des terres civilisées. Il y a sans doute un lieu de culte et une taverne. Les fermes autour des villages, les ateliers en leur sein, sont la source principale de nourriture, de biens et de stabilité dans le système féodal. Tous les produits de base viennent d'un village !

Le bourg : Entre 1000 et 8000 habitants, 2500 en moyenne. Gros bourgs et villes se confondent souvent... Là, on peut trouver une forge ou une armurerie décente plutôt que simplement un maréchal-ferrant, un grand marché régulier, des conseillers pour aider le maire ou bourgmestre à administrer les

habitants, des rues, voire une ou deux vraies boutiques plutôt qu'un bazar. Il y a sans doute une auberge, peut-être même deux, et des temples dédiés à plusieurs dieux.

La ville : Entre 8000 et 12 000 habitants. La plupart des royaumes n'en comptent que quelques unes. On y trouve plusieurs quartiers avec une profusion de boutiques, marchands, tavernes, temples... Comme le bourg, la ville draine les ressources de base des villages alentours pour les transformer. Elle est généralement construite autour d'un château, d'un port, d'un grand temple, d'une université ou d'un monastère (sauf si la tradition des moines est l'isolation en pleine campagne, bien sûr).

La cité : Les plus grandes villes... Il n'y en a généralement que moins de cinq par royaume, voire une seule, la capitale. La cité possède entre 12 000 et 100 000 habitants. Elle peut compter les plus hautes autorités religieuses ou séculières du pays avec leurs lieux de résidences (cathédrales, palais, forteresses, grands ports...) mais, paradoxalement, les lieux d'apprentissage n'y sont pas plus courants que dans les villes plus petites.

Les cités les plus grandes et les plus denses du Moyen Âge historique sont Londres (entre 25 000 et 40 000 habitants selon les époques), Paris (entre 50 000 et 80 000), Gènes (75 000 à 100 000) et Venise (plus de 100 000, mais répartis dans toute la région de la cité et des îles environnantes). Moscou, au XV^e siècle, bien que peu dense, était très étendue, avec une population au

delà de 200 000 habitants ! De telles villes sont si grandes qu'il n'en existe que dans *certain*s royaumes...

On pourrait citer Bagdad (1 million d'habitants vers 900) ou Constantinople, même si nous sortons techniquement du sujet. D'ailleurs, ces villes voient leur population diminuer par la suite (guerres, maladies, pauvreté...) Il est important de rappeler que villes et villages ne font pas que croître ! Rome vécut ainsi une telle diminution : sa population, énorme dans l'antiquité, diminua au Moyen Âge jusqu'à ce qu'on puisse cultiver des champs derrière les murs qui peinaient jadis à la contenir !

Quelle que soit leur taille, les agglomérations sont courantes dans le monde médiéval, et seuls une minorité de marginaux (baladins, criminels, compagnons, gitans, charbonniers, ermites, vagabonds, caravaniers, marchands itinérants, moines mendiants... et aventuriers) n'habitent pas dans une telle communauté. De ce fait, beaucoup d'habitants assimilent tout voyageur à un criminel potentiel, ou en tout cas pas à quelqu'un qui a « un travail honnête ».

Combien de villes, combien de champs ?

Les agglomérations de toutes les tailles sont le résultat des flux de population, et rien d'autre. Pourquoi se rassembler en un lieu et y habiter ? Parce qu'il est digne d'intérêt en termes de bénéfices, de ressources, de nourriture, etc. Le littoral, les fleuves et voies navigables, les routes commerciales ou militaires forment des lignes entre les mines, oasis, plaines fertiles et autres ressources. **Les interconnexions de ce réseau deviennent des agglomérations.**

Plus les artères de ce réseau sont grandes, nombreuses et riches, plus les communautés en profitent pour se développer. Les cités grandissent et s'établissent aux points de convergence de plusieurs grandes artères capables d'apporter plusieurs ressources, les villages sont densément dispersés dans la campagne, et les agglomérations construites autour d'une ou deux ressources de base mais loin des communications avec les autres, restent de taille modeste.

Dans un royaume de densité moyenne, avec 50 habitants au km² (relativement



prospère, mais, mettons, avec des forêts profondes, des montagnes et un problème d'orques), il devrait y avoir une cité (sans doute la capitale) avec environ 40 000 habitants, quatre cités et villes plus petites (entre 8 000 et 20 000 habitants chacune) et une cinquantaine de bourgs. Soit au total un peu plus de 200 000 habitants, mettons 3 % de la population totale. Le reste, ce sont des villages et des hameaux.

La réalité décrite ci-dessus présume l'existence d'un réseau commercial développé... Si votre monde est proche de la Renaissance (ou que les communications et la vie quotidienne sont aidées par la magie), augmentez le nombre de villes et de bourgs. Si votre monde est au contraire similaire à un Moyen Âge sombre et lointain, d'avant les croisades, le commerce est probablement limité aux échanges locaux, ou entre grandes cités. Votre royaume n'aura alors que très peu de vraies villes.

Le royaume décrit ci-dessus n'aurait qu'une ville, pas de cité (ou alors une seule, petite) et en tout et pour tout une dizaine de bourgs, le reste étant réparti en villages deux ou trois fois plus espacés, avec moins de terres défrichées. N'oubliez pas de faire décroître le niveau technologique en conséquence : manque d'échanges commerciaux, donc manque de richesses et ressources suffisantes pour investir et construire, donc absence de centres importants pour la culture, l'éducation...

Le nombre de villes assez grandes pour se gouverner (seigneur, maire, conseil...) a été multiplié par 10 dans les pays d'Europe entre le XI^e et le XIII^e siècles,

à mesure qu'une révolution scientifique (si, si ! techniques de construction, d'agriculture...) et des changements économiques refondaient un modèle purement agraire en une société plus mercantile. Donc, si votre monde comporte ne serait-ce qu'une poignée de vrais marchands ou de guildes, c'est qu'il y a des villes !

Un mot, pourtant, de l'importance de la surface dans une société agraire.

Pour simplifier, on peut dire qu'un kilomètre carré civilisé et travaillé au maximum (avec routes, villages, champs et pâturages), au Moyen Âge, permet de faire vivre environ **120 personnes**, même en prenant en compte les rats, la sécheresse, la maladie, les parasites et moisissures, le vol et la plupart des maux ordinaires (pas les fléaux extraordinaires, épidémies, etc.). Si la magie est courante, il est possible qu'elle puisse aider, mais elle vient avec d'autres calamités : monstres, morts-vivants, malédictions, etc.

Cependant, comme nous l'avons dit, toute la terre d'un royaume n'est pas cultivable, ni civilisable, ni même de rendement optimal. Et tout le monde ne travaille pas la terre. En pratique, environ 60 % de toute contrée est dévolue aux rivières, montagnes, terres sauvages non exploitables ou simplement non exploitées : les royaumes sont bien moins densément peuplés que le maximum théorique de 120 personnes par km².

Pourquoi s'en soucier ? Simplement parce que vous aurez besoin de le savoir. **Pour nourrir telle agglomération avec telle population, un château et des commerces, plus les villages**

environnants, il va falloir la surface cultivable qui correspond ! Calcul simple : une ville de 25 000 habitants doit avoir 209 km² de surface rien que pour sa nourriture (sans compter les autres ressources), plus l'espace nécessaire à la nourriture de villages sur cette surface !

Et cela sans compter les ressources qui viennent en plus, importées ou non, et permettent à la ville de croître et aux divers acteurs de la vie économique (marchands, artisans, métayers, nobles...) de faire des bénéfices.

Une grande ville ne peut donc pas se trouver au milieu de terres non cultivables sans qu'il y ait moyen d'acheminer les ressources jusqu'à elle, ou qu'il n'y ait de la magie là-dessous. J'ai vu trop d'univers de jeu qui placent des villes dans des oasis en plein désert sans même un fleuve, ou des cités de nains dans les montagnes dans lesquelles il n'y avait aucune trace de fermes ou de sources de nourriture. Les nains sont solides, mais ils ne

se nourrissent quand même pas de cailloux !

De plus, les villes et villages se concentrent avant tout là où sont les ressources et les terres exploitables, autour des routes entre les agglomérations plus grandes, là où les gens voyagent et là où ils ont besoin d'aller pour se nourrir : dans les plaines, près des forêts défrichables, près des mines et des tourbières, près des fleuves et du littoral... Entre ces points et ces routes, il y a parfois des « taches » de terres sauvages non encore exploitées, ou non exploitables, généralement mal fréquentées.

Combien de marins, combien de capitaines ? Et surtout combien d'auberges par ville ?

Dans un village de 400 habitants, combien de vraies auberges est-



il réaliste de placer ? Le cliché qui veut qu'il y ait une auberge par village n'est pas vrai. La plupart du temps, les villages ne sont pas situés sur les grandes routes commerciales. Seules les agglomérations qui sont des étapes logiques pour beaucoup de voyageurs possèdent plus qu'une taverne (établissement qui, je le rappelle, est dépourvu de lits). Sinon, ce n'est pas rentable.

Il est tout à fait possible qu'un simple hameau se soit construit autour d'un relais de poste ou d'une auberge réputée, près d'un fleuve ou sur une route. Mais nos héros, dans la plupart des villages hors des sentiers battus qu'ils aiment à fréquenter, devront se satisfaire de camper dehors, ou de coucher chez l'habitant. Ce n'est généralement pas un problème : les paysans voyagent peu et accueillent les nouvelles du monde avec joie. De même que l'or, qui enjolive de beaucoup leur pauvre quotidien !

Sauf dans les villages les plus inhospitaliers, souvent dotés d'une palissade et sujets aux attaques, il y aura toujours au moins une étable ou une grange dans laquelle un voyageur égaré pourra passer une nuit au chaud. La chose devient un peu plus compliquée pour les autres types de commerces. Pour chaque boutique de biens et services, il faut un grand nombre de personnes en amont pour la faire tourner. Il faut des clients, bien sûr, mais aussi des gens pour produire les matières premières (ou les biens raffinés) nécessaires. Vous trouverez page 137 un tableau qui montre à peu près le nombre de gens nécessaires pour soutenir chaque type de commerce médiéval...

Ainsi il y a, par exemple, un cordonnier ou sabotier pour 150 habitants mais, en moyenne, une seule auberge (avec des lits ou au moins un dortoir) pour un bourg de 2000 habitants ! Cela fait une auberge pour quatre ou cinq villages moyens (entre 300 et 400 personnes), comme vous pouvez le voir... Mettons que chaque village a 20 % de chances d'avoir son auberge. Et s'il y en a une dans un village, elle sera forcément moins impressionnante que les hôtelleries qu'on trouve dans les grandes cités.

Ces chiffres sont basés (à peu de choses près) sur un registre des impôts de Paris en 1292, mais ce ne sont que de grossières simplifications. S'ils sont globalement corrects pour un monde fantastique pas trop détaillé basé sur l'Europe médiévale, ils peuvent varier de 50 % au moins en fonction des ressources de la région. Songez par exemple que vous aurez une énorme quantité de pêcheurs, poissonniers et marins sur le littoral, et pas du tout ailleurs.

Enfin, il faut dire que les métiers comme mercier et chandelier sont plus rares, car principalement exercés dans les villes, où les habitants n'ont pas les mêmes activités qu'à la campagne. Dans le monde rural, les activités de fabrication de fromage, de chandelles, de lavage, de mercerie et ainsi de suite sont traditionnellement dévolues aux femmes, et sont parfois même un complément de revenu pour le foyer, mais pas une activité exclusive et principale, à grande échelle.

Il en va de même pour les boulangers, laitiers, primeurs et autres, qui n'existent

que dans les bourgs et les villes : **dans les villages, chacun fait son pain, et chaque fermier produit son lait, sa crème, ses œufs, sa corde, ses meubles simples, ses légumes, sa viande lorsqu'il le peut, etc. Et construit sa maison lorsqu'il va se marier !** Les chasseurs tannent eux-mêmes leurs peaux.

Les porteurs d'eau et autres « petits métiers » (cireurs de chaussures, messagers, valets, etc.) ne sont réellement présents que dans les grandes villes. Chaque corps de ferme a son puits et chaque place de village aussi.

Les affaires et boutiques qui ne sont pas listées ci-dessus nécessitent sans doute un nombre d'habitants au dessus de 5000. Pour certains « commerces »,

comme les fabricants d'épées réputés ou les dispensaires (on n'ose même pas parler d'hôpitaux...), il y en a un pour 25 000 habitants ou plus ! À cette époque, le concept de « bibliothèque publique » n'existe pas, et il n'y a pas non plus de caserne de pompiers, même si certaines villes disposent de « vigiles du feu » volontaires.

Combattre le feu, ou même la sanitation, n'a pas toujours été une priorité municipale. Au XVII^e siècle, à Londres, on pouvait souscrire un abonnement à des compagnies privées pour éteindre les incendies. Elles n'agissaient pas sans avoir vu votre police en bonne et due forme, laquelle, hélas, brûlait souvent avant qu'on puisse la sortir de la maison. Londres n'a pas eu de système d'égout correct et adapté à sa taille avant le XIX^e siècle, alors que



| Commerce | Habitants | Commerce | Habitants |
|--|------------------|---|------------------|
| Cordonnier, sabotier | 150 | Boucher | 1200 |
| Fourreur | 250 | Poissonnier | 1200 |
| Servante ou valet (d'auberge, de ferme, de notable...) | 250 | Brasseur | 1400 |
| Tailleur | 250 | Ferronnier | 1400 |
| Barbier | 350 | Plâtrier | 1400 |
| Soigneur, rebouteux, guérisseur | 350 | Épicier (épices, produits exotiques) | 1400 |
| Joaillier | 400 | Forgeron | 1500 |
| Taverne ou restaurant | 400 | Peintre en bâtiment | 1500 |
| Fripié (vieux vêtements) | 400 | Médecin | 1700 |
| Pâtissier, rôtié | 500 | Chaumier, couvreur | 1800 |
| Maçon, potier | 500 | Serrurier | 1900 |
| Charpentier | 550 | Thermes, bains publics | 1900 |
| Tisserand | 600 | Cordelier | 1900 |
| Chandelier | 700 | Auberge, hôtellerie | 2000 |
| Mercier | 700 | Tanneur | 2000 |
| Tonnellier | 700 | Copiste, érudit, sage | 2000 |
| Boulangier | 800 | Sculpteur, tailleur de pierre | 2000 |
| Porteur d'eau | 850 | Tapissier | 2000 |
| Maroquinier | 850 | Harnacheur (armures, harnais...) | 2000 |
| Marchand de vin | 900 | Blanchisseur | 2100 |
| Chapelier | 950 | Vendeur en gros (foins, argile...) | 2300 |
| Bourellier (travailleur du cuir) | 1000 | Coutelier | 2300 |
| Volailleur | 1000 | Gantier | 2400 |
| Maroquinier (fabricant de sacs) | 1100 | Boutique de luxe (alchimie, parfum...) | 2500 |
| Négociant en bois | 2400 | Grand luxe (magie, objets d'art...) | 3000 |
| Herboriste, apothicaire | 2800 | Libraire | 3600 |
| Relieur | 3000 | Enlumineur | 3900 |

d'autres villes avaient le leur depuis longtemps !

Libre à vous, donc de gérer les réponses de vos villes aux problèmes quotidiens comme vous l'entendez.

Quant aux commerces magiques, la « boutique de luxe » listée ci-dessus n'est pas un endroit dans lequel on peut trouver des étals pleins d'armures, d'épées et d'anneaux magiques. Il s'agit d'une boutique dans laquelle un magicien va pouvoir acheter **des ingrédients de base**, du parchemin, des grimoires vierges, de l'encre et, à l'occasion, une potion mineure de magie profane (car seuls les plus grands temples peuvent vendre des potions de magie divine).

Bien entendu, ces chiffres peuvent varier largement en fonction du niveau de développement de votre univers, ainsi que de son niveau de magie. Il se peut fort bien que vous conceviez un monde dans lequel la magie est beaucoup plus courante, avec des potions dans chaque village, mais dans lequel il y a si peu de vraies villes et de communications ou de science que les commerces basés sur l'éducation, le papier ou les produits exotiques sont quasi inexistants !

Combien le petit chien dans la vitrine ? Autres chiffres importants...

Il n'y a probablement **qu'une maison noble pour 200 habitants**, et tous n'ont pas de grand château : il peut s'agir d'un simple hobereau, un chevalier, qui peut même ne pas résider dans « son » village

et être auprès de son seigneur, dans un bourg ou une ville. Il y a environ **un avocat ou juriste pour 650 personnes** (souvent l'un des administrateurs les plus qualifiés d'un bourg).

Pour ce qui est de la loi, il devrait y avoir **un garde pour 150 civils**. Les cités plutôt « relax » quant à la loi auront la moitié de ce nombre, celles plus autoritaires en auront davantage – mais rarement le double, car tout cela est difficile à entretenir. Dans un village de 400 personnes, cela fait peut-être trois gardes, dont un capitaine. C'est réaliste : un shérif et deux adjoints.

Les universités (institutions d'enseignement supérieur) accessibles aux profanes sont rares. J'ai dit plus haut qu'il pouvait y en avoir une dans une ville ou une cité, cela ne veut pas dire qu'il y en a une dans chaque ville. Dans le monde médiéval historique, il y avait peut-être **une université pour... 27,3 millions d'habitants !** Pour ce qui est d'un monde fantastique, on laissera le choix au MJ de décider s'il veut rajouter des universités de magie ou pas.

Le clergé, monothéiste ou non, quadrille en revanche très bien la population : il devrait y avoir environ **un acolyte mineur pour 40 personnes**, et **un prêtre véritable (qui peut ou non avoir des sorts) pour 25 ou 30 de ces acolytes**.

Quant à la population des animaux domestiques, elle est estimée à **un peu plus de deux fois (2,2 fois, en fait) la population humaine**, mais 68 % de ces bêtes ne sont que de la volaille. Le



reste compte les animaux à viande. Le cochon est supérieurement rentable, car il mange de tout, moins que les autres animaux, et peut être entièrement « rentabilisé ». Les moutons sont forts courants dans certaines régions, à cause du marché de la laine.

Les bovins, à moins que la région ne soit extraordinairement riche et prospère, ne sont jamais élevés pour leur viande, qu'on ne mange que lorsqu'il faut abattre une bête trop vieille pour donner du lait ou travailler.

Pour ce qui est des « donjons » (qui ne sont pas vraiment des donjons au sens médiéval du terme, mais des châteaux, forteresses et autres bâtiments militaires, religieux ou seigneuriaux isolés et en ruines, colonisés par des monstres), que peut-on utiliser comme référence historique si ce n'est de véritables ruines de châteaux ? Tout va dépendre de l'ancienneté des premières colonisations de ladite région, et de son histoire militaire.

Je n'ai pas de règles pour déterminer le nombre de ruines par pays (bon, disons une ruine pour 6 millions d'habitants, mais c'est vraiment pour ceux qui insistent), mais je ne peux que vous conseiller de trouver à chaque donjon une raison logique pour qu'il se trouve là. Trouvez-lui une fonction première : qu'est-ce que c'était lorsque le bâtiment était encore en activité ? Qu'est-ce qui fait qu'il s'est retrouvé abandonné, puis en ruines ? Et ainsi de suite.

Si vous en manquez, rajoutez-en ; vous pouvez aussi choisir d'autres types de bâtiments, ou des grottes, pour vos rencontres.

Les châteaux, forteresses et forts en activité sont habituellement (historiquement) plus courants. Tout d'abord, les châteaux en ruines sont rares parce que ceux qui sont encore debout **sont constamment retapés et reprennent du service**, même s'ils appartenaient à quelque autre nation ou civilisation. Et quand cela n'est pas possible, les habitants des environs

viennent voler des pierres déjà taillées sur les lieux (c'est ce qui est arrivé pendant des siècles aux grandes pyramides d'Égypte).

En moyenne, il y a **un château pour 50 000 habitants**. L'ancienneté du royaume n'est pas un facteur important, mais sa situation militaire oui. Elle décide de la localisation des châteaux et forteresses, de leur nombre (qui varie, bien sûr, par rapport à cette moyenne !), ainsi que de leur style plus ou moins fortifié.

75 % des châteaux sont dans les zones « civilisées », surveillant les routes, les plaines, les voies d'accès que peuvent emprunter les brigands, les monstres et les armées. Le dernier quart se trouve à l'orée des zones inexplorées, sur les frontières, etc.

Voilà, j'espère vous avoir donné envie de gérer votre population fantastique de manière plus réaliste, ou au moins vous avoir donné à réfléchir pour que

vous ne fassiez pas d'invéraisemblances criantes. Il ne me reste qu'à ajouter que les chiffres ici ne sont pas gravés dans la pierre, ni tous historiquement certains...

La plupart des mondes médiévaux-fantastiques sont basés sur un Moyen Âge tardif et déjà « développé », entre le XI^e et le XV^e siècle, et ce sont ces époques, dans les pays agraires d'Europe, qui m'ont servi de sources, notamment la France du bas Moyen Âge (qui semble en effet être la plus proche d'une certaine moyenne des sociétés dans les univers de jeu, et je ne dis pas ça par chauvinisme).

Ce sont cependant des approximations. Elles n'entrent pas dans le détail et ne font que vous donner un ordre d'idée, ce qui est le plus important lorsqu'on veut concevoir un royaume bien à soi. Faites-en ce que bon vous semble et n'hésitez pas à les modifier, parce qu'après tout, nous ne jouons pas dans la réalité !





TRISTAN L'HOMME LE MUSÉE D'HOMME



L'homme déambulait dans les couloirs de sa vaste bibliothèque. Elle alignait des centaines d'ouvrages du siècle dernier, mais il n'en sélectionna qu'une vingtaine. Ceux-ci étaient destinés à embellir les rayonnages d'un musée. Le sien.

Le Musée de L'homme est un recueil d'aides de jeu et de vingt scénarios écrits par le plus généreux prêcheur de L'Appel de Cthulhu : Tristan L'homme. Pour la plupart déjà parus, tous ont bénéficié d'une réécriture permettant aux profanes de les faire jouer aisément et aux vétérans de les redécouvrir. Le coffret regroupe sept livrets.

Disponible • 59,90 €

ARTICLES, UNIVERS, AIDES DE JEU



La parole à Pierre Rosenthal



Pierre Rosenthal : d'un rôle à l'autre

Figure du magazine Casus Belli et, plus généralement, du milieu du jeu de rôle, Pierre Rosenthal a accepté de se livrer au feu roulant des questions du Maraudeur avec beaucoup de spontanéité. Un retour sur son parcours, riche d'anecdotes, nourri d'expériences diverses, et quelques clins d'œil adressés à ceux qui lui ont ouvert la voie ou cheminé avec lui (ce sont d'ailleurs parfois les mêmes !).

Lorsqu'on s'intéresse à ton parcours, on voit se dessiner en filigrane plusieurs étapes : une existence d'étudiant en informatique à la charnière d'une activité journalistique au sein du magazine *Métal hurlant*, puis un positionnement en qualité de rédacteur en chef adjoint de *Casus Belli* et enfin un glissement vers le

monde des jeux vidéo. Presque trois ou quatre vies en définitive. Est-ce que tu les hiérarchises ? L'une a-t-elle finalement plus compté que les autres ?

C'est plutôt une suite au fur et à mesure. Je dirais quand même que si quelque chose a plus compté, je pense que c'est toute la période que j'ai passée à *Casus Belli*, parce qu'elle combinait à la fois de l'écriture, de la création et surtout l'occasion de rencontrer beaucoup, beaucoup de personnes dans le domaine de la création des jeux et de l'illustration. Mais sinon, le point de départ, et de très loin, c'est la découverte, en kiosque, de *Métal hurlant*. Parce qu'en fait j'étais fan de BD et que ça m'a accroché. C'est dans un des premiers *Métal hurlant* qu'il y avait une chronique sur *Donjons & Dragons*, donc c'est grâce à cette publication que j'ai découvert ce jeu. Et c'était un de mes rêves, après avoir beaucoup lu de S.-F., de pouvoir en parler et d'entrer à *Métal* où j'ai commencé – et fini d'ailleurs – comme critique de science-fiction. Donc la période productive, c'est vraiment la période *Casus Belli*, mais ce qui m'a amené à la critique et à mon amour du jeu – et surtout de la BD et de l'illustration – c'est *Métal hurlant*.

Un vrai socle, donc. Et lorsque tu as poussé la porte de *Casus* pour proposer un premier scénario – je crois que c'est le point d'entrée – est-ce que tu imaginais, espérais, pouvoir un jour entrer dans l'équipe de rédaction et y jouer un rôle plus central ?

En fait pas vraiment. Je suis assez laborieux pour ce qui est de l'écriture. J'ai relativement peu écrit, je n'ai pas produit un nombre de scénarios gigantesque et

le premier que j'ai proposé, je n'en suis pas l'auteur. C'est la sœur d'un ami – qui l'a écrit avec lui – qui me l'a fait jouer quand on était en école d'ingénieur et une fois que j'ai vu ce truc-là je me suis dit : « *C'est bête que ce scénario ne soit pas retranscrit, il faudrait qu'il soit publié quelque part* ». C'est là que j'ai contacté *Casus Belli*. Il se trouve qu'en même temps, j'avais fait la rencontre d'Arno, le dessinateur, parce que j'avais travaillé à *Métal* et puis surtout à l'époque il y avait des radios libres, elles avaient débuté, et j'avais une émission, une heure consacrée à la bande dessinée, et une heure consacrée à la science-fiction durant laquelle je réalisais des interviews d'auteurs de BD. Et ça a été mon premier contact avec Arno, qui est devenu vraiment un ami. Et quand je suis arrivé à *Casus Belli*, j'ai dit : « *Ben voilà, j'ai un scénario, mais ce qui me ferait vraiment plaisir c'est qu'il soit illustré par Arno* ». En fait, je ne voulais pas vraiment rentrer à *Casus Belli*, j'étais content de travailler à *Métal hurlant*, je me disais cependant que ce serait bien si je pouvais faire des trucs en plus dans d'autres magazines, parce qu'à l'époque je cherchais un petit peu partout, je travaillais pour un quotidien de province à Caen, j'ai même fait une ou deux piges pour *Pif*, pour des mini-magazines de science-fiction et de BD. Mais je suis arrivé à *Casus Belli* pas du tout avec l'espoir de pouvoir continuer à travailler avec eux, c'était juste avec cette idée de scénario et surtout de pouvoir le faire illustrer par mon copain Arno. Donc voilà, une fois que le scénario a été publié, c'est Didier Guiserix qui m'a dit : « *Au fait on travaille avec Agnès Pernelle qui est secrétaire de rédaction et beaucoup aussi avec Jean Balcezak mais il vit à Metz et ce*

n'est pas toujours facile de lui faire réécrire ou relire des articles. Ce serait bien qu'il y ait quelqu'un qui travaille ici de temps en temps pour aider à la relecture ou voir des articles, est-ce que ça t'intéresserait de travailler pour nous ? » Et moi j'ai répondu « *Banco !* » Mais c'était un peu informel et sous forme de piges, pas de boulot continu.

Et tu montes en selle de façon plus décisive au sein de *Casus Belli* à quel moment ?

En fait pendant ce temps-là j'étais aussi ingénieur informaticien et je travaillais dans une société de services où le boulot n'était pas intéressant du tout. Autant j'aime bien l'informatique, mais autant le boulot que l'on m'avait donné, un projet d'un an, n'était pas intéressant et je m'étais dit que ce serait bien si je pouvais faire autre chose. J'ai contacté *Casus* et ils m'ont répondu : « *On aurait bien un truc pour toi mais on n'a pas les moyens d'avoir quelqu'un à plein temps* ». Je leur ai alors dit que s'ils pouvaient prendre quelqu'un à quatre cinquièmes de temps, même avec un salaire réduit de deux à trois fois par rapport à ce que je gagnais, au moins je pensais que ça allait être quelque chose d'intéressant. C'est comme ça que j'ai commencé. À peu près un an après avoir amené mon premier scénario.

Tu te souviens du numéro de *Casus* concerné ?

Non, pas spécialement, mais je pense que le moment où ça a basculé coïncide avec le moment où *Casus* est passé avec une couverture en couleur ou bien celui qui allait être vendu en kiosque, l'un des deux. J'ai une mauvaise mémoire des dates.

Peux-tu nous faire voyager un peu dans le temps et nous décrire l'atmosphère qui régnait à *Casus* à l'époque ?

Alors c'était assez marrant parce qu'à l'époque on appelait ça le « sous-marin » car c'était un bureau qui était tout en longueur. Il y avait le bureau de Didier, le bureau de la maquettiste à l'autre bout, le bureau de la responsable de publicité, un autre bureau intermédiaire qui ne servait pas à grand-chose mais qui est devenu le mien un moment. Et donc ça devait faire un local de trois mètres de large sur sept mètres de long, quelque chose comme ça. Et mes souvenirs ce sont surtout des gens de l'illustration qui venaient nous voir – beaucoup plus que des gens qui nous amenaient des scénarios. Un de mes premiers souvenirs c'est d'avoir rencontré Bruno Bellamy et donc il nous amenait des petits dessins, des crobars, en nous disant qu'il travaillait dans la presse informatique et on trouvait ça super sympa. Les opinions étaient variées entre ceux qui voulaient le faire bosser et ceux qui disaient que c'était trop gamin, que ce n'était pas trop dans notre créneau. Je ne me rappelle plus qui est-ce qui a eu l'idée entre moi ou Didier de lui faire faire les pin-up qui figuraient au sommaire. Ça permettait de le faire travailler, puisqu'il ne connaissait pas le jeu, sans être vraiment dans ce domaine-là.

Dans les grandes découvertes, il y a eu Florence Magnin, qui est arrivée et on a trouvé son travail tellement magnifique que l'on s'est dit : « *Il faut vraiment qu'elle fasse des trucs pour nous* ». Je pense que c'est comme ça qu'elle a été ensuite en contact avec Denis Gerfaud pour faire la plupart des couvertures des ouvrages de *Rêve de*

Dragon. Quelqu'un qui a dû passer plusieurs fois mais que je n'ai pas vraiment remarqué c'est Tignous, qui a travaillé surtout avec Didier sur *Méga* ou sur nos couvertures et qui a rencontré là lui aussi Denis Gerfaud. Parce qu'en fait il y avait des gens qui travaillaient, qui nous apportaient des articles, qu'on voyait passer une fois par mois. Donc Denis Gerfaud passait, comme Pierre Lejoyeux ou Philippe Rat (enfin, je ne sais plus si c'était à cette époque-là ou un peu plus tard dans son cas), mais en général les gens venaient à la rédaction car il n'y avait pas de mails, il n'y avait pas d'informatique, il n'y avait pas encore de minitel donc ils passaient pour nous remettre en main propre les papiers que l'on faisait retaper avant de les mettre en page.

Un beau parcours ensuite, jusqu'au numéro 122, qui marque la fin de la première période de *Casus Belli*. Mais dans l'intervalle, des variations, des modifications de formule et avec aussi l'introduction de numéros hors série pour la plupart desquels tu as été positionné en qualité de rédacteur en chef, c'est bien ça ?

Voilà, par défaut parce qu'il y avait parfois des hors série qui étaient confiés à des personnes spécifiques, par exemple Laurent Henninger pour celui sur les wargames ou sur Laelith deuxième version, qui a été confié à Jean-Marie Noël. Et donc par défaut quand personne ne voulait s'occuper d'un hors série – on va dire quatre hors série sur cinq – c'était moi qui m'en chargeais. En fait l'histoire du hors série a commencé avec *Simulacres*. Je ne sais plus pour quelle raison on voulait avoir un système générique, en fait il y avait plein de raisons pour lesquelles

on voulait faire ça. On ne pouvait pas le sortir dans *Casus Belli* donc on s'est dit : « *On va le faire dans un hors série* ». Notre directeur financier de l'époque, Jacques Behar, a dit : « *Écoutez, vous n'arrivez déjà pas à être en temps et en heure pour faire des numéros normaux une fois tous les deux mois. Les hors série je n'y crois pas une seconde, mais je vais être sympa avec vous, je vais vous donner une chance. Vous pouvez sortir un hors série à telle date et tel moment. Si vous êtes en retard ne serait-ce que d'un jour, je ne veux plus jamais entendre parler de hors série* ».

Et donc je crois que ça a été ma période de boulot où j'ai jamais autant travaillé de ma vie. J'ai calculé, 72 heures sans dormir, ce qui fait qu'après d'ailleurs j'ai été malade pendant trois ou quatre jours. On a sorti le premier hors série et après je crois qu'on a mis un certain temps avant de sortir le deuxième. Mais c'était lancé le fait que l'on pouvait avoir nos numéros normaux, d'abord, une fois tous les deux mois et puis après des hors série de temps en temps. Et quand on est passé en mensuel on s'est rendu compte que cette formule était beaucoup sur l'actualité et qu'il y avait des gens qui nous amenaient des scénarios que l'on n'arrivait pas à sortir dans les numéros ou ça les reportait de quatre, cinq ou six mois, donc on s'est dit qu'on allait faire des hors série de temps en temps. Et après ça a été plus ou moins rationalisé sur le fait qu'il était bien d'alterner un numéro normal, un numéro hors série et ainsi de suite, pour en fait essayer d'avoir une présence tous les mois, tous les mois et demi. Et l'idée des versions jaune et rouge est tout simplement venue de Canal + qui à l'époque avait un double abonnement,

un rouge et un jaune, et j'avais trouvé l'idée plutôt rigolote. Ça nous permettait d'avoir deux logos, de cibler les gens qui disaient : « *Je ne m'intéresse qu'à l'actualité et aux grands jeux* » et ceux qui disaient : « *Je ne veux acheter Casus que de temps en temps et sur certains thèmes* ».

Donc ça nous permettait de lisser l'activité éditoriale, c'est-à-dire d'avoir toujours quelque chose à faire pour ne pas se retrouver avec de la surcharge à un moment et pas assez à faire à un autre moment. Par contre, le truc qui m'a fait marrer, c'est quand on a essayé de faire la pub pour ça et que Serge Olivier et Jean-Marie Noël ont été photographiés posant avec des guns à eau, l'un présentant le jaune et l'autre le rouge, et en fait j'ai découvert un mois après avoir passé la pub que quasiment la même photo avait été reprise pour une campagne nationale de Free en faveur de leur service Internet ou quelque chose comme ça.

Peux-tu nous expliquer comment s'est organisée la marche vers la fin de *Casus Belli*, première formule ?

C'est arrivé environ à peu près un an avant le dernier numéro. On essayait de se recentrer. À un moment on s'est dit qu'on allait parler de *Everquest* parce qu'il y avait les MMORPG, mais on s'est aussi dit qu'il ne fallait surtout pas faire comme *Jeux & Stratégies*, c'est-à-dire partir du constat que le jeu vidéo marchait et faire une orientation totale parce que ça a été la mort de ce magazine. On a décidé de s'ouvrir à d'autres choses : il y avait une page pour les jeux de cartes à collectionner, et on en a consacré une aux jeux vidéo. Il y a les jeux de cartes qui sont arrivés et on y a consacré un hors série. On n'a pas non plus voulu

orienter le magazine dans ce sens-là, à part avec une cote au début. On aurait peut-être survécu si on avait fait un magazine, en plus, uniquement sur les cartes à collectionner, mais ça n'aurait sans doute pas empêché la fin de *Casus Belli*, ça aurait peut-être plutôt permis à l'équipe de switcher d'un magazine à l'autre. Après il y avait des approches différentes. Je pense qu'on s'était tous dit : « *De toute façon on continue à faire le magazine qu'on veut faire et on verra bien si ça marche ou pas parce que si on veut le faire c'est que d'autres gens doivent pouvoir l'aimer* ».

Il se trouve aussi qu'avec l'Internet qui arrivait, l'actualité a changé de rythme et on ne pouvait plus la traiter comme avant. Il n'y a pas eu aussi de prise de risque, comme se dire : « *On casse tout et on reprend* ». Moi j'avais une idée un peu plus élitiste avec des critiques de jeux plus prolongées, mais on se serait peut-être enfermés dans une espèce de truc que j'appelais *Les Cahiers du cinéma*, donc en fait c'est pas sûr que ça aurait marché, ça aurait peut-être été un plongeon plus direct. Didier avait des idées plus créatives. Enfin chacun avait des idées pour voir comment ça pouvait arriver mais personne n'a vraiment pris le risque de tout casser pour tout relancer et puis les ventes ont diminué petit à petit jusqu'au moment où on est arrivé en dessous du seuil de rentabilité et malgré le fait que l'on était dans un groupe de presse qui nous a toujours beaucoup aidés et beaucoup soutenus, à un moment ils se sont dit : « *On ne peut pas vendre non plus quelque chose à perte* ».

Lors de ton dernier jour de présence dans les locaux de la rédaction,

lorsque tu éteins ton ordinateur et que tu quittes ton bureau, est-ce que tu as des regrets par rapport à des projets inaboutis ?

En fait ce n'est pas vraiment un regret. Depuis deux ans je demandais à Didier de faire un hors série pour tous les gens qui voulaient se faire une idée du jeu de rôle, parce qu'ils étaient débutants ou s'y intéressaient. Pendant deux ans je n'ai pas réussi à convaincre Didier de le faire et au moment où on a su que le magazine allait fermer, j'ai demandé à Didier : « *Est-ce que je peux me permettre de faire ce hors série comme dernier numéro ?* » Il m'a répondu : « *Ben oui, de toute façon c'est fini, vas-y* ». Et donc ça a été le *Manuel pratique du jeu de rôle* qui a été la plus grosse vente de tous les hors série que l'on a faits – en dehors de *Simulacres* et *Méga* qui étaient des trucs à part. Donc c'est un regret sans regret parce que j'aurais aimé le faire avant la fermeture de *Casus*. Mais la fermeture a permis de se dire : « *Allons-y, faisons-nous plaisir* » et je crois que ce hors série a permis de faire plaisir à pas mal de gens.

Une espèce de baroud !

Voilà. Les vrais regrets c'est que parmi toutes les personnes que je voulais faire travailler – parce que je voulais solliciter des grands noms – j'avais obtenu l'accord de principe de Greg Stafford et en fait il avait du boulot à ce moment-là, il n'a donc pas pu faire un article pour nous.

Justement, te souviens-tu d'une chance laissée à un auteur ou à un illustrateur, en ta qualité de rédacteur en chef adjoint, dont tu es particulièrement fier ?

La seule personne pour laquelle j'ai insisté vraiment pas mal par rapport aux autres, c'est Sandrine Gestin. Elle est venue proposer des illustrations que je trouvais très, très bien. Pendant trois ou quatre numéros on n'a trouvé aucune occasion et finalement je lui ai proposé de collaborer à un hors série. Son univers renvoyait surtout aux fées et au fantastique.

Ta pire décision ?

Le jour où j'ai décidé de partir cinq jours en vacances et quand à mon retour on m'a dit : « *Ah on a une super nouvelle, on a été contacté par quelqu'un de France 2, qui a l'air super sérieux, pour une émission sur les jeux de rôle* ». C'était Mireille Dumas... Quinze jours plus tôt on avait aussi été approché par Morandini que j'avais esquivé. On lui a promis tout ce qu'il voulait en lui demandant d'attendre quinze jours, mais c'était trop long pour lui. À la même époque la scientologie nous avait également sollicités pour faire un jeu de rôle sur un bouquin de Ron Howard – *Terre champ de bataille* je crois – mais je leur ai délibérément demandé tellement de choses (des bouquins, des détails de renseignements) qui leur ont demandé trop de boulot et ils ont rapidement renoncé. Le principe, quand tu es contacté par quelqu'un de très toxique, c'est qu'il ne faut pas le rembarrer, mais juste temporiser pour voir où ça va.

Si tu devais revivre un moment de ton époque *Casus Belli* ?

Ça n'a rien à voir avec l'activité rédactionnelle au sens propre, mais c'est le mariage d'Agnès Pernelle, notre secrétaire de rédaction, avec André Foussat, qui avait été notamment chef

de la rubrique BD et co-fondateur de l'association de grandeurs natures Paradoxes (avec Anne Vétillard). Ça a été un moment super sympa, émotionnellement c'était fort.

À l'époque il y avait d'autres magazines, tels que *Chroniques d'Outre-Monde*, *Dragon radieux*, quelles étaient les relations qu'entretenaient les rédactions entre elles ?

En fait, comme on avait des approches un peu différentes, il y avait de temps en temps de petites frictions lorsqu'on se disait : « *Ah zut, ils ont fait ça, c'est pas bien, etc.* ». Mais en même temps il y avait beaucoup d'admiration et de cooptation réciproques. D'ailleurs quand il y a eu toute la campagne de presse anti-jeux de rôle qui faisait surtout suite aux émissions de télé de Pradel et de Mireille Dumas, il a fallu organiser une riposte sous la forme d'un encart publié dans les magazines et les trois publications se sont retrouvées (avec d'autres, *Info-Jeux* je crois). Tout le monde était là, sans esprit de compétition ni de hiérarchie. *Casus* avait une position de leader grâce aux ventes et parce que nous avions derrière un groupe de presse qui nous soutenait mais chacun avait sa place. *Chroniques d'Outre-Monde* était beaucoup plus orienté vers l'adulte et le trash, nous on était vraiment les gentils neutres qui préféraient vraiment dire du bien des publications plutôt que de dire du mal même si de temps en temps nous publiions des mauvaises critiques. Il y avait des magazines indépendants et d'autres qui appartenaient à des maisons d'édition et *Dragon radieux* était un peu entre les deux. Siroz avait *Plasma* et ce dernier ne portait que sur les jeux de cet éditeur.

Est-ce que tu consacrais beaucoup de temps au jeu à l'époque ?

Pas plus ni moins que maintenant. Mon activité c'était toujours une fois par semaine du *Donjons & Dragons* ou du *Cthulhu* avec mes copains, ceux que je connais depuis 20, 30 ou 40 ans. Deux autres fois par semaine je jouais avec d'autres personnes. Pendant des années j'ai joué avec Denis Gerfaud à *Rêve de dragon* ou à *Histoire de fous* et puis avec un autre groupe avec lequel je jouais le mardi à des jeux qui changeaient au fur et à mesure. Ça a été du *D&D*, du *L5A*, du *INS*, du *Vampire*, *Nephilim* une fois mais ça a tourné en eau de boudin au bout de deux séances et on a arrêté. Donc en fait je jouais deux à trois fois par semaine. Par contre je suis relativement impressionné quand je vois maintenant des joueurs qui annoncent avoir joué à cinquante jeux, moi je n'ai jamais joué à autant de jeux que ça. Il m'est arrivé de faire des parties de démonstration, à *Agone* par exemple, mais j'ai joué à *Agone* une seule fois. Idem pour *Empire galactique* ou *Hawkmoon*. Enfin quand je dis une fois, c'est un scénario, c'est-à-dire en moyenne trois séances. Mais je n'ai pas joué à un nombre de jeux gigantesque. Par contre j'en ai lu énormément. Mais ce n'est pas pareil, entre lire et jouer à un jeu ce n'est évidemment pas la même chose.

Est-ce que tu as un souvenir particulier de jeu de rôle en qualité de joueur à nous faire partager ?

Comme je suis la plupart du temps meneur de jeu, mes souvenirs de joueur sont plus vifs. Je me rappelle de *Capitaine Vaudou*, et en joueur et en meneur de jeu. C'est l'auteur, Jean-Pierre Pécau, qui nous a fait découvrir le

scénario avant même qu'il soit écrit, ça c'était vraiment d'enfer. Je me souviens de scénarios de *Donjons & Dragons* tout simplement, du *Pathfinder* ou du *Obéron*, parce que j'arrive, je mets les pieds sous la table, j'ai mon personnage et je ne suis pas du tout « minimaxeur ». Ce qui me plaît c'est de jouer un personnage parce qu'il est vraiment drôle, qu'il est sympa à incarner et parce qu'il n'y a pas beaucoup d'effort de roleplaying ; ce n'est pas grave s'il vit, ce n'est pas grave s'il meurt. Actuellement j'ai un plaisir assez grand à jouer avec des amis à un jeu qui s'appelle *Würm* dans lequel on joue des hommes préhistoriques. Le système est minimaliste et les scénarios tels que je les découvre pour l'instant sont vraiment super sympas, on s'amuse vraiment beaucoup. J'ai forcément de nombreux souvenirs qui reviennent en tant que joueur dans plein de jeux différents parce qu'un joueur vit l'aventure, le meneur de jeu, lui, est en dehors de l'aventure. En MJ, je peux dire que les deux choses qui m'ont le plus marqué, ça doit être un scénario de *D&D* qui s'intitule *Ravenloft* parce que c'est une aventure semi-aléatoire que j'ai fait jouer trois fois et qui s'est déroulée de façons complètement différentes, notamment du fait des réactions des joueurs. C'était très marrant mais je ne vais pas y revenir car je l'ai déjà raconté dans une autre [interview](#).

Par contre la première fois que j'ai fait jouer *Cyber Age* à des gens qui n'avaient jamais joué de cyberpunk, j'ai une joueuse qui a fait quasiment une crise de nerfs au terme du scénario en disant : « *En fait on s'est fait avoir du début à la fin ! On s'est fait prendre pour des brêles !* » ce à quoi j'ai répondu :

« *Oui, bienvenue dans le monde cyberpunk !* » D'ailleurs ces joueurs-là ont dit : « *Plus jamais on ne veut jouer dans cet univers d'enfoirés où ce sont des cybercompagnies qui nous manipulent.* » Cela prouve d'ailleurs que le scénario avait été bien fait, mais effectivement à ne pas réserver à tout le monde.

Les lecteurs du *Maraudeur* seront heureux d'apprendre qu'en ce qui me concerne un de mes personnages préférés a été un samouraï créé dans les années 80 en référence aux règles proposées dans *Casus Belli* – que j'ai monté d'ailleurs à un niveau indécent, mais à l'époque tout était possible (et nous avions le temps). Et toi Pierre, si tu devais évoquer un de tes personnages de jeu de rôle qui a compté ou qui compte encore, ce serait lequel ?

Le samouraï je pense qu'il avait été créé par François Marcela-Froideval dans *Casus Belli* numéro 1 ou 2 à l'époque où les premières classes de personnage arrivaient. C'est d'ailleurs ce qui lui a donné l'idée, lorsqu'il est entré chez TSR, de faire *Oriental Adventures* pour *D&D*. En ce qui me concerne je citerais mon dernier personnage. On s'est arrêté en plein scénario qu'on ne terminera sans doute jamais parce que les joueurs sont partis à droite et à gauche. C'était à *Donjons & Dragons*, un gnome voleur, mais je ne suis plus sûr, peut-être qu'il était guerrier ou illusionniste, mais surtout il avait pour mission d'espionner à l'endroit où il se trouvait. Il était super gaffeur, il disait à tout le monde qu'il était un agent secret mais il était tellement ridicule que personne ne le croyait, ce qui lui permettait de s'introduire là où il voulait. Personne n'y faisait vraiment

attention et tout le monde lui disait : « *Bien sûr, bien sûr* », ce qui lui a permis de mener à bien la plupart de ses missions, tout en proclamant qu'il était un agent secret !

Tu parles de *Donjons & Dragons*. C'est à *DD5* que tu te réfères ?

Alors *Donjons & Dragons* : j'y ai joué beaucoup quand j'étais en école d'ingénieur. Et plus tard je suis passé à la 3^e édition, ou la 3.5, d'ailleurs pour moi c'est à peu près la même chose. La 3.5 est débuggée et jouable, la 3^e a pas mal de problèmes. Actuellement je fais jouer à *Pathfinder*, je pense que c'est le debug de la 3.5, mais pour moi elle est encore trop grosse, trop lourde, le bouquin de règles est difficilement manipulable. Mais dans l'esprit ça reste la 3.5, après il y a des variations. *DD4* m'a totalement déplu : je pense qu'en jeu de société c'est plutôt bien foutu, plutôt bien inventé, mais ils ont voulu tout équilibrer et en fait, je vais caricaturer mais le magicien c'est un type qui lancer un sort qui fait 1D4 de dégâts, le guerrier un type qui utilise une arme qui fait 1D4 de dégâts, le voleur un type qui utilise une dague par derrière qui fait 1D4 de dégâts, le prêtre un type qui soigne pour 1D4 de dégâts. De plus c'est linéaire dans la progression : le magicien n'est pas plus faible ou plus fort, c'est exactement pareil. Je n'ai pas été très loin dans la progression mais moi ce que j'aime dans un jeu de rôle c'est qu'il y ait de la complémentarité, ce qui signifie qu'à un moment il faut qu'il y ait du déséquilibre.

Là où je veux que ce soit équilibré en revanche quand je fais une partie de jeu de rôle, c'est que chaque joueur

ait quelque chose à faire autour de la table. À *Cthulhu* par exemple, si le type est un peu réservé, qu'il n'a pas beaucoup envie de parler, mais qu'il regarde des bouquins et s'intéresse à ce qu'il se passe dans la pièce, son rôle est important – peut-être plus que celui qui défouraille à la mitraillette – mais c'est pas grave, chacun a des rôles différents et au final ils ont autant de temps de jeu où ils ont des choses à faire. Avec *DD4*, de ce que j'en ai lu et au regard de la seule partie que j'ai jouée, j'ai l'impression que c'était un équilibre total et que quelle que soit la classe que j'aurais prise j'aurais eu la même chose à faire, et pas plus d'intérêt ou de désintérêt à y jouer. Après, des gens pourront prouver ou me montrer que j'ai eu totalement tort et que j'aurais dû continuer à jouer à *DD4*. J'ai téléchargé le kit de démarrage de *DD5*, je l'ai juste survolé, je n'ai pas regardé en détail. Il y a des personnes qui m'ont dit que c'est vraiment bien, donc peut-être qu'un jour... Cependant je joue depuis 30 ans avec des copains à *D&D*, on est passé par toutes les versions. Là on est en train de faire une campagne de *Pathfinder*, *Le Seigneur des runes*. Elle est hyper classique mais ça fait un an et demi qu'on est dessus, à mon avis on en a encore pour six à huit mois, je ne vais pas leur dire : « *On arrête, on casse tout, on repart avec des personnages de 1^{er} niveau à DD5* ». Peut-être dans un an, ou deux ans...

Nos cheveux tombent ou blanchissent, notre acuité visuelle fléchit. Tu t'imagines incarner ou faire incarner des héros de jeu de rôle jusqu'à quel âge ?

Jusqu'à Alzheimer. Et l'acuité visuelle pour moi elle a chuté à huit ans, alors...

Peux-tu nous parler de tes deux productions en tant qu'auteur, les jeux de rôle *Athanor* et *Simulacres* ?

Je pense que ces deux jeux sont à l'opposé l'un de l'autre. *Athanor* est très proche de *Rêve de dragon* et heureusement que je connaissais beaucoup de personnes dans le monde du jeu avant de le publier car alors qu'il était presque fini, je l'ai montré à droite et à gauche, dont à Marc Laperlier, l'éditeur du jeu, qui m'a dit : « *Ton système ressemble vraiment à celui d'un jeu que nous allons sortir dans pas longtemps qui s'appelle Rêve de dragon* ». J'étais embêté et je me suis demandé si je n'allais pas être obligé de tout refaire mais Marc m'a répondu : « *Ben non, c'est seulement le système de jeu, ce n'est pas grave, c'est juste la table de résolution qui est la même et encore, elle est un peu inspirée de James Bond* ».



Illustration Fred Blanchard

En fait, à chaque fois ça a été une question de philosophie de ce que je voulais faire.

Pour *Simulacres*, avec Didier Guiserix, au début des publications des livres dont vous êtes le héros, on s'est dit : « *Il faut un système super simple, super court, qui puisse être inclus dans un LDVELH et ensuite en être extrait pour faire du jeu de rôle* ». On s'était fait la réflexion que les lecteurs voudraient passer du livre jeu au jeu de rôle, ce qui a d'ailleurs été une bonne analyse puisque les LDVELH de *L'Oeil noir* ont permis aux joueurs de passer ensuite au jeu de rôle éponyme. Au départ j'étais parti sur l'idée d'un essai : *Simulacres*, essai sur la simplification du jeu de rôle. Je lance d'ailleurs un appel : j'ai perdu la version 0.0.1. de ce truc-là. J'en avais une dizaine d'exemplaires, je ne les ai plus, je voudrais juste en scanner pour les offrir en libre-service à tout le monde. J'en retrouverai peut-être dans ma cave mais je ne suis pas persuadé. C'était un micro jeu qui a aussi servi à l'époque pour proposer un outil d'initiation dans un album de bande dessinée d'Arno et Jodorowski : *Le Roi borgne* (NDLR *Les aventures d'Alef-Thau*, tome 3, les Humanoïdes associés, 1986). L'idée c'était de faire le plus simple possible, et c'est pourquoi je suis parti de la combinatoire de petits éléments. *Cthulhu* c'est exactement l'opposé par exemple : c'est un très bon système pour débutants puisque soit on a, soit on n'a pas la compétence, et celle-ci est traduite par un pourcentage, ce qui est super simple à comprendre pour les gens. Mais si on veut faire n'importe quel jeu avec le système Basic il faut à chaque fois refaire les listes de compétences qui correspondent à l'univers. Nous

avons plutôt décidé d'aller à l'opposé, sans liste de compétences, et de juste partir de la question : « *C'est quoi le personnage ?* ». Le personnage il a un corps, il a un esprit, il a du charisme et on a décidé de rassembler les éléments qui le constituent et de voir si la façon dont il est fait réussit ou pas dans le domaine du jeu de rôle. Ça c'était l'optique de *Simulacres*.

L'optique d'*Athamor* est vraiment différente. Je suis parti d'un univers sur les mutations. Le principe c'était de se dire : « *Ce qui est important ce n'est pas ce qui nous modifie mais ce qu'on est à l'intérieur de soi* ». Le système était très complexe, trop complexe, mais il partait sur le fait que les caractéristiques se modifiaient légèrement, de la même façon que l'ADN 3 et 4 peut bouger. Le système des compétences était double : il incluait les talents que l'on augmente par la pratique (par exemple l'escalade) ou par les échecs qui permettent d'apprendre plus, et puis les compétences livresques (comme le droit) dans lesquelles on gagnait des points et on montait en niveau. C'était donc un système vraiment très simulationniste. La proposition était d'aller aller au plus loin de ce qu'il était possible de simuler pour incarner un « avatar ». L'idée c'était de se dire que le corps et l'esprit du personnage allaient changer et qu'il allait falloir s'adapter en conséquence. La question était aussi : « *Quel est l'invariant dans le personnage ? La personne qui le joue, le joueur, ou le personnage, l'avatar incarné ?* » Malheureusement je suis allé un peu loin dans la description, dans le système, ce qui fait que certains joueurs m'ont fait observer : « *Quand on arrive dans un nouveau micromonde, on est obligé d'appliquer les modifications*

et si on le fait au regard des règles telles qu'elles sont – qui marchent bien et qui sont précises – on a une heure de récréation du personnage à chaque fois avant de commencer le scénario ». Et effectivement, c'est typiquement un jeu qui n'a pas été assez testé par moi ; j'aurais dû tout reprendre en me disant que l'idée du changement perpétuel était peut-être bonne mais qu'il fallait qu'elle soit associée à un système qui permette de le faire en cinq minutes et pas en deux heures.

Mais au départ ça démarre toujours d'une réflexion : pour *Athamor* c'est l'univers puisque depuis des années je suis un lecteur de science-fiction, je suis donc parti de l'univers et j'ai essayé de proposer un système qui était très scientifique. *Simulacres* c'était plutôt de l'idée qu'il fallait que les gens puissent jouer tout de suite, c'est pour ça que je crois que l'un des univers que je préfère dans *Simulacres*, puisque je l'ai beaucoup utilisé en conventions, c'était le scénario *Les flics à roulettes*. Je demandais aux gens s'ils connaissaient les séries télé, *L'Agence tout risque* ou *Chips*. Ils répondaient : « *Oui* ». Je leur disais alors : « *Parfait, bon vous êtes cinq alors il me faut un noir ou un asiatique, il me faut un chef, il me faut une femme* ». Je prenais tous les codes pour partir d'un truc super simple, qui faisait plaisir aux joueurs, avec un système mis en place en moins de cinq minutes.

Je confirme avoir d'excellents souvenirs de cette proposition de flics à roulettes, Pierre. Mais dis-moi, est-ce que la bonne connexion entre tes deux jeux ce ne serait pas de jouer dans l'univers d'Athamor avec le système de Simulacres ?

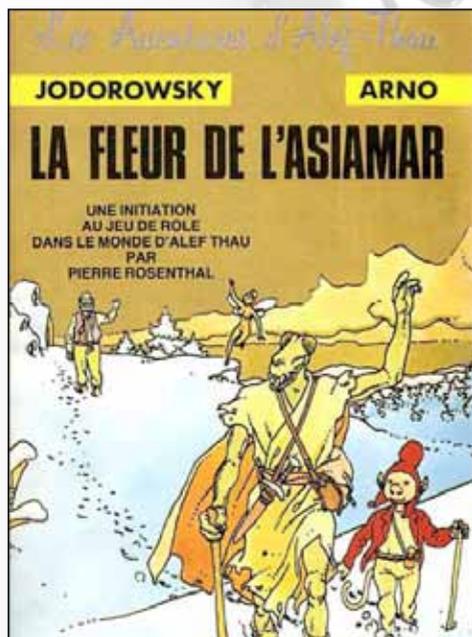
Voilà. Alors les lecteurs attentifs qui chercheront la version de *Simulacres* qui est d'ailleurs disponible sur Internet à deux ou trois endroits verront qu'il est proposé dans les règles de « campagne » une façon de créer son personnage qui permet de déterminer comment il est né, comment il a vécu, comment il a évolué, au moyen de petites cases. Je me suis donc dit, mais c'est pareil, il faudrait que je vive jusqu'à 120 ans : « *Je referais bien Athanor, mais avec un système simple à la Simulacres* ». Parce qu'en fait la base y est déjà.

À l'époque de ton activité chez Casus Belli il y avait de nombreux fanzines qui étaient publiés par divers clubs ou associations. Estimes-tu que ce que permet aujourd'hui Internet dans le domaine du jeu de rôle est la succession de ces supports ?

Alors au départ je feuilletais les fanzines et puis au bout d'un moment j'ai arrêté

parce que je n'avais plus le temps et on les a confiés à deux personnes : Tristan Lhomme et ensuite à Philippe Rat. Ils étaient chargés d'éplucher tous les fanzines, d'en tirer le plus intéressant, de raconter ce qu'ils contenaient. On se disait que c'était important de mettre en avant les fanzines et ceux qui les publiaient, parce que c'est avec ce support qu'ils apprenaient à écrire des articles, à faire des critiques ou à créer des scénarios. L'idée c'était aussi de leur faire de la publicité, que les lecteurs aient autre chose à lire entre les *Casus* et que les auteurs puissent venir nous voir à la rédaction de temps en temps.

Les blogs et autres sites sont aujourd'hui une succession des fanzines. Chacun a sa page. J'ai l'impression qu'il y a des choses beaucoup plus intéressantes, notamment avec des créations d'univers. Par exemple *Les Tigres volants*, *Les Chroniques d'Altaride* (avec des thématiques, des LDVLEH). Je pense que ce qui est bien c'est que l'on sort du fanzine tel qu'il était : il peut y avoir des illustrations, des PDF interactifs, de la vidéo, par exemple TV Rôliste qui est une version plus actuelle de ce qu'est un fanzine. En même temps moi je fais toujours une séparation entre l'écrit, l'audio (donc la radio, j'aime bien les podcasts qui me font marrer où c'est un peu la critique *Le masque et la plume* avec une mauvaise foi absolue et assumée je pense par certaines personnes ; ou bien parfois ils ne s'en rendent pas compte, mais ce n'est pas grave car il y a toujours quelque chose à apprendre : quand quelqu'un a aimé quelque chose c'est bien de savoir pourquoi et ça vaut aussi quand il a détesté quelque chose) et la vidéo qui ne permettent pas toujours la



Illustrateur Arno Dombre

même chose. La vidéo sur Tric Trac, je trouve ça vachement bien parce qu'on voit le matos, on voit des gens qui sont en train de faire une partie, on voit comment ça se joue. Mais je préfère l'écrit tout de même quand il faut aller plus loin dans ce qu'est un jeu de rôle ou un système.

Une communauté aujourd'hui moins centralisée, enrichie par les vecteurs de communication qui circulent via Internet ?

Voilà, elle est assez éclatée, par contre ce que j'aime bien ce sont les volontés d'agrégation, ce que fait par exemple Kerlaft le Rôliste. Les gens peuvent trouver que c'est ridicule à son âge de se déguiser en magicien et d'aller dans les salons. Mais en fait non, il est super sympa, il fédère les bonnes volontés, autour de lui des choses se créent. Il faut aller au-delà de l'apparence, ce n'est pas juste un type qui revêt un costume de magicien, non, non, c'est quelqu'un qui est vraiment actif dans le milieu du jeu de rôle et qui fédère pour que les choses avancent. Il y a aussi Sybille Marchetto qui a pris la présidence de la FFJDR, qui pour moi était un peu moribonde, j'espère que ça va permettre de relancer et de rassembler. Mais en même temps tout le monde ne doit pas se rassembler, il ne faut pas qu'il y ait un seul organe de diffusion. La presse continue aussi avec *Casus Belli* qui est vraiment bien, *JdR Mag* qui se relance avec une nouvelle formule. Je pense que l'on n'a jamais été aussi fort que quand il y a eu la diversité, c'est-à-dire quand il y avait *Chroniques d'Outre-Monde*, *Dragon Radieux* et *Casus Belli*. C'était plus fort que quand il y avait seulement *Casus Belli* au début.

Tu travailles maintenant dans le jeu vidéo...

Une petite précision : je travaille dans une société qui fait du jeu vidéo mais je ne fais pas du tout de jeu vidéo moi-même, je n'ai pas de rapport ni de près ni de loin avec le jeu vidéo. La seule fois où j'ai participé, j'étais consultant sur un jeu sur la *Quête de l'oiseau du temps*, mais voilà c'était dix minutes. C'est comme si on disait : « *Toi tu travailles chez Gallimard, tu es romancier* », non, ça m'intéresse ce que je fais chez Blizzard mais je m'occupe d'une équipe qui fait de la traduction de site Internet ou de la publication et d'articles sur nos jeux mais pas sur la création.

Justement, pas de création côté jeu vidéo mais est-ce que l'envie de te lancer sur un nouveau projet autour du jeu de rôle te titille ?

En fait j'ai eu des ennuis de santé il y a cinq ans et pendant deux à trois ans ensuite j'ai été incapable de travailler normalement. Depuis quelques mois l'envie est revenue et donc je suis en train de travailler sur une version toujours OGL de *Simulacres* encore un petit peu refaite, plus simple, parce qu'il y a des gens qui m'ont demandé l'autorisation d'utiliser *Simulacres*. Moi je suis toujours parti sur une optique de le laisser libre de droits dans toutes productions amateurs et d'avoir une légère surveillance lorsque les gens veulent l'utiliser de façon professionnelle (juste histoire de l'autoriser à le faire – en général c'est gratuit – mais pour éviter que ça parte n'importe où). Et donc je suis en train, mais je suis très lent. J'ai des notes sur ce que serait une nouvelle version de *Simulacres* en sachant que de base l'endroit où j'en suis ce serait de partir de la matrice de 4-4, pour ceux

qui connaissent *Simulacres*, pour revenir sur une matrice de 3-3. Parce qu'en fait à l'époque où j'ai fait *Simulacres* à l'origine c'était une matrice de 3-3 et c'est suite à une discussion avec Jodorowski qui était en train de faire *l'Incal* qu'il m'a convaincu que 4 c'était beaucoup mieux donc je suis parti sur 4. Je pense que symboliquement et philosophiquement 4 c'est mieux, mais ludiquement 4 c'est moins bien parce qu'il y a un des trucs qui est plus fort que les trois autres et que un sur trois on peut jouer le déséquilibre mais un sur quatre il y a trop de déséquilibre, le Corps est trop fort par rapport aux trois autres. Si on la passe à 3, ce serait par exemple Corps, Cœur et Esprit, ce n'est pas encore fini sur les appellations, je pense que l'on aurait à peu près le même système et ce serait plus équilibré. Et comme je le disais l'important ce n'est pas l'équilibre absolu mais l'équilibre du plaisir du jeu.

Et tu comptes proposer des univers inexplorés jusqu'alors ?

Je n'ai pas forcément d'idée d'univers. Peut-être que si je fais ce système-là je ressortirai un jour *Athamor*. Je comprends tout à fait les gens qui disent que le système est là pour soutenir un univers, qu'il est important et donc qu'un vrai jeu de rôle est un vrai univers associé à un vrai système. Je dis toujours que le *Basic Role-Playing Game* n'est pas un système qui me plaît beaucoup mais l'invention de la Santé mentale dans *Cthulhu* n'aurait jamais fonctionné sans le *Basic RPG*. Si je fais *Simulacres*, c'est plus comme un outil pour permettre à d'autres personnes d'inventer des jeux, par exemple je pense aux auteurs de *Bernard et Jean* (NDLR Un jeu de rôle dans lequel on incarne des gendarmes). Je sais qu'il y a au moins cinq ou six jeux

de rôle qui ont utilisé *Simulacres* dans les premières parties de test. C'est-à-dire que les auteurs ont testé l'univers, évalué comment les gens réagissaient au jeu et puis ils ont supprimé *Simulacres* pour créer un système spécifique. Donc *Simulacres* peut servir comme ça de boîte à outils, de test.

Un moyen finalement ?

Un moyen. Ça ne veut pas dire que s'il y a une réédition de *Cyber Age* ou de *Capitaine Vaudou* il n'y aura pas du *Simulacres* ou quelque chose qui ressemble à *Simulacres* dedans.

Si tu devais aujourd'hui réunir une équipe pour publier un jeu de rôle, tu aimerais travailler avec qui et à quel poste ?

Je me verrais en chef d'équipe plutôt qu'en rédacteur. Je voudrais travailler avec quelqu'un qui connaît bien les jeux de société parce que je pense qu'il doit y avoir une formule qui permet de combiner jeu de rôle et jeu de stratégie de façon plus poussée que ce qui a été fait jusqu'à présent. Et après il faudrait des illustrateurs.

Quelle est ta perception des jeux dits « narrativistes » ?

Je ne sais pas trop ce que c'est qu'un jeu de ce type à vrai dire. Je ne suis d'ailleurs pas persuadé qu'il y ait un jeu narrativiste qui soit un jeu de rôle et inversement. Intuitivement je dirais que ce sont des jeux intéressants dans la construction d'histoire. Le seul que je pense connaître c'est *Fiasco* en fait. Il me semble bien pour créer des situations et des histoires mais pas forcément en tant que jeu de rôle, mais ça peut sans doute aussi être un jeu de rôle. Tout ça tourne autour de qui est-ce qui crée ou mène l'histoire, à mon avis.

Tu as quel regard sur le phénomène des financements participatifs ?

Alors j'ai deux visions différentes entre la souscription et le financement participatif. Moi, j'ai participé par exemple à une souscription sur *Shaan Renaissance* parce que le produit existait, je voyais où il allait, il y a un éditeur. En fait c'est une précommande, je savais que le jeu allait sortir ; j'attends toujours d'ailleurs la version luxe que je dois recevoir un de ces jours je pense (PS Reçue depuis, très belle). Après il y a des paliers, même pour certaines souscriptions et je crois que pour ce jeu j'en ai pris un rang 2, c'est-à-dire pas le truc de base. Je pense que pour un éditeur qui est établi et qui y a recours ça lui permet d'avoir les finances avant de publier le jeu et les acheteurs ont la certitude qu'il va sortir. Donc quand l'éditeur existe je suis assez favorable à la souscription d'un projet pour lequel on a de la visibilité.

A contrario, j'aime beaucoup le participatif, de type Ulule ou Kickstarter pour des projets qui pour moi n'ont pas vocation à forcément exister. La démarche est de se dire : « *Ce serait bien, on va leur donner de l'argent et si ça peut exister tant mieux* », de toute façon l'argent ne sera dépensé que si le projet existe. Donc là je participe au financement de *World of Yo-Ho*, une espèce de jeu vidéo sur iPhone qui est un peu bizarre. Pareil pour *Cthulhu Wars*, et pour un jeu de plateau dont je ne me rappelle plus du nom mais pour lequel les auteurs n'ont pas l'apport de fonds nécessaire. Idem pour un autre jeu de rôle dont j'ai oublié le titre. Voilà, et puis même si le type il est parti avec la caisse et il a disparu, je le fais à fonds perdu. Par contre en cas de souscription je m'attends à recevoir quelque chose.

Ton avis sur la dernière mouture de *Casus Belli* ?

Je trouve ça très bien, je me suis même réabonné hier soir. Comme je joue moins, je lis surtout les critiques et les interviews et je ne lis plus du tout les aides de jeu.

Quelques figures comme Didier Guiserix, Philippe Rat, Tristan Lhomme, apparaissent dans les colonnes de cette quatrième formule, est-ce que cela ne t'a pas donné envie de les rejoindre ? Te l'a-t-on d'ailleurs proposé ?

Alors au départ comme je l'ai dit j'avais des ennuis de santé donc j'aurais été incapable de faire ne serait-ce même qu'une demi-page, je veux même dire trois lignes. Ils ont été sympas, sur mon mur Facebook j'ai fait une inspi sur des lieux totalement bizarres et étranges donc ils l'ont reprise pour un de leurs articles et derrière ils m'ont crédité. Ils m'ont proposé deux ou trois fois de participer mais voilà c'est une question de temps et de ce sur quoi ça va porter. Je ne pars pas sur une commande ou quelque chose comme ça. Donc je leur dis : « *Continuez de ne pas arrêter de me proposer, peut-être qu'un jour ça tombera que j'aurai la pêche, de l'énergie et une idée et je vous le ferai* ». Participer pour participer en soi-même ne m'intéresse pas foncièrement.

Y aurait-il une question que l'on ne t'a pas posée jusqu'alors et à laquelle tu aimerais répondre ?

Euh... j'aimerais bien effectivement que l'on me pose un jour une question qui me permette de me dire « *Ah, tiens, zut, aaaah, bonne question !* » Sinon les questions à moi-même je me les pose quand je suis en train de faire un

nouveau *Simulacres* ou un système de JdR ou de préparer un scénario. Je ne me pose que des questions super pratiques et pragmatiques du genre : « *Comment je vais faire ? Où est-ce que je vais aller ?* » Des questions ouvertes non, je ne sais pas s'il y a beaucoup de personnes qui sont capables de le faire d'ailleurs.

Une dernière question, Pierre. Lorsque tu te retournes sur ton parcours, est-ce qu'il y aurait une ou plusieurs personnes que tu souhaiterais remercier pour ce qui t'a été donné à vivre ?

Ben en fait c'est simple, les deux personnes que je voudrais remercier ça va être Didier Guiserix qui m'a proposé de travailler à *Casus Belli* et qui m'a laissé beaucoup, beaucoup de liberté dans pas mal de trucs que j'ai fait, et Philippe Manœuvre qui a été la première personne vers qui je suis arrivé et à qui j'ai dit : « *Vous devriez parler de tel bouquin, c'est bien* » et qui m'a répondu : « *Ben pourquoi tu ne le fais pas toi-même ?* » Quand je me suis présenté avec le papier, il m'a lâché : « *C'est pas si mal que ça, est-ce que tu veux travailler pour moi ?* » Deux personnes donc qui ont vraiment été les « pieds à l'étrier ». Je voudrais aussi remercier quelqu'un d'autre qui est Jean-Luc Fromental qui est devenu à un moment rédac'chef de *Métal hurlant*.

Le premier et seul grand papier que j'ai fait pour ce magazine – je n'avais jusqu'alors signé que des critiques – c'était le premier article, je crois, en France long de trois ou quatre pages sur le Laser Tag puisque ça venait d'arriver aux États-Unis. J'avais convaincu Jean-Pierre Dionnet d'aller

aux États-Unis pour le faire. Il m'avait d'abord répondu : « *Non, on n'a pas le budget pour le faire* ». Mais comme mon père travaillait à Air France j'avais eu l'aller-retour quasiment gratuit. Quand j'ai présenté mon papier, Fromental m'a dit « *Ouais c'est pas mal mais je vais te donner des conseils.* » Il a gardé 80 % de l'article mais les 20 % restants il m'a montré comment il les a refaits. C'était une leçon fondamentale de « *Non, il ne faut pas écrire ça comme ça, non ça il faut le présenter comme ci* ». Parce que moi je n'ai pas de formation, je n'ai pas fait d'école de journalisme, je n'ai pas assisté à des cours de quoi que ce soit, j'étais complètement autodidacte et, en deux à trois heures de temps, il m'a vraiment donné les bases de « *À qui tu t'adresses, comment tu écris, comment tu fais simple* » ?

C'est quelque chose qui a ensuite été pérennisé par notre secrétaire de rédaction à *Casus*, Agnès Pernelle qui, à chaque fois qu'on écrivait des articles ou que des gens arrivaient avec des papiers, passait derrière en nous disant : « *Il faudrait un petit chapeau ici, il faut un titre qui percute par-là, tu as utilisé le futur ici, tu as utilisé le présent ailleurs* ». Je ne vais pas dire que ce sont des gens qui m'ont aidé dans la création mais qui m'ont plutôt donné la possibilité soit d'écrire ou d'entrer dans le domaine, ou après surtout d'écrire de façon lisible des choses pour que les gens soient capables de les trouver intéressantes. Parce que c'est bien d'avoir des idées mais si on les présente de façon anarchique, mal écrites, elles n'iront pas bien loin.

*Propos recueillis (avec grand plaisir)
par Laurent Séré*

INSPI

Le flambeau

Would he walk upon the water
If he couldn't walk away?
And would you
Would you carry the torch
For me?

Torch – The Sisters of Mercy

Chase cracha la fumée de sa cigarette en tentant un rond parfait. Ce ne fut pas un succès. En face de lui, le jeune inspecteur lui lança un regard désapprobateur avant de se replonger dans l'épais dossier posé devant lui.

Chase sourit. Il ne pouvait s'empêcher de voir un peu de lui-même dans ce jeune blanc-bec frais émoulu de l'école de police. Ah, qu'est-ce qu'on peut être con, à cet âge-là...

« Alors, mon gars, tu trouves ton bonheur ?

– Pour l'instant, je ne comprends rien...

Dites, vous êtes obligé de fumer dans le bureau ? Ce n'est pas interdit ?

– Yep, chez les autres. Ici, c'est mon bureau. Mon territoire. J'y grille mes clopes quand je veux. Quand tu seras assis à ma place, tu pourras t'y mettre aussi.

– Je ne fume pas, merci.

– À chacun son vice... »

Le jeune homme fit la moue. Il n'avait pas saisie la pique de Chase, mais ne voulait rien laisser paraître. Bah, l'âge venant, avec l'expérience du Bureau,

il s'assoupirait. C'est obligé. Ou il casserait en chemin. Le vieil inspecteur écrasa tant bien que mal sa cigarette dans le cendrier déjà plein. Il en avait vu de ces jeunes se rompre devant les enquêtes du BIA. Il fallait s'assoupir, car le monde, dehors, ne pardonnait pas.

« Je ne comprends pas bien pourquoi vous voulez rouvrir ce dossier, inspecteur Chase...

– Pas « rouvrir », petit. » À ce mot, le regard du jeune homme se durcit. Susceptible avec ça. L'assouplissement, ce n'était pas gagné... « Non, pas « rouvrir ». Il n'a jamais été fermé.

– Mais il date d'au moins... » Et il chercha la date d'enregistrement du dossier, compulsant les fiches.

« Yep, il date de 37 ans, 6 mois et une pelletée de jours. »

Le jeune inspecteur leva alors franchement les yeux vers l'ancien. Son regard engloba la silhouette fatiguée, les mains jaunies par le tabac, les vêtements froissés. Mais ce furent les yeux qui captèrent définitivement son regard. Des yeux encore jeunes et plein de vie.

« Ce dossier a l'âge de ma carrière. Ce fut ma première affaire, mon gars. Et elle ne fut jamais résolue. Pendant toutes ces années, je n'ai cessé de tourner ce fichu dossier dans tous les sens. Mais qui en voulait assez à la vieille Firebird pour la massacrer à ce point ?

– Firebird ?

– Oui, son nom sioux. Elle s'appelait comme ça. Jasmine Noretton, c'est juste son identité américaine.

– Oui, son vrai nom.

– Oh, putain... Toi, tu ne vas pas faire de

vieux os si tu pars comme ça. Tu verras que pour les gens de la réserve, leur vrai nom, c'est celui de leur ancêtre, pas celui de l'État qui les a massacrés. Oui, je sais, c'est bizarre de ne pas vouloir d'un nom donné par son oppresseur. Nan, t'inquiète pas, je ne fais pas de politique. Mais tu devras te faire à l'idée qu'il y a deux mondes : ici, en ville et là-bas, dans la réserve. Et que ces deux mondes cohabitent difficilement. »

Chase soupira longuement, fixant son vis-à-vis. Lui, il va casser et ça fera du bruit. À moins qu'il arrive à comprendre le monde de la réserve.

« Notez que vous n'avez pas répondu à ma question : pourquoi voulez-vous reprendre cette enquête ? »

Le vieux flic soupira de nouveau.

« Je ne l'ai jamais vraiment laissé tomber, la vieille FireBird. Jamais. De temps en temps, j'allais revoir des témoins, relire ce dossier et d'autres

pour essayer de faire avancer l'enquête. Ce que tu as devant toi, c'est la vraie somme de 37 ans de travail, mon gars. 37 ans de grappillage d'informations, d'interrogatoires, de galères et de petites victoires. Mais je n'ai jamais su qui avait buté la vieille. Et surtout, pourquoi. Et ça me travaille, tu piges ?

– Oui... Enfin... Pourquoi... ?

– Parce que ! Plus sérieusement, si je veux que l'on reprenne, ce n'est pas tant pour essayer de finir ce travail. Même si je n'aime pas laisser les choses en plan. Et puis comme on bossa tous les deux dessus, peut-être que tu verras deux trucs que je n'ai pas vus. C'est surtout que ça te fera comprendre ce que c'est, le BIA. Tu vas en apprendre des choses avec la vieille Firebird, crois-moi... »

Chase reprit une cigarette sous l'œil résigné du jeune homme. Il l'alluma et tira doucement dessus. Son regard se perdit dans la fumée bleutée.

« Et puis... Et puis, la vieille Firebird... C'était ma mère. »



Se libérer des paradoxes du scénario

Cet article poursuit une réflexion amorcée dans deux de mes articles de blog :

- **Écrire un scénario non-dirigiste**, où j'aborde ce qu'il faut éviter si l'on souhaite laisser une plus grande liberté aux joueurs.
- **Le JdR est potentialité**, où j'intègre cette question à une problématique plus large : qu'apporte à une partie de jeu de rôle le fait de jouer une histoire émergente, plutôt que de l'écrire à l'avance ?

Le présent article a pour vocation d'entrer dans le détail et d'analyser les enjeux de l'écriture scénaristique pour élargir la liberté de décision des joueurs. Réduire les risques pour les joueurs de ne pas pouvoir jouer leurs personnages comme ils l'entendent et réduire les risques pour le MJ de devoir jeter son scénario ou de le changer en route.

Lorsque l'on prépare un scénario, certains éléments que l'on écrit exercent une pression sur les décisions du joueur.

Cette pression peut être appréciée, et constructive, mais quand elle s'avère trop pesante, elle peut entrer en conflit avec la liberté de décision des joueurs et nuire à la qualité de la partie.

Ce paradoxe génère des **contraintes scénaristiques** qui créent de l'ambiguïté quant à savoir qui des joueurs ou du MJ conduit l'histoire¹.

J'identifie cinq catégories de contraintes :

- 1 Contrainte de mise en scène
- 2 Contrainte de solution
- 3 Contrainte de temps
- 4 Contrainte de lieu
- 5 Contrainte de motivations

Contrainte de mise en scène

Contraindre la mise en scène signifie décrire de quelle manière les événements doivent se produire. Dans un souci de qualité de mise en scène et de description, le MJ prévoit avec plus ou moins de détails ses futures scènes et la façon dont elles doivent se dérouler.

La contrainte de mise en scène présume que les joueurs découvriront les situations et le contenu de son scénario tel que le MJ les a prévus et pas autrement.

1 *L'absence de réponse claire à cette question peut conduire à un rapport de force entre les joueurs et le MJ. Voir « le truc impossible avant le petit-dèj' » par Ron Edwards, une croyance rôliste sur des rôles en réalité incompatibles que sont censés endosser le MJ et les joueurs au sujet du contrôle sur l'histoire. Ce concept est expliqué dans cet article de M. Joseph Young : Théorie 101 - 2^e partie : Le Truc Impossible Avant le Petit-Dèj', Qui a le contrôle de l'histoire ? : <http://ptgptb.free.fr/0027/th101-2.htm>*

Par exemple : Alors que les PJ quittent la cité flamboyante, ils montent les 108 marches d'or et de marbre, cernées de statues de griffons altiers, qui mènent au fantastique et monumental palais du sultan Ybn Hayan. Les grandes portes s'ouvrent sous la pression d'une vingtaine d'esclaves musculeux et toutes les arabesques enchâssées de pierres précieuses éblouissent nos héros de mille éclats à la grâce du soleil couchant...

Imaginons que ce premier exemple se déroule en plein milieu de la partie. Le MJ a préparé sa description avec soin, et au moment de se rendre au palais,

les joueurs sont passés par un autre chemin, ils veulent briser une fenêtre pour entrer discrètement. Le MJ peut donc jeter sa description aux orties.

Les MJ finissent par s'y habituer et ne s'en émeuvent plus (trop). D'autres MJ, légitimement frustrés de jeter leur troisième description inspirée de la soirée, pourront être tentés de contraindre les joueurs de passer par leur magnifique escalier et l'entrée principale, c'est ce que l'on appelle le « passage en force² ».

C'est la conséquence que l'on risque avec une écriture de scénario qui



² Le passage en force est une technique fréquemment utilisée par les MJ pour prendre le contrôle sur des décisions censées appartenir au joueur. Voir « Force » dans le Provisional Glossary de The Forge (en anglais) pour plus d'informations : http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html

néglige la liberté d'action et de décision des joueurs : soit elle frustre le MJ, soit elle frustre les joueurs, dès qu'il y a incompatibilité entre la préparation du premier et les décisions des seconds.

Plus contraignant : À l'entrée du palais, les gardes encerclent les PJ de leurs lances, menaçants. Le sultan les dévisage : « Est-ce vous qui semez le trouble dans mon royaume ? » puis se tourne vers les gardes : « Mettez-les au cachot et fouettez-les jusqu'au sang. » Vous qui vous attendiez à de la reconnaissance pour vos actes de bravoure, c'est raté. Mais vous constatez que l'aura émanant de ses yeux est noire comme les ténèbres...

Dans cette description de scène, si les PJ sont passés par une fenêtre donnant sur une chambre, ça risque d'être compliqué de faire jouer la scène prévue de la façon dont elle est écrite.

Mais de plus, le MJ n'envisage pas que les joueurs puissent se battre d'emblée contre les gardes au moment où ils les encerclent, qu'ils réussissent à leur échapper sur un jet de dé chanceux, ce qui mettrait en péril le discours du sultan. Enfin, cela signifie aussi qu'ils risquent de ne pas découvrir *la noirceur de son aura*. On me rétorquera que les joueurs pourront l'apprendre de plein de façons différentes plus tard. Oui bien sûr, mais dans ce cas, pourquoi avoir prévu de le révéler de cette manière-là précisément ? Cet excès de préparation tend à demander au MJ de redoubler d'efforts pour sauver son scénario des imprévus de la partie.

Mes trois prescriptions pour éviter la contrainte de mise en scène

- 1 Ne prévoyez pas de mises en scène, faites-les au pied levé pendant la partie en fonction des éléments que vous avez en main et des décisions des joueurs. Ce n'est pas si difficile avec un peu de pratique (et vous le faites sans doute déjà dans les interstices de vos scénarios).
- 2 Si vous voulez écrire vos mises en scène, ne prévoyez que le tout début de la partie au « temps zéro », pas d'événements, juste un tableau fixe, les choses telles qu'elles sont quand les PJ arrivent. Dès que vous avez fini votre description, les actions pourront débiter.
- 3 Ou, faites en sorte que vos mises en scène ne surviennent qu'après des ellipses temporelles. De la même façon que pour la deuxième règle, votre narration doit se dérouler au temps zéro de la situation qui va se jouer.

Pour les points 2 et 3, vous aurez généralement besoin de définir des obligations que les PJ remplissent régulièrement. Il peut s'agir d'une mission à accomplir donnée par sa hiérarchie, d'aller en cours si ce sont des étudiants, de chercher du bois pour le feu s'ils dorment en extérieur, d'entretenir leur équipement, de prendre un repas, de répéter une chanson pour un ménestrel, de faire tout simplement leur métier, etc. Vous pourrez utiliser ces obligations pour mettre les personnages des joueurs en situation sans leur faire faire des actions qui ne leur conviendraient pas.

Vous pouvez aussi leur poser des questions orientées, du type : « Qu'est-ce que tu fais ce soir-là sur le pont du bateau ? » (puis faire jaillir le serpent de rivière de 30 mètres prévu dans le scénario) de façon à réincorporer leur réponse dans une mise en scène improvisée (ou semi-improvisée), à la manière d'*Apocalypse World* de Vincent Baker ou *Lady Blackbird* de John Harper.

Contraindre la mise en scène peut sembler nécessaire pour amener une révélation du scénario (comme dans l'exemple ci-dessus : *la noirceur de l'âme du sultan*), mais ce n'est pas le cas. Il est tout à fait possible de décider quelles sont les révélations qui doivent être faites sans déterminer dans quelle mise en scène elles doivent advenir :

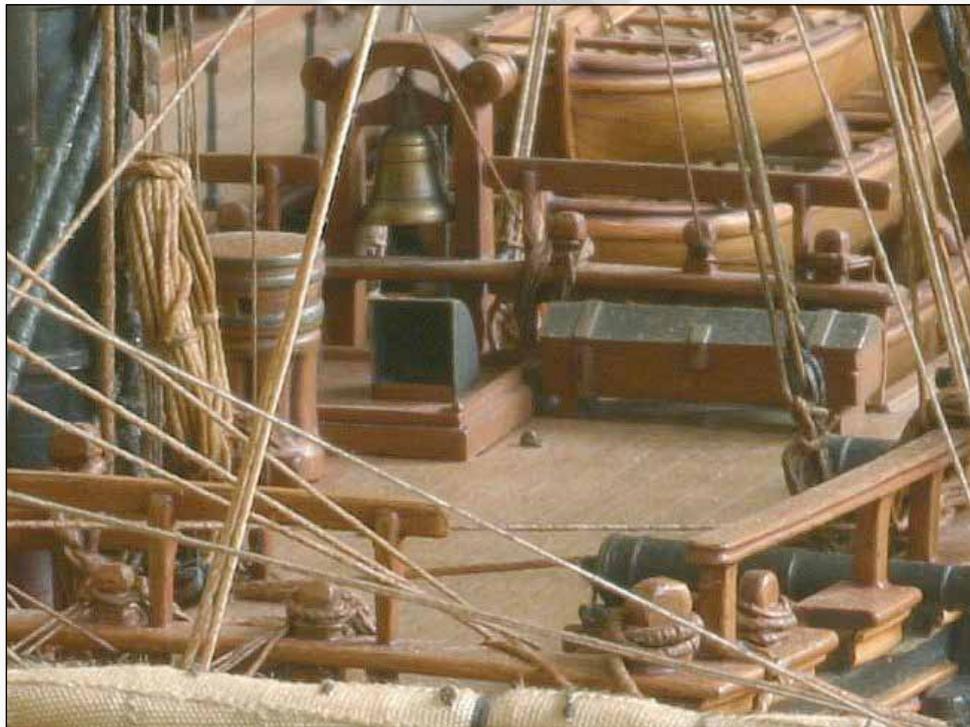
une information peut être transmise de bien des manières. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, les héros peuvent découvrir cette noirceur à l'occasion d'une audience, lors d'un défilé où leurs regards croisent celui du sultan, grâce à une tierce personne qui le confie aux personnages, etc. L'idéal étant de favoriser cette multiplicité des façons possibles de faire une révélation plutôt que de la figer.

Contrainte de solution

Contraindre une solution signifie limiter ou prédéfinir les solutions possibles à un problème.

À solution unique

Quand le MJ écrit une solution unique, il présume que les joueurs réussiront



à penser comme lui, pour trouver la solution qu'il avait en tête lors de l'écriture du scénario.

Par exemple : « Le seul moyen de vaincre le golem est de détruire le cœur de cristal qu'il porte, enfoui dans sa poitrine d'argile ».

Plus contraignant : « Pour confondre le coupable, M. Sandford, les PJ devront lui parler de la mort de sa femme. Celui-ci s'effondrera en larmes et avouera son crime ».

Cette technique ressemble beaucoup au fonctionnement de nombreux jeux vidéo, dont les [Point & click](#), où le joueur doit résoudre des énigmes en découvrant la solution imaginée par les concepteurs du jeu à chaque étape de façon à avancer vers la fin du jeu.

Cette méthode fonctionne comme une énigme : le temps de trouver la solution, les joueurs gambagent, émettent des hypothèses, font des propositions erronées et font surtout du surplace, parfois jusqu'au découragement. Cette technique tend à suspendre la progression du jeu, de l'histoire et à limiter les interactions possibles.

Or, le jeu de rôle est une activité sociale, qui dure souvent en moyenne entre trois et six heures. J'ai déjà vu des tables buter deux heures sur un problème de cette manière. Qu'un seul problème dans la partie soit traité de la sorte passe encore, mais quand il y en a plusieurs, ça peut vite tourner à vide.

On a généralement mieux à faire qu'à réunir quatre ou cinq amis pour buter sur des problèmes avec une seule solution

possible. Quand je suis seul devant mon jeu vidéo, je prends le temps qu'il me faut. Quand on est plusieurs, on gagnerait à stimuler les interactions entre participants et le développement de l'histoire. Et les contraintes de solutions uniques produisent exactement l'effet inverse.

À solutions plurielles avec conséquences adaptées

Certains MJ contournent ce problème en listant plusieurs solutions possibles.

Par exemple : « Si le joueur discute avec le preneur d'otages, il pourra apprendre sa faiblesse et l'utiliser contre lui pour tromper sa vigilance. Si le joueur l'attaque, le preneur d'otages descendra autant d'otages que possible... ».

Il peut s'agir de lister un maximum de solutions ou de distinguer les bonnes des mauvaises. Si cette technique évite le problème de la solution unique, il est généralement impossible de prédire toutes les solutions légitimes à un problème. Soit le MJ est un peu rigide et dans ce cas les joueurs vont avoir l'impression de participer à un livre dont vous êtes le héros en groupe (ce qui est une version édulcorée du problème de la solution unique). Soit le MJ se montre plus souple et dans ce cas il est prêt à accepter les solutions des joueurs qu'il n'aurait pas prévues. Dans ce cas, pourquoi en prévoir certaines, si l'on est prêt à en accepter d'autres ?

De plus, si la suite de son scénario dépend des solutions qu'il a prévues, il risque d'éprouver quelques difficultés à préserver la cohérence d'ensemble (*je n'avais pas prévu qu'Élisabeth meure à cette étape de la partie, j'avais prévu*



qu'elle vole le diamant deux scènes plus tard.). D'où le trucage du résultat des dés lancés par le MJ derrière le paravent, dans le but que les joueurs ne court-circuitent pas une partie importante du scénario.

Enfin, le moindre détail dans les choix et les nuances des décisions d'un joueur peut transformer une situation (le ton sur lequel il parle, les sujets qu'il aborde, etc.), les possibilités d'évolution sont proprement infinies. Prévoir les conséquences de différents choix des joueurs ne permettra jamais de couvrir tous les cas de figure et cela limite l'impact des décisions des joueurs sur la suite de l'histoire.

Comment dépasser la contrainte de solution ?

Vous n'êtes pas un programme de jeu vidéo, vous n'avez pas besoin de prévoir à l'avance tout le champ des possibles ; laissez les joueurs trouver eux-mêmes leurs propres solutions aux problèmes. Si la solution est bonne, vous pouvez marquer le coup en les aidant à réussir. Si la solution est moins bonne, mais reste crédible, n'hésitez pas à leur mettre quelques bâtons dans les roues³.

Contrainte de temps

La contrainte de temps est le fait de prévoir un ordre précis à une succession

³ Ce qui constitue un bon choix dépend de la démarche de la partie : sur certaines parties, il est question du meilleur choix possible compte tenu des risques probables ; sur d'autres, un bon choix est un choix adapté à la situation, au personnage, à l'histoire et aux exigences du groupe ; et d'autres encore favorisent les situations où aucun choix n'est réellement meilleur qu'un autre, ce qui compte, ce sont ses conséquences. Voir mon article *Question de choix concernant la diversité des choix possibles en jeu de rôle* : <http://www.limbicsystemsldr.com/question-de-choix/>

d'événements, ou tout simplement de prévoir un événement précis, à un moment fixe de la partie.

La contrainte de temps est probablement l'une des premières causes de remaniement de scénario à la volée, ou de passage en force. Elle présume que les joueurs suivront sagement l'ordre des événements prévus dans le scénario.

Prenons un exemple : après la scène du sultan, le MJ avait prévu que les PJ soient emprisonnés et fouettés. C'est là qu'ils doivent rencontrer une vieille femme aveugle qui parle aux singes, à travers les barreaux de sa cellule. Cette femme est la prêtresse disparue (un élément central de l'intrigue).

Si les joueurs prennent le dessus aux dés dans la scène précédente, rien ne dit qu'ils seront emprisonnés. Ils



risquent donc d'ignorer l'existence de la vieille prêtresse aveugle (qui est un élément clé de l'intrigue).

Certains MJ s'en tirent en aiguillant les joueurs : « *vous entendez des murmures dans l'escalier qui conduit aux geôles* ». Ou bien : « *de petits macaques viennent et vous tirent par la tunique pour vous conduire dans les cellules* ». Parfois ce genre de situation sent le rafistolage, le panneau indicateur.

D'autres MJ font en sorte de déclencher une cinématique (encore une mauvaise idée empruntée aux jeux vidéo), et quand le MJ a fini sa cinématique, qu'il a emprisonné les joueurs sans leur permettre de réagir, il peut enfin leur faire rencontrer la vieille prêtresse.

Autant dire que ces deux manières de procéder peuvent faire peser de fortes contraintes sur le MJ et sur les joueurs.

Pour ne jamais subir ce type de contrainte

Il faut se débarrasser du parcours fléché : écrire un scénario comme une succession d'événements qui doivent se succéder dans un ordre préétabli. C'est souvent d'autant plus difficile de s'en sortir que les scènes prévues dépendent beaucoup de celles qui les précèdent et de celles qui les suivent.

Envisagez vos préparations comme des espaces de liberté pour les joueurs, des enjeux et des choix.

Compensez en créant un maximum de connexions entre tous les éléments de votre scénario et notamment les PNJ, mais aussi des enjeux, de conflits, de révélations, etc. Ainsi, quand les

joueurs rencontreront un PNJ ou un élément important du jeu, ils auront rapidement des raisons d'en rencontrer d'autres, puisque tous sont rattachés à un problème central.

Concernant les événements ponctuels, prévus à un moment précis de la partie, ou lors d'une situation précise, par exemple :

Lorsque les PJ sortent des geôles, les gens fuient la ville, un nuage de sauterelles envahit les rues sur des hectares !

Si cet événement est conditionné à un autre (ici la sortie des geôles), il risque d'être compromis si les joueurs ne sont jamais allés dans les geôles, ou s'ils en sortent d'une façon qui prend le MJ au dépourvu (s'ils s'échappent par des souterrains, ce n'est pas dit qu'ils découvrent le nuage de sauterelles). Parfois, la condition pour que la scène se déroule se produit plus tôt ou plus tard que prévu, auquel cas l'événement peut devenir problématique pour la suite du scénario : « *zut, Octave est toujours dans la ville, il va se faire bouffer par les sauterelles alors que j'ai besoin de lui trois scènes après pour sauver le sultan in extremis !* »

Là encore, il n'est pas difficile de se débarrasser de cette contrainte-ci : il suffit que l'événement soit totalement indépendant des actions des personnages (comme peut l'être la pluie, une éclipse ou tout phénomène de grande ampleur). Si l'événement n'est pas conditionné à un autre ou aux actes des PJ, on peut le faire s'abattre sur les personnages au meilleur moment. Il vaut généralement mieux l'annoncer tôt

dans la partie si l'on veut éviter qu'il ne paraisse tombé de nulle part.

Contrainte de lieu

La contrainte de lieu consiste à placer des éléments importants du scénario dans des endroits précis, cachés ou non.

Cette contrainte présume que les joueurs se rendront d'eux-mêmes dans les lieux prévus par le scénario.

Par exemple : la statue volée se trouve précisément au centre du labyrinthe végétal du château des Flintshire.

La question que cela pose systématiquement, c'est : et si les PJ ne s'y rendent jamais ? Parce qu'ils ont préféré s'occuper d'autre chose, parce qu'ils ont oublié, parce qu'ils n'ont pas compris correctement l'indice du MJ, parce que le panneau indicateur n'était pas assez gros ou parce qu'ils sont convaincus qu'il n'y a rien là-bas (s'ils y sont déjà allés et sont passés à côté, par exemple), etc.



Dans ce cas, le MJ doit redoubler d'inventivité pour que les choses se déroulent différemment de ce qu'il a prévu. Quand en plus la contrainte de lieu se double d'une contrainte de temps, de mise en scène ou de solution, cela accentue fortement cette tension.

Pour éviter cela, certains MJ mettent des panneaux indicateurs et l'on se retrouve de nouveau dans une logique de parcours fléché, c'est-à-dire que les joueurs adoptent des comportements ayant pour seule motivation de ne passer à côté de rien d'important dans le scénario. Cela pousse parfois les joueurs à adopter un comportement absurde : « fouiller chaque pièce, chaque recoin, chaque meuble méthodiquement » pour être sûr de ne passer à côté de rien dans le scénario. Comme dans un *Point & click* (j'aime bien les *Point & click*, mais les jeux de rôle ont beaucoup mieux à offrir).



D'autres MJ adaptent l'emplacement de la statue en fonction de ce que font les joueurs ; dans ce cas, pourquoi avoir prévu un emplacement si précis dès le départ ?

Enfin, la dernière solution consiste à reléguer cette partie du scénario aux orties. Ce qui constitue une forte contrainte pour le MJ et un risque pour la qualité, la cohérence et l'unité de la partie. Si vous n'avez rien compris à l'intrigue quand la partie se termine, c'est probablement parce que le MJ s'est trouvé contraint d'abandonner des informations que vous n'avez pas trouvées par vous-mêmes.

Imaginez un film où cela se produirait, où les spectateurs seraient incapables de comprendre une intrigue car de nombreuses informations essentielles ne leur ont pas été données. C'est pourtant très fréquent en jeu de rôle.

Deuxième exemple plus contraignant : le testament de Lord Flintshire se trouve dans un secrétaire du bureau secret du médecin de famille, dans sa demeure londonienne. La pièce est dissimulée derrière la bibliothèque du séjour.

Ce deuxième cas de figure, a priori semblable au premier, ajoute une dose de complexité : en plus d'être une contrainte de lieu, il est aussi une contrainte de solution, parce que le bureau est secret, les joueurs devront donc agir dans le sens de trouver le bureau en question, ce qui augmente le risque de ne jamais l'atteindre.

Les scénarios dits en *bac à sable* sont souvent une composition du scénario géographique plutôt que

chronologique, ce qui tend à générer une contrainte de lieu forte mais à réduire considérablement la contrainte de temps.

Les contraintes de temps et de lieu sont parfois reconnues comme des « points de passage obligés » dans certains scénarios : dans sa forme extrême, l'événement qu'a prévu le MJ et qui arrive quoi que l'on fasse, y compris si on tente de l'empêcher.

Quelques pistes de solutions

- Ce n'est pas nécessaire de définir à l'avance l'endroit où se trouve chaque chose. En général je préconise d'associer un indice, une révélation à un ou plusieurs PNJ. Ainsi, les façons possibles de les révéler aux joueurs se multiplient et l'on peut les adapter en fonction de l'évolution de la partie. J'appelle cela un élément de contenu ou d'intrigue dynamique.
- Ce n'est pas non plus utile de détailler les lieux pièce par pièce, meuble par meuble ; une description globale - comment perçoit-on le lieu de l'extérieur ? Comment le perçoit-on de l'intérieur ? - ajoutez des éléments d'ambiance et ça suffit.
- Ce qui rend les joueurs obsessionnels de la fouille, c'est aussi l'excès de détails inutiles.
- Enfin, si vous avez plusieurs lieux importants dans votre scénario, pour que votre préparation soit vraiment dynamique, je ne vois que trois moyens :
- Ne rien décrire à l'avance et inventer au pied levé en fonction des besoins de la partie (ou utiliser ce qui est déjà décrit dans la partie « univers » du livre du jeu).

- Ne décrire que le lieu du départ de l'histoire au temps zéro de façon globale et inventer tout le reste en fonction des besoins de la partie.
- Décrire de façon globale un lieu d'ensemble suffisamment grand, comme une ville ou un village ; encore une fois, il ne s'agit pas de décrire chaque bâtiment dans le détail, mais de décrire l'ensemble dans sa globalité.

Vous pouvez toujours spécifier succinctement quelques lieux secondaires, sans préciser leur localisation et sans entrer dans les détails, si vous ne vous épuisez pas à la tâche vous aurez moins de scrupules à les faire sauter ou à les adapter.

Contrainte de motivations

C'est probablement la contrainte la plus subtile des cinq : il s'agit d'enjeux qui ne sont pas conçus en cohérence avec les personnages et plus particulièrement avec leurs intérêts. Dit autrement : les joueurs savent pourquoi ils agissent, mais pas leurs personnages.

Par exemple : l'un des joueurs, Charlotte, définit son PJ comme quelqu'un de vénal et de foncièrement égoïste. En début de partie, le MJ fait rencontrer au groupe un PNJ sans le sou et dans le besoin, qui requiert leur aide (c'est l'élément d'amorce du scénario).

Plusieurs conséquences possibles :

- Charlotte décide que ce n'est pas son affaire. Si elle est intraitable, il faudra soit lui faire jouer sa propre histoire de son côté avec un matériau souvent

assez maigre (puisque non prévu), soit jouer sans elle.

- Charlotte ou quelqu'un d'autre trouve une raison qui la ferait accepter d'aider le PNJ, bien que ce soit contraire à la logique de son personnage. Si la raison passe, ça ira. Si la raison est bancal, ça peut affecter son implication pour la suite de la partie.
- Charlotte décide de suivre le scénario au détriment de la cohérence de son personnage. Comme cette décision est complètement étrangère aux intérêts de son personnage⁴, Charlotte peut se sentir en décalage avec le reste de l'histoire, ou perdre en implication. De plus, elle risque d'être accusée de ne pas bien jouer son personnage en prenant une telle décision.

Quand ça se produit une fois, ce n'est pas très grave si les joueurs savent à quoi s'en tenir. Quand un joueur juge que la cohérence de son personnage passe avant (ce qui est légitime) ou quand une telle contradiction se produit plusieurs fois dans la partie, elle peut nuire à son bon fonctionnement.

Autre exemple : le personnage de Rodolphe est parano, et pour la suite du scénario, il doit descendre dans une cave où il sait très bien qu'il va rencontrer des choses horribles et que sa vie est menacée.

Cas de figure similaire : est-ce que Rodolphe y va parce que c'est là où le scénar veut qu'il aille, ou est-ce qu'il n'y va pas parce que son personnage est



⁴ Au sujet de « défendre les intérêts de son personnage », écouter le podcast de la Cellule Responsabilité, Positionnement et Machines à saucisse, ou lire son résumé : <http://www.limbicsystemsldr.com/podcast-tout-jeu-de-role-partage-la-narration/>

parano et que même les autres joueurs hésitent ?

Il y aussi le joueur qui décide de faire l'inverse de ce que le MJ a prévu, parce que c'est justifié par ce qu'il a écrit sur sa feuille avant de commencer la partie. N'ayant pas lu le scénario et ne sachant pas ce que le MJ a prévu, c'est un biais à prendre en compte.

La contrainte de motivation est généralement induite par une inadéquation entre les objectifs du scénario prévu et les intérêts des personnages créés par les joueurs.

Les façons d'y remédier

- Écrire vos scénarios après que les joueurs ont créé leurs PJ.
- Orienter le type de PJ jouables, et les éléments constituant leur personnalité, en fonction des scénarios que vous voulez leur faire jouer.
- Demander aux joueurs d'intégrer à leur fiche une connexion avec le scénario que vous allez leur faire jouer.
- Demander aux joueurs de choisir une motivation principale pour leur personnage, puis en tirer parti au pied levé en cours de jeu.

Ça paraît bête, mais je vous assure que c'est un des problèmes que je vois le plus souvent à toutes sortes de tables. Les jeux qui s'en sortent le mieux sont ceux qui prévoient un ou plusieurs types de personnages précis et adaptés aux types d'histoires pour lesquelles ils sont faits, et les jeux qui proposent en plus une méthode de préparation adressée aux MJ règlent encore mieux le problème.

Écrire un scénario efficace et fonctionnel

Se débarrasser des contraintes inutiles

Le scénario représente plus ou moins 70 % du système d'une partie de jeu de rôle traditionnel : il fixe les enjeux, la structure dramatique, les objectifs, l'intrigue (révélations, mystères), le rythme, la construction des situations, les liens entre les personnages et entre tous les autres éléments, les descriptions et éventuellement les mises en scène et les conditions nécessaires à la résolution de situations. C'est le cœur d'une partie traditionnelle.

Souvent, le MJ s'adapte quand quelque chose coince et modifie à la volée ce qui s'avère trop contraignant. Cependant, un scénario est couramment construit sur l'interconnexion subtile de l'ensemble de ses éléments. Et modifier un élément peut corrompre le reste de l'édifice : sa cohérence et son unité peuvent se trouver compromises.

La technique pour écrire un scénario tout en limitant ses contraintes consiste à se demander à chaque instant : et si les joueurs refusent ? Et si les joueurs font autrement ? Et si les joueurs ne se retrouvent pas dans la situation que je prévois ? Et si les joueurs ne vont pas dans ce lieu ?

Si vous vous rendez compte qu'il est possible que les joueurs contredisent vos présomptions, c'est que vous posez trop de contraintes. Ces contraintes peuvent conduire à des parties où le MJ se trouve obligé d'expliquer des

détails, voire une partie importante de son scénario aux joueurs après la partie parce qu'ils n'ont pas eu suffisamment d'éléments en main pour comprendre ce qui se passait vraiment. Encore une fois, imaginez si cela se passait dans un film, s'il nous fallait une explication après le film pour comprendre les informations manquantes. Dans la plupart des cas, ce serait inacceptable. Or, en diminuant les contraintes, grâce au contenu et aux révélations dynamiques, on peut y remédier.

Il ne s'agit donc pas de prévoir tous les choix possibles des PJ, comme on le voit fréquemment, mais bien de se débarrasser des contraintes inutiles, excessives et qui enferment les choix des PJ plutôt que de les pousser en avant.

Pour diminuer les contraintes, il faut construire le scénario autour de vos PNJ. Donnez-leur des objectifs, des motivations, tissez des relations, attribuez-leur des révélations en évitant soigneusement les cinq types de contraintes. Vous pouvez également développer leurs projets, leurs plans d'action et les moyens dont ils disposent pour y parvenir, pourquoi pas. Ainsi lors de la partie, vous saurez toujours comment et pourquoi ils réagiront aux actions des PJ.

Le fait de jouer dans un cadre qui fixe des obligations légitimes aux joueurs (leur lieu de travail, la ville où ils habitent, etc.) vous facilitera la tâche. Vous obtiendrez ainsi des contraintes vous permettant de guider les PJ sans créer de frustration aux joueurs car elles auront été acceptées en acceptant l'identité des PJ - à nouveau, ces

contraintes permettent de guider les PJ vers les problématiques préparées par le scénario, pas de l'enfermer pour les forcer à s'y intéresser.

La contrainte de temps devient moins problématique si chaque situation peut se produire quelle que soit l'issue de la précédente (échec ou réussite). Mais la question qui se pose alors, c'est : comment faire en sorte que chaque action des PJ influence la suite de l'histoire ? L'évolution des PNJ et de leurs relations avec les PJ, ainsi que l'indétermination de la fin de la partie devraient y aider.

Un mot sur la fin

Est-ce nécessaire de prévoir la fin ? Si votre scénario présente de vrais choix, il vaut probablement mieux laisser la fin ouverte, c'est-à-dire se permettre de l'adapter aux conséquences des actes des joueurs. En prenant éventuellement soin d'identifier les enjeux majeurs de la partie et leur incidence sur la fin de l'histoire s'ils sont résolus ou non, mais sans se montrer trop rigide à ce sujet, en se contentant d'hypothèses.

La fin ouverte permet de donner de l'importance aux décisions des joueurs et d'en faire la conséquence ultime de tous leurs choix, de leurs réussites et de leurs échecs.

Les bonnes contraintes

Écrire des scénarios avec peu de contraintes représente beaucoup de travail. Le champ des possibles est grand, c'est à chacun de créer sa propre méthode en se détachant des éléments scénaristiques trop contraignants. Cet article a pour but de vous y aider.

Mais soyons clair, un scénario impose toujours des contraintes durant la partie, parce que chaque élément de la préparation du MJ (ou de l'auteur du scénario) présume toujours que les joueurs agiront d'une manière conforme pour fonctionner. Dans la mesure où les joueurs en ont conscience et apprécient cette façon de jouer⁵, cela ne devrait poser aucun problème dès lors qu'ils conservent un espace de liberté, notamment pour imaginer leurs propres solutions aux situations. Vous pouvez les limiter, vous contenter d'en conserver certaines et d'en éliminer d'autres pour améliorer l'expérience de jeu, mais vous ne pouvez pas les éviter complètement, sauf si vous construisez votre préparation comme une **situation initiale**.

Développement sur la situation initiale

Qu'est-ce qui nous reste si on ne peut plus prévoir de mises en scène, de solutions, d'événements interconnectés, de lieux et de motivations détachées des intérêts des PJ ?

La différence que je fais entre scénario et situation initiale est la suivante :

- Un **scénario** est une préparation de partie bâtie sur des éléments de contenu et d'intrigue statiques et

ayant *besoin* de contraindre plus ou moins les actions des PJ pour se dérouler.

- Une **situation initiale**⁶ est une préparation de partie bâtie sur des éléments de contenu et d'intrigue dynamiques qui vont être mis en marche et explorés grâce aux actions des PJ, quelles qu'elles soient.

Certains d'entre vous connaissent probablement déjà les situations initiales, vous en utilisez peut-être déjà et vous ne l'identifiez probablement pas comme quelque chose de fondamentalement différent d'un scénario.

Quand une préparation est écrite sans aucune contrainte de mise en scène, de solution, de temps, de lieu, ou de motivation, il ne s'agit plus d'un scénario, mais d'une situation initiale. En effet, le meilleur moyen pour éviter les contraintes est de ne préparer que des choses vraies au moment où la partie commence (vous savez, le fameux temps zéro) et de préparer ces situations riches en problèmes et qui vont s'enflammer sous l'action des PJ.

Les quelques contraintes restantes (notamment par exemple, la nature, le métier ou le rôle des personnages) servent alors à s'assurer que les PJ

5 *Ce cas de figure rejoint la notion de « participationnisme » : jouer avec un scénario comme trame principale, en informant les joueurs du fait qu'ils doivent aller dans son sens, en toute transparence. Le wiki du Big Model nous permet de comprendre de quelle manière cette méthode peut s'avérer fonctionnelle (en anglais) : <http://big-model.info/wiki/Participationism>*

6 *La situation initiale est un mélange de « Maîtrise par Bangs » et de « Diagramme de relations », deux formes de préparations ouvertes courantes définies par Ron Edwards dans l'article LNS et autres sujets de théorie rôliste, chapitre 6 : <http://ptgptb.free.fr/forge/gns6.htm>*

auront de bonnes raisons de s'intéresser à la situation initiale (comme des policiers s'intéresseraient à un meurtre par exemple).

Il faudra envisager votre préparation comme un ensemble d'enjeux présents dès le début, mais dont on ne sait pas comment ils vont évoluer. Le MJ joue pour voir ce qui va se passer et non pour conduire l'histoire comme il l'aurait prévue.

Tout, ou presque, dans une situation initiale est centré sur les PNJ, parce que les PNJ sont intrinsèquement dynamiques : ils peuvent se déplacer, ils peuvent changer d'avis et s'adapter, ils peuvent disposer d'informations sur d'autres, ils laissent toujours des traces derrière eux, ils sont intelligents et ils sont faillibles. *Tout* ce qu'ils feront sera alors nécessairement intéressant puisque ce sera lié à la situation initiale et à la manière dont ils se positionnent par rapport à elle.

On peut donc établir pour chaque PNJ important ce qu'il a fait avant que l'histoire ne commence, ce qu'il veut quand l'histoire commence, pour quelles raisons, avec qui, et en quoi ça concerne les PJ. Puis le mettre en conflit avec d'autres PNJ et avec les PJ. Si vous construisez votre situation initiale sur des PNJ, vos révélations et votre contenu deviendront dynamiques : vous pourrez les adapter aux actions des joueurs et si les PJ ne vont pas à eux, ce sont eux qui iront aux PJ.

Il ne s'agit pas d'illusionnisme, car les joueurs sont libres d'agir à leur guise et ce sont leurs actes qui font l'histoire de la partie, tandis que l'illusionnisme consiste à faire croire aux joueurs qu'ils sont libres alors qu'ils ne le sont pas⁷. Les révélations (sous forme de pures informations) et les PNJ sont des éléments mouvants, adaptables, contrairement aux mises en scène, aux lieux, aux solutions, et aux événements prévus et fixés à l'avance.



⁷ *Illusionnisme* : ensemble de techniques de MJ visant à garder le contrôle de l'histoire à l'insu des joueurs, par l'utilisation de techniques de passage en force dissimulées, voir « *Illusionism* » sur le Provisional Glossary de *The Forge* (en anglais) : http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html

Révélation

Le MJ se contente de jouer les PNJ selon leurs objectifs et en réaction aux décisions des PJ, et de faire des révélations quand c'est pertinent. De plus, la découverte des révélations de la préparation n'est plus censée être un enjeu de la partie : la partie continue quoiqu'il arrive, toutes les révélations sont faites pour être dévoilées avant la fin de la partie, donc nous les donnerons aux joueurs quoiqu'il arrive. Les véritables enjeux, c'est tout le reste : les interactions entre personnages, se positionner face aux problèmes, éventuellement choisir son camp, engager des conflits, défendre ce qui compte, et les révélations permettent de rythmer la partie, de relancer de nouveaux enjeux, de découvrir petit à petit ce qui se trame vraiment (NDA II est possible de redonner aux révélations leur statut d'enjeux, à condition que la partie se poursuive quand les joueurs passent à côté, que cela modifie la fin de l'histoire, mais qu'ils comprennent ce qu'ils ont raté avant la fin).

Au lieu de devoir transformer ou jeter des scènes entières de votre préparation, la situation initiale vous permet de vous contenter de choisir quand et comment amener chaque élément de votre préparation, sans risquer de les corrompre.

Improvisation

Certes, les situations initiales demandent beaucoup d'improvisation en comparaison avec un scénario. Mais l'énergie que l'on dépense à sauver notre scénario est largement amortie quand on n'a pas à le chavirer, quand ce qui est préparé

est suffisamment fiable pour que l'on ne craigne pas de jeter quoi que ce soit. L'improvisation dans une situation initiale sert à créer du contenu et de l'histoire, alors que l'improvisation dans un scénario sert à sauvegarder quelque chose de déjà créé.

En général, les éléments d'une préparation que l'on n'a pas pu garder ou que l'on a dû changer étaient mal adaptées aux autres composantes de la partie : au reste du système, au temps que l'on avait pour jouer, aux PJ, voire aux joueurs eux-mêmes. Une bonne préparation est une préparation dont on jette ou travestit le moins.

Ça signifie également que vous ne devrez **jamais** présumer des actions des joueurs et toujours écrire des



révélations sous une forme flottante, non contextualisée : « *le duc a été tué par le marchand de soieries* » et non pas « *les traces de couteau sur le rebord de la fenêtre et de petits éclats permettent d'identifier une lame en os telle que celle que porte le marchand de soieries, qui d'ailleurs se trouve abîmée, les joueurs pourront en déduire que c'est lui qui a tué le duc.* ».

Vous pouvez développer le pourquoi, l'histoire derrière un fait, mais pas la façon dont les joueurs doivent le découvrir, ni où, ni quand, ni comment vous devrez le révéler.

De même pour les détails, ce n'est pas si difficile à improviser quand vous savez où vous allez et quels sont les objectifs et l'histoire de vos PNJ.

Conclusion

La spécificité du jeu de rôle, qu'aucun autre médium ne possède, c'est d'avoir une interface humaine capable de répondre et de réagir en temps réel à toutes nos décisions, au lieu d'un livre ou d'un programme informatique fini. Les possibilités du jeu de rôle sont réellement infinies, aussi vastes que les choix et le langage humains.

Le scénario, bien que traditionnellement associé à la pratique rôliste, est un frein à l'expression de cette spécificité. Cependant, les joueurs n'ont pas besoin d'être complètement libres. La liberté absolue n'existe pas. Mais de nombreux dysfonctionnements lors des parties sont dus à la manière dont est construit le scénario. Réfléchir là-dessus est un bon moyen pour les désamorcer.

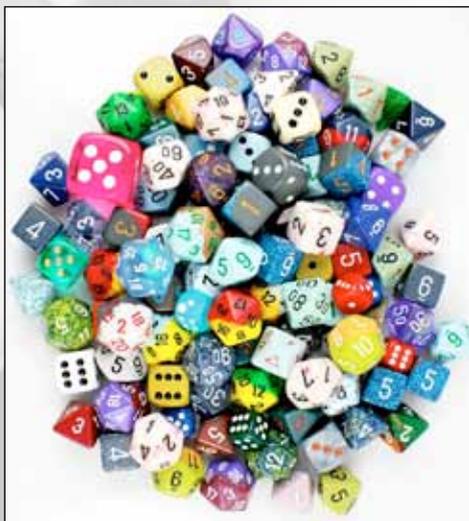
Plusieurs jeux proposent des méthodes éprouvées de préparation de partie en situations initiales, comme *Dogs in the Vineyard*, *Apocalypse World* de Vincent Baker, *Monostatos* de Fabien Hildwein, *Innommable* de Christoph Boeckle (à paraître) ou encore *Lady Blackbird* de John Harper et *Poison'd* de Vincent Baker également (qui contiennent chacun leur propre situation initiale fixe).

Grégory Pogorzelski vous propose également une méthode de son cru, inspirée de celle d'*Apocalypse World* sur son blog *Du bruit derrière le paravent* :

<http://awarestudios.blogspot.fr/2013/10/preparation-cest-pas-moi-cest-mes-pnj.html>

J'espère que cet article vous aidera à bâtir vos propres méthodes de préparation de parties en créant une meilleure alchimie entre liberté des joueurs et préparation du MJ.

Frédéric Sintès



DISPONIBLE



冒險狂館



Chroniques du Pinceau & de l'Épée

Un jeu de Nicolas Henry

SCÉNARIOS



STAR WARS AUX CONFINES DE L'EMPIRE



La belle au bois endormant

Ce scénario entraîne les personnages sur une planète du système d'Endor. Ils sont missionnés pour aller sur Endor VII, dans une région où l'on vient de découvrir les ruines d'un palais. Mais chaque vaurien le sait, même bien payé, jouer à l'archéologue est toujours plein de surprises, surtout lorsqu'il faut faire le grand écart entre l'Empire et l'Alliance rebelle.

Synopsis

Les personnages sont envoyés sur Endor VII pour le compte d'un collectionneur d'art. Ils doivent récupérer le plus d'objets possible ayant rapport avec la culture locale. C'est bien payé, demande quelques compétences de terrain et il y a un minimum de risques, vu que les ruines semblent abandonnées depuis des siècles. Mais que se passe-t-il lorsque l'on découvre un trésor inattendu ?

Pour qui ?

Niveau de maîtrise du meneur : tout niveau

Niveau des personnages : tout niveau

Nombre de joueurs : 3 à 4

Les grandes lignes

Ce scénario mêle exploration, contrebande et Jedi. Un explorateur est revenu d'Endor VII avec des clichés révélant les traces d'une ancienne civilisation. D'abord gardées secrètes, ces informations ont rapidement été vendues au plus offrant et récupérées par quelques Bothans. Maintenant, une course à la richesse est en cours, mais pas seulement. En effet, via un intermédiaire, l'Alliance engage les PJ afin qu'ils lui rapportent différentes preuves leur permettant ensuite de statuer sur une présence jedi sur place. D'un autre côté, différents receleurs mettent en place des missions de pillage pour s'enrichir. Enfin, l'Empire apprend la possible trace de Jedi sur Endor VII. Immédiatement, une mission d'extermination est envoyée sur place. Mais finalement, c'est plus qu'un temple jedi qui se trouve sur Endor VII.

Un contrat bien ficelé

Les personnages sortent d'un rendez-vous avec **Toss Kalin**, un négociateur humain travaillant pour Jor Nade, une

Toss Kalin

Pour Toss Kalin, utilisez les caractéristiques du Sénateur philanthrope p.409 de *Aux confins de l'Empire*.

riche collectionneuse d'œuvres d'art exotiques.

Rendez-vous au casino

Quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ, ils ont rencontré le marchand dans le restaurant chic du casino le plus proche. Le négociateur les connaît de réputation et sait qu'ils mènent leurs missions à bien lorsqu'on les finance correctement, c'est pourquoi il les paye 800 crédits pour qu'ils partent en mission sur Endor VII. Il leur donne une tablette avec les coordonnées et leur demande, autour d'un impeccable dîner à ses frais, de lui rapporter toute œuvre d'art qui se transporte en plus de quelques hologrammes de gravures et autres qu'ils trouveront dans les ruines du palais. Il est prêt à leur payer tout ce qu'ils pourront rapporter. Néanmoins, il évaluera la valeur marchande et historique de chaque pièce pour son employeur. En gros, plus ils rapporteront de pièces, plus ils seront riches.

Jor Nade

Jor Nade est un employeur dont on entend parler régulièrement pour son choix d'œuvres excentriques, mais personne ne l'a jamais vu. Elle utilise un grand nombre d'intermédiaires, dont des droïdes programmés, afin de ne pas laisser de trace. Du coup, les rumeurs vont bon train sur son identité : une Hutt, une gradée de l'Empire, une reine qui ne compte pas son argent, une marchande d'esclaves de Tatooine, etc. En fait, Jor Nade n'est personne et tout le monde. C'est une identité féminine employée par l'Alliance rebelle pour envoyer des explorateurs en mission, fouiller discrètement certains endroits de la galaxie. Les MJ sont donc libres d'en faire ce qu'ils en veulent, sachant au passage que la sénatrice Leia Organa a déjà utilisé cette identité lors d'une mission secrète sur Ord Mantell.

Leur employeur, qui a un autre rendez-vous, les laisse terminer le dîner sans lui à ses frais. Le MJ peut glisser certaines Obligations (rappel d'une dette, passage d'un émissaire pour une faveur, etc.), mais aussi profiter du lieu pour étoffer la partie de quelques événements :

// **L'espion** : un contrebandier intercepte le serveur apportant un seau à glaçon avec une bonne bouteille de vin à la table des PJ. Il y glisse discrètement un émetteur et reste ensuite caché dans les toilettes pour écouter le plus d'informations possible. Un PJ très attentif (test de **Perception Intimidant**) repère le manège. De plus, à la sortie, il bousculera « par mégarde » le PJ portant la tablette avec les coordonnées pour y coller un petit *magnetspy* (une puce aimantée grande comme l'ongle d'un petit doigt) afin de s'y connecter quelques minutes plus tard et y pirater les coordonnées du palais d'Endor VII. Là encore, un PJ très attentif (test de **Perception Intimidant**) peut déceler la subtilité. S'il ne se fait pas prendre, les PJ le retrouveront, lui et ses trois acolytes, sur Endor VII.

// **Le coup de blaster** : à l'étage du dessous, un individu triche à une table de jeu. Une altercation éclate, puis un tir de blaster. Très rapidement le tricheur monte les marches jusqu'au restaurant. Le service d'ordre intervient mais si personne ne l'en empêche, le trouble-fête prend en otage la jolie femme à la robe au dos nu qui dîne avec ce qui semble être un diplomate. Que font les PJ ? L'identité de la femme est à la discrétion du MJ : espionne, chasseuse de primes, tueuse à gages, prostituée, diplomate, etc.

Mikal Rys (Rival)

| | | | |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur | 2 | Agilité | 3 |
| Intelligence | 2 | Ruse | 3 |
| Volonté | 2 | Présence | 3 |

| | | | |
|-----------------|----|-------------------|-----|
| Encaissement | 2 | Seuil de blessure | 12 |
| Seuil de stress | 12 | Défense Càc/D | 1/1 |

Compétences : Calme 2, Distance (armes légères) 2, Tromperie 2, Magouilles 3, Pilotage (planétaire) 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Arme en main (peut dégainer/rengainer n'importe quelle arme/objet au prix d'une brouille, une fois par round)

Équipement : pistolet blaster lourd modifié (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, désorientation 1 : le blaster de Rys émet un flash aveuglant destiné à éblouir brièvement ses adversaires, ce qui lui permet parfois d'obtenir un avantage non négligeable), vêtements renforcés

// **Droïde encombrant** : le serveur termine son service et laisse la table des PJ à la charge d'un droïde. Ce dernier est un ancien droïde de protocole reconverti pour la restauration. Il peut être aussi casse-pieds et pointilleux qu'un C3-PO, mais respecte toujours les volontés du client tant que cela ne nuit pas à son maître. Néanmoins, sauf si on lui précise le contraire, il revient régulièrement (au mauvais moment de la discussion) s'enquérir des souhaits de la tablée de PJ.

En route vers Endor VII

Le voyage vers Endor VII ne pose aucun problème particulier sauf si c'est le moment choisi par le MJ pour faire intervenir une Obligation.

Hyperespace

Vu que leur mission doit rester discrète, il faut qu'un PJ réussisse un test de **Pilotage Moyen** pour quitter le secteur où leur vaisseau se trouve et ensuite programmer les coordonnées d'hyperespace en deux sauts consécutifs au moins. Un test d'**Astrogation Moyen** est nécessaire.

Endor VII

Endor VII est une minuscule planète aux températures tropicales. En s'y posant, les PJ qui n'ont jamais vécu sous ce climat réalisent enfin de quoi il en retourne : la température avoisine les 40 degrés en permanence, l'atmosphère est lourde d'une humidité qui colle les vêtements à la peau, on transpire en permanence et la végétation luxuriante respire le danger.

Atterrissage

Le datapad contenant les coordonnées du palais où les PJ doivent se rendre ne mentionne pas le fait qu'il n'y a rien pour se poser à moins d'une journée de marche du site. En survolant l'endroit, on distingue à peine le sommet de pierre d'un édifice recouvert d'une végétation verdoyante. Il faut réussir un test de **Pilotage Moyen** pour se poser sans encombre dans une minuscule clairière. Une fois le transporteur posé, un test de **Survie Facile** et une bonne heure de travail sont nécessaires pour camoufler le vaisseau.

Ensuite, comme Falkan ne l'a pas précisé, il faut traverser la jungle pendant plusieurs heures pour arriver aux pieds des ruines.

Endor VII

Données d'astrogation : Bordure extérieure
Mesures orbitales : 190 jours par an / 18 heures par jour
Gouvernement : -
Population : -
Langues : -
Terrain : jungles
Villes importantes : -
Sites intéressants : fleuve Endoran (nommé par les explorateurs), le temple Falkan (modestement nommé par le nom de l'explorateur en chef), le lac d'argent
Exportations : -
Importations : -
Routes marchandes : -
Conditions particulières : climat tropical
Contexte : Endor VII est une petite planète du système Endor qui est restée en dehors des radars de tous. En effet, puisqu'elle est couverte d'une immense jungle pleine d'animaux sauvages et dépourvue de trace de civilisation, l'Empire et les Guildes n'ont pas jugé bon d'y jeter un œil. Il y a peu, l'explorateur indépendant Falkan a mené une mission sur place. Il y a trouvé les vestiges d'une civilisation humanoïde. Malheureusement pour lui, il n'a pas pu en tirer grand-chose par manque de vivres. Il s'est promis d'y retourner. En attendant il a baptisé quelques endroits avec l'orgueil qui le caractérise.



Falkan

Falkan est un Corellien orgueilleux. Si on lui prête attention, il est le plus rapide tireur de la galaxie, mais aussi explorateur, savant et génie incompris. Si l'on se réfère aux rumeurs, c'est un contrebandier touche-à-tout. Il a monté une mission pour laquelle il a dépensé ses derniers crédits. L'exploration aurait tourné court. On ne sait ce qui s'est réellement passé sur place, mais ce qui est certain, c'est qu'il a vendu les coordonnées d'astrogation de cette planète pour payer des dettes auprès d'un Hutt. À l'heure actuelle, il cherche de nouveaux financements pour réparer sa navette et retourner sur place.

Promenons-nous dans les bois...

Il faut un peu moins de 20 heures de marche pour rejoindre la base du palais. Si les PJ réussissent un test de **Survie Difficile**, ils peuvent réduire le trajet à une quinzaine d'heures. Mais traverser la jungle est toujours une aventure, même lorsqu'on est bien préparé. Voici quelques exemples d'événements pouvant agrémenter leur marche.

Note : la forêt est trop dense pour laisser circuler librement un landspeeder ou une speeder bike.

// **Le bouquet de fleurs** : les PJ passent non loin d'un parterre de fleurs colorées et odorantes. Toute personne qui échoue à un test de Résistance Moyen se sent irrémédiablement attirée par l'odeur. Si elle arrive à proximité, des spores gazeuses sont dégagées et ceux qui les respirent doivent maintenant réussir un test de Résistance Difficile ou s'endormir. Dès que la première victime

s'écroule, une énorme tête végétale munie de crocs se faufile des hauteurs du tronc à proximité pour avaler sa proie.

Plante carnivore (rival)

| | | | |
|---------------|-----|-------------------|----|
| Vigueur | 3 | Agilité | 3 |
| Intelligence | 1 | Ruse | 1 |
| Volonté | 1 | Présence | 1 |
| Encaissement | 3 | Seuil de blessure | 15 |
| Défense Càc/D | 1/1 | | |

Compétences : Calme 4, Discrétion 3, Perception 3, Pugilat 2, Survie 1

Équipement : crocs végétaux (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; perforant 1, sanguinaire 1), carapace végétale (prise en compte dans le profil)

// **La pause** : lors d'une pause, le PJ qui possède le plus faible score de Vigueur est la cible d'un serpent. En effet, ce dernier se faufile discrètement (test de **Perception Difficile** pour le voir), l'instant d'après, il tente de planter ses crocs empoisonnés dans sa proie. Si la victime perçoit le serpent, elle doit réussir un test de **Sang-froid Moyen** pour agir, ensuite tout est une histoire de rapidité et de dextérité pour s'en débarrasser. Si un PJ est mordu, il doit réussir un test de Résistance Difficile pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Il reste ensuite à peine deux minutes à un médecin pour lui sauver la vie...

Serpent venimeux

| | | | |
|-----------------|---|-------------------|---|
| Vigueur | 1 | Agilité | 2 |
| Intelligence | 1 | Ruse | 1 |
| Volonté | 1 | Présence | 1 |
| Encaissement | 1 | Seuil de blessure | 6 |
| Seuil de stress | 6 | Défense Càc/D | 0 |

Compétences : Calme 2, Discrétion 2, Pugilat 3

Capacités : Venin (quiconque subit des dégâts du serpent doit réussir un test de Résistance Difficile sous

peine d'immédiatement sombrer dans l'inconscience ; si la victime n'a pas reçu de soins — une simple application de médikit suffit — elle meurt dans les 2 minutes)

Équipement : crocs venimeux (Pugilat, dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; perforant 1)

// **L'en-cas fruité** : ces gros fruits juteux semblent parfaits pour se désaltérer. Sauf qu'une fois entrouverts, il s'agit de nids, et des dizaines d'araignées en surgissent. Leur morsure n'est pas fatale, le poison est paralysant, mais il est difficile de s'en débarrasser. Dans un premier temps, il faut de toute manière réussir un test de **Calme Difficile** pour agir sereinement. On compte un nombre de groupes d'araignées égal à la moitié du nombre de PJ, chaque groupe comptant quatre individus.

Araignée [Sbire]

| | | | |
|---------------------|---|-----------------|---|
| Vigueur | 2 | Agilité | 2 |
| Intelligence | 1 | Ruse | 1 |
| Volonté | 1 | Présence | 1 |

| | | | |
|----------------------|-----|--------------------------|---|
| Encaissement | 2 | Seuil de blessure | 3 |
| Défense Càc/D | 0/0 | | |

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Pugilat, Résistance

Talents : Venin paralysant (lorsqu'un personnage subit au moins 1 point de dégâts suite à une attaque, il doit effectuer un test de Résistance contre un nombre de dés de difficulté égal au nombre d'avantages obtenus lors de l'attaque ; en cas d'échec, il subit un dé d'infortune à toutes ses actions pendant un nombre d'heures égal au nombre d'avantages obtenus lors de l'attaque ; les dés d'infortune ne se cumulent pas)

Équipement : chélicères (Pugilat, dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact)

// **La rivière** : il faut traverser cette petite rivière pour continuer. Pour cela il faut réussir un test d'**Athlétisme Moyen** (ou perdre quelques éléments d'équipement comme de la nourriture ou

un médipack). Si le MJ veut ajouter un peu d'adversité, il peut faire entrer dans l'eau un alipentor : l'animal ressemble à un alligator de six mètres de long, au corps serpentin, aux crocs injectant un poison paralysant à sa cible et aux petites griffes acérées.

Alipentor (rival)

| | | | |
|---------------------|---|-----------------|---|
| Vigueur | 4 | Agilité | 4 |
| Intelligence | 2 | Ruse | 2 |
| Volonté | 2 | Présence | 2 |

| | | | |
|----------------------|-----|--------------------------|----|
| Encaissement | 5 | Seuil de blessure | 12 |
| Défense Càc/D | 1/1 | | |

Compétences : Athlétisme 3, Perception 4, Pugilat 4, Survie 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : Créature amphibie (ne subit aucun malus dans l'eau)

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3, Perforant 2, Sanguinaire 2)

// **Les traces** : lorsque les PJ ont parcouru plus de la moitié du chemin, s'ils réussissent un test de **Survie Moyen**, ils notent des traces de passage dans la direction qu'ils prennent. Une étude plus approfondie (test de **Survie Difficile**) permet de déterminer que ce sont des humanoïdes et que cela date de moins d'une semaine. Difficile d'être plus précis à cause du climat et la végétation.

Finalement, les PJ rejoignent la base du palais. Il ne leur reste plus qu'à trouver une entrée.

À la découverte du palais

La première solution pour trouver une entrée est de retrouver les traces laissées par les derniers explorateurs

(test de **Survie Difficile** : en cas d'échec ils mettent trois fois plus de temps à le trouver et sont obligés d'affronter quelques nouveaux dangers de la jungle, à la discrétion du MJ). Une fois qu'ils y sont parvenus, ils arrivent devant un mur recouvert de végétation et suintant d'eau. Il y a un mécanisme pour l'ouvrir, mais il faut le trouver au milieu des plantes (jet de **Perception Difficile**). Sans cela, le seul moyen d'entrer consiste à utiliser une charge explosive. Le MJ ne doit pas hésiter à ajouter des insectes, arachnoïdes ou autres serpents lors de l'investigation,

même si c'est juste « pour le décor ». Enfin, avec un frottement minéral, une porte coulisse et ouvre sur un large corridor dégoulinant d'eau. Il n'y a aucune lumière et on ne voit pas à plus de cinq mètres.

Note : si les PJ utilisent la méthode explosive, le MJ met en évidence tous ces bas-reliefs qui ont été détruits par le souffle de l'explosion. Un manque de finesse qui coûte cher.

Les premiers couloirs

Au milieu du couloir principal, de l'eau verdâtre ruisselle des murs. Le plafond se trouve à deux mètres et des lianes recouvrent la majeure partie des parois sur une dizaine de mètres de long.

Le palais

En fait ce n'est pas un palais mais une école. En effet, si Falkan avait pu scanner correctement le bâtiment en entier, il se serait rendu compte qu'il présentait une architecture en forme de ziggourat dont certains soubassements s'enfoncent profondément. Les PJ sont tout simplement en train de s'enfoncer dans les couloirs d'une des plus anciennes écoles de Jedi. Elle inclut un temple et des salles de conseils dans les étages les plus élevés ainsi que des salles d'entraînement dans les plus bas. C'est par ce complexe d'entraînement pour padawans que les PJ vont faire leurs premiers pas : un endroit difficile et piégé, pour en tirer les meilleurs éléments de l'académie. C'est en fait ici, à l'**académie de Dor**, que les meilleurs espoirs jedi étaient instruits pour parfaire leurs techniques. D'ailleurs, s'ils avaient accès à un puits de science comme un maître jedi, les PJ pourraient savoir que c'est en ces murs que l'on a codifié le *Jar'Kai* : l'art du combat à deux sabres laser.

Cette académie, secrète et peu fréquentée, a été abandonnée par les Jedi lorsque l'Empereur a décrété l'Ordre 66, autrement nommé « la purge jedi ». L'Empire n'en a donc jamais entendu parler... jusqu'à il y a peu de temps, lorsque des agents du Renseignement impérial ont recoupé des informations avec les coordonnées vendues par Falkan.

L'explorateur fou

Tout droit sorti des ténèbres, un homme court vers les PJ en hurlant et en tirant au blaster s'ils sont sur son chemin. Il a un chapeau sur la tête, un fouet au côté et porte des vêtements à l'origine couleur sable. C'est un des derniers explorateurs, perdu sans lumière ni nourriture dans la chaleur de la ziggourat. Il n'a pas réussi à sortir et en voyant la porte s'ouvrir il n'a qu'un objectif. Il est sous-alimenté et il lui faudrait plusieurs jours de repos pour être lucide s'il était soigné. Si personne ne le gêne, il disparaît dans la jungle.

| | | | |
|---------------------|---|-----------------|---|
| Vigueur | 2 | Agilité | 2 |
| Intelligence | 2 | Ruse | 2 |
| Volonté | 3 | Présence | 2 |

| | | | |
|------------------------|---|--------------------------|----|
| Encaissement | 1 | Seuil de blessure | 10 |
| Seuil de stress | 8 | Défense Càc/D | 0 |

Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères]) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), tenue d'exploration

Un test de **Perception Moyen** permet de repousser la végétation grimpante et la mousse émeraude sur les murs afin de laisser apparaître des bas-reliefs. Assez simplistes, ils représentent des humanoïdes en position assise ou debout sous des cascades. Des connaissances spécifiques en religion permettent de déduire que cela ressemble à une prière ou une épreuve. Ces motifs ne peuvent être extraits, mais des images permettront aux PJ de glaner leurs premiers crédits s'ils les rapportent à leur contact. Au bout, à la perpendiculaire de ce corridor, deux escaliers opposés s'offrent aux PJ : l'un vers le bas et l'autre vers le haut.

// **Vers le bas** : il n'y a aucune lumière, les marches sont couvertes de mousse humide (test de **Coordination Moyen** pour ne pas glisser). Le tunnel taillé dans la pierre se rétrécit pour ne plus laisser qu'une personne de front. Six volées de marches se succèdent avec des paliers de plus en plus humides. Sur les murs, on distingue de vieilles décorations (test de **Perception Difficile**), mais les peintures, rongées par la moisissure, n'ont plus aucune valeur marchande. Finalement, les PJ débouchent sur de l'eau. Il faut un équipement de plongée pour pouvoir continuer par cette voie. Si les PJ ont ce qu'il faut, avec une bonne lumière et quelques tests de **Perception**

Intimidant, ils découvrent au fond de ce dédale aquatique (tous les pièges ont été désactivés à cause de la montée de l'eau) une salle aux décorations illisibles, avec en son centre une sorte d'autel sur lequel trône un tube métallique. C'est un sabre laser qui, avec les compétences et connaissances idoines, peut être réparé. C'était la finalité d'une épreuve pour un jeune jedi qui n'a jamais eu l'occasion de la finir.

// **Vers le haut** : après avoir gravi une première volée de marches, les PJ tombent sur un nouveau couloir carré de deux mètres sur deux. Après trois mètres, le mouvement du PJ de tête déclenche un balayage laser. Pour passer ce premier « piège », chaque PJ doit réussir un test de **Coordination Moyen**, ou subir l'équivalent d'un tir de blaster (infligeant 7 dégâts). Quelques mètres plus loin, c'est une trappe de deux mètres de large qui s'ouvre. Quatre mètres plus bas, on distingue des pointes (c'est en fait une image holographique, ce que révèle un test de **Perception Intimidant**). Pour la passer, il faut évidemment réussir un test d'**Athlétisme**, mais aussi avant tout un test de **Sang-Froid Facile** (en cas d'échec, la difficulté pour sauter est plus élevée). Enfin, à angle droit de l'extrémité de ce couloir d'une dizaine de mètres, une nouvelle volée de marches mène aux niveaux supérieurs. Au pied de celle-ci, un cadavre humain ; un examen médical révèle qu'il est mort la nuque brisée et que sa mort remonte approximativement à la date du passage de Falkan. C'était un membre de l'équipe de Falkan. En effet, monter ces marches peut se révéler très dangereux. Sur toute la montée, des barres de bois entrent et sortent des murs. Il faut réussir quatre tests de **Coordination Moyen**

La porte d'entrée

La porte par laquelle sont entrés les PJ se ferme au début du prochain cycle solaire. Ainsi, si elle n'a pas été détruite, les PJ entendront à l'aube le raclement de la roche et l'huis se fermer. On peut l'ouvrir de l'intérieur grâce à un test de **Perception Difficile** pour en trouver le mécanisme.



pour les esquiver ou subir l'équivalent d'un coup de matraque (on lance 3 dés d'aptitude : tous les succès obtenus infligent 1 dégât). Un PJ astucieux peut déclencher le piège au fur et à mesure en agitant un long objet devant lui, il fait alors son test avec **Vigilance**.

Le palais

Au moment où les PJ arrivent en bas des marches, un autre groupe de chercheurs de trésors arrive sur place. Il s'agit de Mikal Rys, ou son équivalent s'il est mort plus tôt (cf. caractéristiques plus haut), et de ses deux comparses : un mercenaire sullustéen (Tulo) et un chasseur de primes gand (Trask).

Leur objectif est l'argent, ils n'ont pas connaissance de la véritable nature des lieux et viennent piller « tout ce qui brille et se vend ». Au MJ de choisir quand ils interviennent lors de l'exploration et, s'il juge les PJ trop faibles, de faire en sorte que ces criminels aient eux aussi quelques blessures à cause des pièges. Toujours est-il qu'ils tenteront de braquer les PJ à la première occasion, au moins pour leur vaisseau et leur potentielle connaissance des lieux.

Pour la fiche de Trask, utilisez le Chasseur de primes compagnon (page 400 de *Aux Confins de l'Empire*) et pour Tulo, celle du Pilote mercenaire Sullustéen (page 396).

Les niveaux supérieurs

Les salles d'épreuves et d'entraînement s'étalent encore sur deux niveaux.

Niveau 1

En haut des marches, les PJ arrivent dans une grande salle au plafond bas (1,60 mètre). Il y a une issue en face, une à gauche et une autre à droite. En fait, ces trois couloirs amènent au même endroit mais par des épreuves différentes.

// **Droite** : à peine entrés dans ce couloir, tous les objets électroniques des PJ se coupent. Les PJ sont dans le noir avec pour seul bruit le plic-ploc de l'eau qui goutte... quelque part (faire un premier test de **Calme Facile**). Un test de **Perception Moyen** permet de se rendre compte du passage de « quelque chose » au sol (faire un second test de **Calme Moyen**). Les PJ doivent s'orienter à tâtons (test de **Perception Facile** pour avancer sans trébucher). Puis c'est l'attaque : plusieurs créatures tombent du plafond et attaquent à partir du sol. Il y en a 10 et il faut réussir un test de **Sang-froid Moyen** pour ne pas avoir de malus à ses actions.

Ces « monstres » sont en fait des droïdes de la taille de petits chiens, dotés de six pattes qui se terminent par des ergots et leur servant à se déplacer sur les murs. Ils utilisent pour attaquer des mandibules qui pincet l'adversaire et envoient une petite décharge électrique. Ils possèdent une vision infrarouge. Il ne reste plus aux PJ qu'à atteindre rapidement l'autre extrémité du couloir.

// **Centre** : ce couloir est faiblement illuminé par une mousse phosphorescente recouvrant tout du sol au plafond. On ne peut avancer qu'à une personne de front dans un corridor qui possède une multitude d'angles droits ne permettant pas de voir à plus de 5 mètres devant soi. Une fois engagés sur trois mètres, les pièges se mettent en place. De chaque mur, sortent et entrent aléatoirement des bras mécaniques pour saisir bras ou chevilles des PJ. Une fois qu'ils en attrapent un, ils tirent à chaque extrémité comme s'ils voulaient déchirer le corps de la victime en deux. Avancer dans ce corridor glissant tout en évitant les bras demande pas mal de dextérité et de sang-froid. Au MJ de choisir le nombre de tests à faire mais un minimum de quatre tests de **Coordination** ou **Athlétisme** est nécessaires. En cas

d'échec, on lance 1 dé d'aptitude vert : chaque succès inflige 1 point de dégâts et chaque avantage 1 point de stress.

// **Gauche** : un premier pas dans ce couloir et il s'illumine tout du long pour laisser deviner un chemin de courbes métalliques parfaites décorées de personnages de profil maniant apparemment des épées. Tout au long de leur avancée, les PJ vont devoir éviter des tirs de blaster léger. En effet, des petits canons sortent des endroits les plus inattendus pour viser tout ce qui est sombre. Cela va du noir opaque du canon d'un fusil à l'ombre portée qu'un bras propage sur un vêtement. Rien ni personne n'est à l'abri. À la moitié de leur avancée, il y a un petit pylône soutenant une statuette en or à l'effigie d'une femme aux yeux bandés. La femme manie un « bâton » (toute personne dotée des connaissances nécessaires reconnaîtra un sabre laser stylisé). Il est tout à fait possible de prendre cette statuette qui ne pèse guère plus de 5 kilos. Il faut seulement courir assez vite pour éviter de se faire broyer par les parois du couloir qui s'écrasent l'une contre l'autre de plus en plus rapidement de là où viennent les PJ.

Au final, les PJ arrivent dans une salle jumelle à celle par laquelle ils sont arrivés, avec un nouvel escalier menant vers le niveau 2.

Note : n'oubliez pas la présence des autres contrebandiers lors de ces épreuves.

Niveau 2

Mettre un pied sur la première dalle de ce niveau déclenche un bruyant mécanisme dans tout le bâtiment pendant une longue minute, puis le

Droïdes nocturnes (sbires)

| | | | |
|---------------|---|-------------------|---|
| Vigueur | 2 | Agilité | 2 |
| Intelligence | 1 | Ruse | 1 |
| Volonté | 2 | Présence | 2 |
| Encaissement | 1 | Seuil de blessure | 3 |
| Défense Càc/D | 1 | | |

Compétences : Pugilat, Perception

Équipement : pinces à électrochoc (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 3 ; au contact ; choc 1)

silence s'impose de nouveau. Une faible lumière dont on ne distingue pas la source éclaire l'étage qui n'est qu'une unique et simple pièce quadrillée par un damier du sol au plafond.

Soudain, quatre pylônes sortent de terre. Chacun représente un Jedi habillé dans le style classique d'Obi Wan Kenobi et maniant un véritable sabre laser dans chaque main. Que les PJ laissent le temps au système de se mettre en place où qu'ils progressent dans la salle ne change rien. Subitement, les bras des statues armés de sabres laser se mettent à tourner avec un rythme s'accélégrant (non, on ne peut pas les voler, car il faudrait aussi emmener les statues métalliques de plus de deux mètres de haut). Puis, aléatoirement, les dalles se changent en trappe (3 mètres de profondeur), en pics sortant de manière rectiligne ou en lame à mouvement latérale. Si les PJ ne réagissent pas plus que ça, ajoutez des tirs de blaster sur les dalles qui ne s'activent pas. Pour sortir de là, il faut faire preuve d'une très grande agilité (c'est peut-être le moment pour un PJ de se trouver une affinité pour la Force — cf. *Aux Confins de l'Empire* p. 273, pour plus d'informations).

Note : tous les tests pour arriver aux escaliers de l'autre côté de la salle sont à la discrétion du MJ. Il faut que cela soit difficile, voire que le MJ pousse les PJ à s'entraider pour réussir. Le MJ doit garder en tête qu'il doit faire ressentir le danger plutôt que de couper un bras à un PJ s'approchant trop d'un sabre laser en mouvement : c'est la peur de cette arme le frôlant qui va donner un frisson au PJ, pas son bras s'envolant au loin. Chaque échec obtenu à un test occasionne 1 point de dégâts, et chaque menace 1 point de stress.

Niveau 3

Après une volée de marches, les PJ accèdent à une porte métallique verrouillée. Il faut dénicher le panneau de contrôle sous la crasse et la rouille (test de **Perception Moyen**) pour pouvoir la débloquer avec un test de **Mécanique Facile**. Une fois le sas ouvert, un épais tapis poussiéreux s'étend tout du long d'un couloir rectiligne qui s'illumine. Falkan et ses hommes ne sont jamais arrivés ici. Cet étage est celui des dortoirs. Il y a une vingtaine de portes, toutes fermées à clé (elles s'ouvrent avec un test de **Mécanique Facile**). Les décorations sont des plus épurées (des vases et quelques bibelots connotant la végétation et la vie animale de la jungle) et on se rend compte aisément (test de **Perception Facile**) que tout est organisé symétriquement. Les PJ vont donc comprendre qu'ils sont dans une école. Chaque *cellule* est identique avec deux lits, un mobilier simple et aucune décoration. Voici les éléments intéressants qu'ils peuvent trouver à l'étage :

- **tablette** : une vieille tablette datant d'une autre époque traîne sous un lit (test de **Perception Moyen** pour la trouver). Elle est très endommagée et même si quelqu'un arrive à la réparer (test de **Informatique Intimidant**) il n'obtient que deux images tournant en boucle d'un humanoïde dans des postures différentes, un sabre laser dans chaque main ;
- **fléchettes** : au verso d'une porte d'armoire est suspendue une cible avec des fléchettes plantées où est inscrit 66. Un PJ avec de très bonnes Connaissances en loi ou en histoire peut faire le rapprochement avec l'Ordre 66 ;

- **manuel** : ce qui ressemble à première vue à une boîte est en fait un projecteur holographique (test de **Mécanique Facile** pour le savoir). S'il est connecté à une alimentation, il révèle... un manuel de mécanique âgé de plus de 40 ans (test de **Mécanique Moyen** pour le savoir). Une pièce de musée ?
- **Ascenseur** : situé au centre de l'étage, il dessert normalement les niveaux supérieurs. Malheureusement, bien qu'alimenté par l'énergie solaire captée par la ziggourat, quelques décennies d'humidité sans entretien ne lui permettent plus que de monter difficilement d'un étage.

Niveau 4

Ce niveau est organisé en croix dont le centre est l'ascenseur. Il se compose d'une vingtaine de salles de réunion et d'une partie consacrée à l'alimentation et une cantine.

Voici les éléments intéressants qu'ils peuvent dénicher à l'étage :

- **nourriture** : en fouillant les cuisines (test de **Perception Facile**) les PJ trouvent un stock de nourriture lyophilisée pouvant nourrir une centaine de personnes pendant un an. Rapatrier ça sans droïde est cependant difficile, car ce stock mesure 10 mètres cubes ;
- **enregistrement** : dans une salle de réunion, un PJ trouve un système de projection qui semble fonctionner. Il faut un test de **Mécanique Moyen** pour le rebrancher correctement. Malheureusement, il ne reste qu'une partie du dernier enregistrement (un test en **Informatique Moyen** permet de décoder toutes les données ont été supprimées dans l'urgence). En lançant l'holomessage, les PJ

voient apparaître une Togruta en vêtement de Jedi : « ... *ordre 66... être décrété... protéger Jar'Kai... académie doit dispar... avez que... jours...* » **Note** : la Jedi en question est la Maître Shaak Ti ;

- **butin** : au niveau des décorations, la plupart des éléments sont dégradés à cause du temps écoulé et du climat. On peut encore trouver quelques bibelots, mais aussi, au fond d'un placard hermétique, un vêtement jedi couleur sable pour un humanoïde de taille moyenne. C'est en fait une simple tenue pour les Jedi ne possédant pas de vêtement réglementaire et devant siéger face à des maîtres de l'académie. D'un point de vue monétaire, ça ne vaut rien ;
- **salle de contrôle** : une petite salle de contrôle permet de désactiver totalement (ou de réactiver) les pièges des zones d'entraînement des niveaux inférieurs. Pour comprendre ces systèmes informatiques, il faut réussir un test d'**Informatique Facile** ;
- **salle de prière** : bien que rongée par la crasse et la moisissure, c'est la seule pièce de l'étage donnant directement sur l'extérieur, si l'on dégage le mur végétal. On y trouve de l'encens et des tabourets en bois très bas.

Enfin, pour se rendre au niveau le plus élevé, il est possible d'utiliser une cage d'escalier sommaire. Elle est rouillée et branlante, mais sans danger tant que l'on n'échange pas des tirs de blaster en sautant partout sur les grilles métalliques.

Niveau 5

Cet ultime niveau est en piteux état, il est recouvert et rongé par la végétation.

Il n'a que peu d'espace et se trouve à 20 mètres du sol. C'est l'ancien hangar à vaisseaux de l'académie. On peut y trouver (test de **Perception Moyen**) quelques pièces mécaniques et outils pouvant servir, à la discrétion du MJ.

Niveau manquant

Un PJ très vigilant (test de **Vigilance Intimidant**) note qu'il manque un étage entre le quatrième et le cinquième. L'architecture laisse la place à un étage et de plus, si on s'en tient à la logique de cette « école », il n'y a que des quartiers estudiantins. Où sont ceux des professeurs ?

Pour y accéder, il faut passer par la cage d'ascenseur et escalader le conduit (test de **Athlétisme Moyen**). Une fois la porte ouverte, les PJ arrivent sur un palier n'ayant que peu de portes. Tout semble isolé au niveau bruit, mais là encore, l'humidité et les années ont ravagé la majorité des décorations. Il

y a une demi-douzaine de chambres et une pièce ressemblant à une salle de sport. Tout a été récupéré par les maîtres en dehors d'une chose : un disque rassemblant les bases rudimentaires du *Jar'Kai* que l'on trouve bloqué dans un holoprojecteur de la salle d'entraînement grâce à un test de **Perception Moyen**.

Quitter le palais

Qu'ils passent par l'extérieur en escaladant la végétation de la ziggourat ou par l'intérieur par le chemin qu'ils viennent d'emprunter, les PJ sont accueillis à leur sortie par des stormtroopers. Trois transporteurs de troupes viennent de se poser non loin de l'académie (ils ont dépêché des soldats pour brûler des parties de jungle afin de créer des zones d'atterrissage ; du coup ils sont à moins d'une heure à pied). Menés par le **colonel Ankies**



Le profil du colonel Ankiés est celui d'un officier de la Marine impériale (page 404 de *Aux Confins de l'Empire*) et celui du lieutenant Hamell, celui d'un agent du Renseignement impérial (page 403). Les caractéristiques des stormtroopers figurent également à la page 404.

de la Marine impériale et le **lieutenant Hamell** du Renseignement impérial, les 60 stormtroopers cernent rapidement les PJ. L'objectif est de les capturer vivants pour qu'ils parlent.

Note : les PJ ne peuvent pas s'échapper. Du moins pas tous. Faites en sorte qu'au moins deux d'entre eux se retrouvent prisonniers : les plus blessés, les moins agiles ? Il suffit pour cela d'une ornière, un branche et ils se retrouvent à la traîne, voire avec une arme sur la tempe par un trooper en faction. Si vous souhaitez ajouter un peu d'humour, faites en sorte qu'un des PJ qui tentent de se dissimuler soit surpris par un stormtrooper venant de faire ses besoins. Car oui, sous ces armures il y a des êtres humains...

Prisonniers

Les PJ sont dépouillés de toutes leurs possessions et menés à une des navettes de transport de troupes. Juste avant d'y entrer, ils peuvent apercevoir (test de **Perception Moyen**) deux autres navettes impériales arriver dans l'atmosphère d'Endor VII : ce n'est pas une simple intervention contre des contrebandiers.

Ils sont tous enfermés dans la même cellule et sont ensuite interrogés un par un par le Lt Hamell escorté de quatre hommes. Voici une liste indicative de questions, sachant que Hamell veut surtout obtenir le plus d'informations

sur le bâtiment avant d'y pénétrer (il suspecte la présence de troupes rebelles à l'intérieur) :

// Déclinez votre identité.

// Que faites-vous sur place ?

// Qu'avez-vous trouvé ?

// Y a-t-il quelqu'un dans les murs ?

// Où avez-vous atterri ?

// Faites-vous partie de l'Alliance rebelle ?

//...

Quel que soit l'ordre de passage, à partir du troisième PJ interrogé, Hamell commence à torturer légèrement (de petites décharges électriques : réussir un test de **Résistance Moyen** pour ne pas donner un élément de réponse) et informe que les précédents interrogatoires ont donné des réponses qu'il souhaite maintenant seulement confirmer (que cela soit vrai ou non).

Finalement, après un premier passage à la question de tout le monde, ils sont remis en cellules dans l'attente d'un droïde interrogateur qui doit arriver sous peu...

Mon PJ est un Jedi

Si un des PJ possède un lien avec la Force, ce scénario peut servir de révélation, voire d'apprentissage pour lui. Le MJ ne doit pas hésiter à se servir du lieu pour y faire apparaître des visions d'un mentor décédé, avoir des perceptions que d'autres n'ont pas ou encore des sentiments de déjà-vu, des sensations de danger, etc.

Lors de l'interrogatoire, le Jedi est isolé dans l'attente d'une personne plus qualifiée qui est censée arriver : « Ordre du Seigneur Vador... »

Note : si les PJ se sont emparés d'un sabre laser, voire si un PJ en possède un, le porteur de l'arme est automatiquement qualifié de Jedi et traité comme tel par Hamell.

Les réponses données par les PJ ont leur importance. Le MJ doit les noter pour les prendre en compte dans sa campagne afin de savoir ce que l'Empire obtient comme éléments sur le *Jar'Kai* et/ou l'académie de Dor. Cela conditionne aussi possiblement l'entrée future des PJ dans l'Alliance rebelle.

Libération

Après deux heures dans le noir à attendre, les PJ entendent au loin une détonation (test de **Perception Facile**). Une poignée de minutes plus tard, la porte de leur cellule est ouverte. Face aux PJ, deux troopers éclaireurs. Dehors, d'autres détonations et des tirs de blasters.

L'un des soldats enlève son casque (**Burtwayne**, un beau ténébreux d'une trentaine d'années) et leur précise, si les PJ n'ont pas compris, qu'ils sont là pour les sauver. Si les PJ se méfient, le second ôte son casque et leur tend un fusil blaster (**Amantha**, c'est une belle rousse d'une trentaine d'années) : « Allons récupérer votre matériel, nous devons remettre ce que vous avez sur les chevaliers **jedi en mains sûres. Plusieurs Bothans sont morts pour ces informations...** »

Les possessions des PJ sont dans la seconde moitié de la navette. Il faut réussir un test de **Discrétion Intimidant** pour les atteindre, ou se débarrasser du dernier garde en faction.

À peine sont-ils équipés que deux stormtroopers débarquent : le premier leur tire dessus tandis que l'autre sonne l'alerte. C'est sous les tirs de blaster qu'ils vont rejoindre leur vaisseau... et à travers la jungle. Le MJ doit

Burtwayne et Amantha (rivaux)

| | | | |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur | 3 | Agilité | 2 |
| Intelligence | 2 | Ruse | 2 |
| Volonté | 3 | Présence | 3 |

| | | | |
|---------------|-----|-------------------|----|
| Encaissement | 4 | Seuil de blessure | 12 |
| Défense Càc/D | 1/1 | | |

Compétences : Athlétisme 3, Charme 2, Coercition 3 (Burtwayne uniquement), Corps à corps 4, Discrétion 3 (Amantha uniquement), Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 3, Magouilles 3 (Burtwayne uniquement), Perception 2, Pilotage (planétaire) (Amantha uniquement), Survie 3, Vigilance 4

Équipement : fusil blaster en mauvais état (Distance [armes lourdes]) ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4, critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, sanguinaire 1), armure de trooper éclaireur abîmée

organiser une poursuite rythmée entre les stormtroopers et les aléas d'une course en pleine jungle. Pour ajouter une touche dramatique, il ne faut pas hésiter à blesser ou tuer l'un des deux Rebelles.

Finalement, il ne leur reste plus qu'à lancer leur vaisseau pour partir au plus vite tout en évitant de se faire descendre

Des Rebelles dans le coin ?

Les Rebelles ont intercepté des informations soutirées par l'Empire ; en croisant celles en leur possession ils ont envoyé une unité sur place pour tenter de sauver ce qu'ils pouvaient. Deux d'entre eux ont liquidé des troopers éclaireurs pour s'infiltrer, pendant que quatre autres occupaient les soldats de l'Empire.



par deux navettes de transport de troupes (ils peuvent éventuellement être secondés par un petit transporteur rebelle s'ils ont des problèmes à faire face). Une fois dans l'espace, l'un des Rebelles leur donne des coordonnées d'astrogation pour l'hyperespace.

Vers l'infini et l'au-delà

Une fois loin des problèmes, les Rebelles leur expliquent que l'Ordre 66 a quasiment fait disparaître les Jedi et qu'il est important pour l'Alliance de récupérer les savoirs jedi pour combattre la tyrannie. Les Rebelles ne révèlent en revanche rien sur l'identité de leur employeur initial.

Suivant leurs actions, les PJ sont invités à rejoindre l'Alliance rebelle. Au MJ de l'intégrer dans sa campagne,

voire d'en faire le pont vers un prochain supplément décrivant comment jouer des Rebelles...

Pour ce qui est du paiement, on leur précise que chaque crédit a son importance dans l'Alliance... Mais s'ils ne comprennent pas le sous-entendu et veulent tout de même se faire payer, voici une liste indicative suivant ce qu'ils ont rapporté (c'est évidemment sujet à négociations) :

// sabre laser/ 2000 crédits

// holophotographie de murs/ de 300 à 700 crédits

// bibelot/ 50 crédits

// codification du Jar'Kai/ 15 000 crédits

Finalement, les PJ peuvent conclure cette histoire en entrant dans l'Alliance rebelle, les avoir simplement comme employeur dans un premier temps, ou repartir vers d'autres aventures avec quelques crédits et secrets de l'univers en poche...

NdA : Je tiens à remercier pour son aide mon technicien impérial ayant contrôlé ce scénario et fourni toutes les informations techniques (caractéristiques, poison, blaster...) permettant d'enrichir (pourrir ?) la vie des PJ. Si un jour je devais passer du Côté obscur de la Force, Sandy Julien serait mon Maître. Merci à lui. Et que la Force soit avec vous.

Faux semblant



Le scénario qui suit montre comment appliquer les conseils précédents afin d'obtenir des objectifs cohérents et permettre au MJ de présenter un comportement logique aux joueurs. Le fantôme devient ainsi un acteur complet du jeu et pas simplement un monstre à affronter.

Prénom de Sir Matthews fils pour le différencier plus facilement de son père : Jonathan

Synopsis

Les PJ vont passer une nuit dans une demeure hantée. Le fantôme, un poltergeist qui connaît des accès de violence, est d'ordinaire calme. Il sait qu'il va disparaître et cherche à faire comprendre que le jeune et joli serviteur couche avec la maîtresse de maison et est un trafiquant de bijoux.

Ce qui s'est passé

Embauché par Lord George Matthews pour s'occuper de son dirigeable, le

charismatique Geoffrey Cunningham a réussi à gagner la confiance de son employeur, alors qu'il mettait en place une petite manufacture de contrefaçon dans l'appareil : tableaux et papiers officiels se vendent une belle somme. Quand Lord Matthews lui a proposé de surveiller son fils Jonathan afin d'éviter qu'il ne ridiculise la famille, Cunningham y a vu une opportunité. En habitué des souterrains, il avait toujours eu envie d'un accès aux caves médiévales pour y assembler une machine de son invention, capable de dupliquer les bijoux, mais trop imposante pour être facilement dissimulée. En quelques jours, tout était opérationnel et il commençait à voler les bijoux de la maîtresse de maison, Mariah. Elle l'a pris sur le fait mais a choisi de ne rien dire. Une aventure amoureuse passionnée commença entre eux deux.

Bonfire Night

L'aventure commence le 5 novembre 1889 à Londres. Voilà plusieurs siècles que les britanniques célèbrent la Bonfire Night, une fête très suivie où les feux d'artifice et les brasiers dans lesquels on brûle l'effigie de Guy Fawkes (un conspirateur du XVI^e siècle condamné au bûcher pour ses crimes) sont entourés d'enfants, alors que les pubs résonnent de rires et de chansons. La lutte des classes est généralement mise de côté cette nuit-là. Les personnages, comme la plupart des habitants de la ville, profitent de la fête. Le début de la soirée est traditionnellement consacré aux jeux de cartes et de dés. Les personnages se retrouvent donc dans un même club, *Assiduity*, ouvert à tous, roturiers comme nobles. Et, si deux portes permettent

d'éviter aux uns de croiser les autres, certaines tables acceptent le mélange. C'est le cas en ce début de soirée et la table se compose des joueurs et de deux hommes supplémentaires.

Sir Leonard Hopkins (ressemblant à Antony Hopkins en professeur Van Helsing dans *Dracula*) est un noble un peu trop expansif, il bouscule ses interlocuteurs physiquement et par la parole pour les déstabiliser. Bon vivant, il prend tout à la plaisanterie. Le second homme est un homme en livrée, manifestement il travaille comme serviteur d'une grande maison. M. Cunningham est jeune, intelligent, réservé, beau et fascinant.

Après quelques échanges, Sir Leonard se présente comme propriétaire de chevaux et précise qu'il connaît Cunningham de longue date puisqu'il l'introduit aux PJ (ils ne se connaissent que depuis quelques jours, mais Sir Leonard exagère facilement). Le bel inconnu est au service de Sir Jonathan Matthews, le fils de Lord Georges Matthews, qui siège au parlement et dont tout le monde connaît le terrible caractère. Les conversations autour des cartes et du thé se tourneront vers la météo : le brouillard est épais encore une fois ; il faut dire que, la veille, la *Genius Run Party* sur Trafalgar Square a été particulièrement spectaculaire. Il faudra bien deux ou trois jours pour

Si les personnages ne se connaissent pas, la rencontre à une table de jeu est probablement la meilleure façon d'entamer une amitié. Le MJ prendra le temps de jouer les conversations et ce sera l'occasion de faire des présentations civilisées et courtoises.

Sir Leonard est un SteamShadow, mais préfère cent fois s'amuser ce soir que d'aller affronter un fantôme. Il cherche donc d'autres personnes pour faire le travail à sa place. Si l'un des PJ est un SteamShadow également, il est probable qu'ils se seront déjà croisés lors d'une réunion nocturne. En tant qu'Inné du cercle, il prendra à part ce personnage et lui donnera alors l'ordre de s'occuper de cette mission. Ce sera au personnage de convaincre les autres de le suivre dans cette aventure.

que l'air s'éclaircisse. Il est surtout question de l'apparition d'un fantôme inconnu dans la salle du trésor de la tour de Londres (ce nouvel arrivant semble être une femme, amicale mais muette). Sir Leonard en profite pour parler des esprits agressifs (cf. le chapitre sur Londres pour entretenir la conversation) et raconter une anecdote sur sa rencontre avec un Fetcher, un esprit venant réclamer les morts, alors qu'il résidait chez le comte d'Airly en Écosse. Quand il a croisé le « batteur de tambour » au détour d'un couloir de l'immense manoir, il a cru mourir et a perdu connaissance. Il était jeune, alors. Il demande aux personnages joueurs comment ils auraient réagi. Sir Leonard les teste volontairement.

Si les PJ se vantent de ne pas avoir peur ou semblent douter de l'existence des fantômes ou même se moquent de sa peur, Sir Leonard parie dix livres que les PJ ne tiendraient pas une nuit chez Sir Matthews, dont la maison est hantée. Dix livres représentent deux mois de salaire d'une famille modeste, c'est une somme conséquente et refuser un tel pari serait déshonorant. D'ailleurs, dès que Sir Leonard fait sa proposition, tous les regards des autres tables se posent sur les PJ.

Si les PJ ne se montrent pas suffisants, alors Sir Leonard leur propose de venir à la rencontre de l'esprit, comme une expérience intellectuelle. S'ils parvenaient à calmer le fantôme qui se montre agressif depuis peu, ils rendraient un fier service à son ami et à la famille Matthews, une famille riche et influente...

Sur la route

Après un accord sur l'une ou l'autre proposition, Sir Leonard accompagne tout le monde chez les Matthews, dans les beaux quartiers. La petite promenade dans les rues se fait au milieu de fêtards, d'enfants qui réclament des pennies contre des figurines de paille de Guy Fawkes à jeter dans le feu, d'émeutiers en puissance et devant nombre de pubs animés. La violence n'est jamais loin derrière l'apparence de la fête : anti-catholiques contre catholiques, anti-monarchistes contre partisans de la reine, riches contre pauvres, certains ne peuvent pas oublier leurs différends quand ils se croisent dans la rue et que l'alcool a coulé à flots. C'est au beau milieu d'une rue où règnent rires et enfants qui courent qu'un truand armé d'un bras mécanique agresse le groupe des personnages – il suffit de regarder les tenues de ses membres pour comprendre qu'il y a de l'argent à soutirer. L'homme leur demande de vider leurs poches et Sir Leonard refuse tout naturellement. Le combat sera probablement inévitable. Il suffit de chercher la police du regard pour trouver un agent mais le représentant des forces de l'ordre n'a rien remarqué : il surveille les mains lestes de certains enfants, loin de là. Il suffira de l'appeler au secours pour qu'il vienne, ce qui

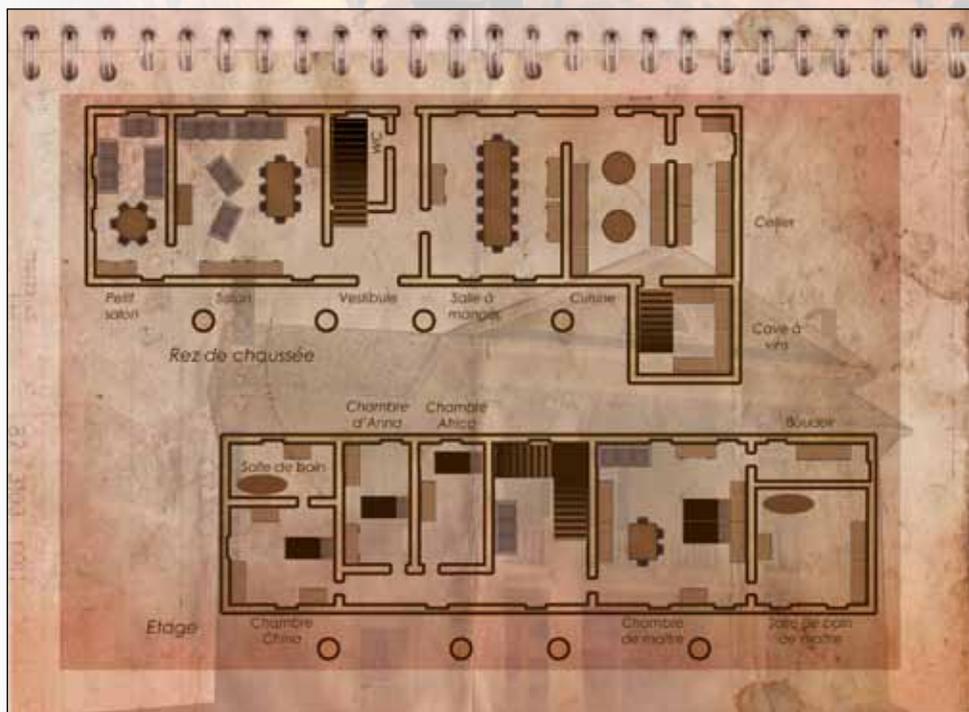
fera fuir l'agresseur immédiatement. Alors qu'ils entrent dans les quartiers huppés et plus calmes, bien que des pubs continuent de diffuser musique et éclats de rire, les PJ pourront remarquer qu'ils sont suivis par des inconnus. Il s'agit d'indicateurs de tous âges à la solde de la police, qui suivent le charmant Cunningham. Ce ne sont pas des combattants et ils essaieront de s'enfuir au moindre signe de danger. Ce sont des gens simples, qui avoueront immédiatement suivre Cunningham pour l'inspecteur Wallace. Ils ne savent rien de plus. À l'arrivée près de la maison, Sir Leonard devient nerveux pour la première fois. Il avoue que Lord Matthews et lui ne s'entendent pas très bien. En fait, ils se détestent cordialement, ce que confirmera Cunningham.

Afin d'éviter tout conflit inutile, Hopkins restera toute la nuit s'il le faut dans le pub au bout de la rue (une fille de mauvais genre lui fait d'ailleurs de grands signes, manifestement elle le connaît) où il pourra les conseiller ou les aider si besoin. Si les PJ ne sont pas équipés d'un Antiphonaire, il leur laisse le sien en leur expliquant en quelques mots que cela les protégera du fantôme. En quelques phrases bafouillées, il les informe que les fantômes sont souvent attirés par des machines défilantes ou restent sur terre à cause d'un objet leur appartenant : cheveux, dents de lait ou autre. Jamais il n'avouera faire partie des SteamShadows et il est même un peu gêné de laisser faire les PJ, mais il les plante tout de même devant la maison après avoir sonné, juste avant que Matthews fils en personne n'ouvre la porte.

Matthews's Mansion

La maison est plus petite que ce que les PJ auraient pu imaginer. Toute en longueur, elle ne possède qu'un étage. De style 1850, elle est parée de colonnes blanches et donne sur un jardin que l'on devine de grande taille. Elle est flanquée de vastes demeures aux noms prestigieux et au-dessus de plusieurs desquelles un ballon est arrimé. Le contraste avec la petite demeure est étonnant. Un puissant dirigeable flotte à seulement quelques dizaines de mètres au-dessus de la maison aux colonnes blanches, ancré dans le jardin. C'est le dirigeable de la famille mais Lord Matthews ne voulait pas de cette machine au-dessus de chez lui, c'est donc son fils qui le garde. Il n'a pas servi depuis longtemps. Manifestement, il se prépare un événement : des serviteurs entrent et

sortent en permanence du jardin. Sir Matthews est un homme d'à peine 30 ans, fragile et épuisé. Les présentations faites, le maître de maison accueillera les PJ avec soulagement, ayant compris qu'ils viennent le débarrasser du revenant : il n'en peut plus ; le fantôme de son oncle, Aaron, l'artiste bien connu mort ici-même en tombant dans les escaliers, les hante depuis des mois et, depuis quelques jours, il se déchaîne : bruits, destruction d'objets... Si on lui pose la question, le maître des lieux pensera que le revenant a changé de comportement depuis une conversation où Matthews lui a confirmé qu'il était bien mort. L'esprit frappeur terrorise en particulier son épouse Mariah. La jolie femme brune semblera peu contente de voir les PJ mais beaucoup plus de revoir Cunningham. Elle est accompagnée de sa fille de 12 ans, la



petite Anna, qui jalouse immédiatement tous les personnages féminins et tente de séduire tous les hommes. Elle se comparera aux femmes et les dénigrera avec un culot impressionnant et, si jamais on lui répond, elle piquera de véritables colères. Elle prétendra avoir compris les œillades imaginaires de certains personnages et ira jusqu'à faire une crise d'épilepsie si elle est contrariée.

Sir Matthews organise un bal dans son modeste jardin et son père sera présent, ce qui veut dire qu'une partie de la Chambre des Lords sera là également. Il est impensable que l'image de la famille soit ternie par un fantôme en maraude et Matthews supplie presque les PJ d'occuper Aaron pour l'empêcher de sortir de la maison. Il laisse donc carte blanche aux PJ pour circuler dans sa demeure et en informe les serviteurs. Si les personnages le débarrassent du fantôme en toute discrétion, il saura les récompenser en conséquence.

Aaron le poltergeist

La soirée sera difficile à gérer, les PJ devront explorer les lieux pour retrouver un fantôme capable de traverser les murs et de disparaître à volonté et essayer d'attirer son attention pour le garder près d'eux. Le mieux pour cela est d'en savoir plus sur cet oncle et Cunningham semble en connaître long sur le sujet. Voici la totalité de l'histoire du peintre ; le MJ est invité à laisser les joueurs spéculer sur cette silhouette blonde présente dans toutes ses toiles dont personne ne sait rien et que la majorité des gens ne remarquent même pas. Aaron Matthews était un original, fils



cadet de Douglas Matthews qui avait fait fortune avec le commerce triennal. L'artiste avait refusé toute relation avec sa famille. Il a parcouru le monde en bateau avant de finalement faire construire cette maison, assez proche de la demeure ancestrale. Peintre prolifique, il a doté chaque mur de sa demeure d'une toile : portraits, paysages ou natures mortes, il s'est essayé à tout. Après une aventure sentimentale secrète avec une dame de la cour, qui s'est terminée à la mort de cette dernière, il n'a plus arrêté de la peindre. Il a repris chacune de ses toiles pour y ajouter cette femme mystérieuse, à toutes les échelles, jusque dans les reflets des miroirs ou de l'argenterie. Original, l'homme signait ses toiles

de son sang, ce qui se voit encore de temps à autre à cette époque. Peu de gens le savent toutefois car seul un examen attentif de la signature pourrait le déterminer. Le malheureux est mort à l'âge de 61 ans d'une chute dans l'escalier de la maison, voilà plusieurs années. Le fantôme se manifeste depuis son décès.

L'ancre psychique du revenant est la fiole pleine de sang coagulé dont il tirait « l'esprit » nécessaire à sa signature et la faille provient du dirigeable ancré dans le ciel au-dessus de la maison. Le fantôme prend l'apparence d'un homme translucide de grande taille, âgé, en uniforme de marine, ses cheveux blancs longs et en bataille.

Comment occuper un fantôme ?

Même si les PJ ne font que visiter la maison ils tomberont forcément sur l'esprit, qui aime à rencontrer de nouvelles têtes. Tant que les PJ et des serviteurs seront les seules personnes nouvelles, il ira spontanément plutôt vers les personnages. Dès que des invités arriveront, il faudra l'occuper pour éviter qu'il n'aille les embêter. Le meilleur moyen de le garder à un endroit donné est de lui parler de peinture. Si un personnage possède la compétence Arts, il pourra, d'un simple jet réussi, lancer le revenant dans un débat passionné sur les styles et les techniques. Évoquer sa famille est aussi un bon moyen de faire parler l'esprit : il pourra se lancer dans une diatribe interminable sur l'arbre généalogique des générations précédentes, semblant favoriser son neveu, le maître des lieux actuels. Dans tous ses dires, on peut sentir que le revenant apprécie grandement l'homme, mais assez peu

son épouse et son serviteur. S'il ne le dira jamais ouvertement, il sait que Mariah a une relation passionnée avec Cunningham et que ce dernier est un trafiquant de bijoux. Par jeu, d'ailleurs, l'esprit préférerait donner des indices menant vers ces vérités plutôt que simplement les dire ouvertement. Si les PJ suivent les indices bien gentiment, comme des moutons, le fantôme restera avec eux. Cela peut aussi être un bon moyen de l'éloigner de la réception.

Comportement d'un fantôme

Aaron est triste, il est bien conscient de sa fin prochaine et sent sa seconde mort planer près de lui. Il aimerait donc que Cunningham soit démasqué pour ce qu'il est : un truant ! Mais, étrangement, il semble incapable d'en parler ou refuse purement et simplement d'aborder le sujet, comme pour les silhouettes blondes de ses toiles. Si le sujet est abordé, la conversation tournera automatiquement vers le peintre Thomas Lawrence (décédé en 1830 et qui aurait eu lui aussi une relation avec son modèle). Aaron est aussi jaloux de tout (comme sa petite-nièce), se vexe facilement comme un enfant : il se met très vite en colère si on le contredit ou si on agit à l'encontre de ses envies. Il ne croit pas vraiment ce que son neveu raconte sur sa mort et demande comment on peut être certain que l'on est mort. Le fantôme protège l'intégrité de sa famille et voit d'un mauvais œil l'aventure entre Mariah et Cunningham, d'où son agressivité. Tout personnage féminin qui ferait du plat au maître de maison deviendrait également une cible prioritaire à ridiculiser et mettre dehors au plus vite. Évidemment, le poltergeist reste avant tout une Horreur avec ses pulsions :

Aaron le joueur

Incapable de prendre au sérieux le moindre sujet qui s'écarte de sa famille et de la peinture, le revenant aime à jouer avec les nerfs des PJ, profitant de son intangibilité et de ses pouvoirs pour les narguer et les effrayer « pour rire », jaillissant là où on ne l'attend pas, rattrapant les fuyards pour les prendre entre deux feux, modifiant le reflet d'un miroir ou l'apparence d'une de ses toiles pour montrer d'horribles scènes, etc.

Aaron le monstre

L'Horreur aime à terroriser les PJ, comme décrit dans la fiche du poltergeist du chapitre 6, et se concentre en particulier sur l'escalier où il s'est tué (il aimera en particulier faire perdre l'équilibre en poussant un visiteur par télékinésie ou le surprendre en déséquilibre en traversant les murs).

Aaron le voyageur

Les chambres à thème n'ont pas changé depuis qu'il les a aménagées à son retour de voyage et tout le monde sait pertinemment qu'il est interdit d'en déplacer ou changer quoi que ce soit. Si les PJ commencent à bouger un meuble ou décrocher un trophée de chasse, ils déclencheront la colère du revenant. Il en est de même avec ses toiles.

Attaques discrètes

Le revenant, même s'il est libre d'aller gêner la réception, ne se risquera pas à se faire voir d'une majorité de gens. Il préférera jouer avec les nerfs d'une femme : sa belle-sœur, l'épouse de Lord Matthews ou la compagne d'un autre Lord ferait une cible parfaite. Soulever sa robe, changer le contenu de son verre, renverser son assiette sur elle et autres manifestations seront

particulièrement énervantes. La Lady accusera immédiatement un fantôme, consciente de l'aspect paranormal de ces blagues douteuses, et, s'il ne s'agit pas des parents Matthews, le couple quittera les lieux en colère, jetant un froid et remettant en question la qualité des hôtes. Si jamais l'esprit venait à jouer avec les invités, Sir Jonathan demandera aux PJ de cacher les manifestations, quitte à se laisser accuser de jouer de mauvaises blagues.

La réception

De grandes tables nappées de blanc et ornées de bouquets de fleurs ont été dressées pour accueillir environ quatre-vingt invités parmi les plus influents de toute la Pax Britannica. Des chaises en fer forgé, de petits paniers d'osier, des nappes disposées au sol au détour des bosquets et un orchestre dans le kiosque aident à donner un côté pique-nique des plus charmants à la réception. L'énorme dirigeable est mis à contribution et ses puissants feux ont été dirigés vers le bas pour illuminer le jardin d'une lumière jaune qui forme des ombres denses au détour des buissons. Les visiteurs sont attendus dès 21h et un défilé de vapomobiles parfois extravagantes apportera des passagers en haut de forme et robes somptueuses, tous venus non pas pour le jeune Matthews, mais bien pour Lord George. Le chef de la famille arrivera en dernier et critiquera absolument tout ce qui l'entoure. Pour lui, cette maison et ces habitants représentent la dissidence de la famille et il réproche d'avoir dû accepter de laisser son fils organiser cette réception chez lui. Mais, bien entendu, c'était le seul moyen de lui donner enfin l'importance en société qu'il mérite, afin qu'il puisse un jour

Le MJ laissera donc les personnages errer dans la maison, plus ou moins guidés par le fantôme et faisant intervenir les habitants les plus hauts en couleur, comme la jeune Anna et ses crises de jalousie, Lord Matthews et son aplomb inébranlable, le poltergeist ou un invité venu jeter un œil à l'intérieur au mauvais moment. Au fur et à mesure de leurs déambulations, les personnages tomberont sur des indices divers et variés tout en subissant les facéties et attaques du revenant.

détenir fièrement le titre de Lord. Un bal est prévu et les invités danseront sur une musique forte qui pourrait bien couvrir les actions des personnages.

Les indices :

Esprit vs trafic de bijoux

Les indices concernant l'esprit : toutes les toiles font apparaître une femme aux cheveux blonds, toutes les signatures ont un aspect étrange, à la couleur et texture surprenante, le matériel médical de l'oncle remisé dont il manque un flacon, les manifestations, l'apparition et sa discussion peinture sur Thomas Lawrence, une gravure montrant l'enterrement d'Aaron dans un couloir voûté éclairé à la bougie, sans la présence d'aucun membre de la famille et assuré par un croque-mort disparu depuis, Pilgram & Sons, dans un cercueil étrangement modifié par la vaportechnologie pour ne pas laisser la putréfaction s'installer (ce qui se fait beaucoup chez les riches de l'époque).

Les indices concernant le trafic : un billet d'amour de Mariah adressé à un mystérieux amant prénommé Geoffrey, les bijoux de la dame qui sont faux, le fait qu'elle cherche par tous les moyens à le cacher si jamais les PJ tournent autour de ses affaires ou s'intéressent d'un peu trop près à ceux qu'elle porte,

des outils de cambriolage cachés dans les communs, un diplôme falsifié de chauffeur de zeppelin au nom de Jeffrey Cunningham, une note de Lord Georges Matthews qui a payé 50 livres à Cunningham pour services rendus (ce n'est pas mentionné mais c'est pour espionner son fils), un boîtier de télécommande à émission étrange qui pilote le dirigeable des Matthews, un stock de bijoux valant une fortune et simplement emballés dans un chiffon crasseux, un morceau de papier vieux de 50 ans portant la phrase écrite de la main de l'oncle Aaron : « 1 à droite, 3 à gauche, pause, 1 à droite » (c'est le code qui commande l'accès du cellier à la cave communicante via un levier), une toile peinte dans le style d'Aaron Matthews, reprenant une de ses plus belles réalisations et signée Cunningham (la peinture encore fraîche).

La mort de Cunningham

Le serviteur, inquiet, ne quittera guère les PJ, pour s'assurer qu'ils ne découvrent pas son activité et sa relation avec Mariah. Tentant de minimiser les indices ou même de les dissimuler au fur et à mesure que le fantôme les révélera, il énervera l'esprit qui s'en prendra à tout le monde en repréailles (objets volant vers n'importe qui, porte qui se referme sur les doigts du premier venu, etc.). Il est probable que les joueurs fassent rapidement un lien entre tous les indices et accusent le serviteur. Alors qu'ils sont tous dans l'escalier, Cunningham s'attaquera au PJ ayant découvert une preuve trop accablante pour tenter de la lui dérober et de s'enfuir vers le dirigeable dans le jardin. C'est un geste désespéré. L'esprit en profitera pour pousser tout le monde – les PJ devront réussir un jet pour ne pas dévaler les marches – alors

que Cunningham se brisera la nuque en bas. Il faudra déclarer l'accident à la police sans que les invités ne se rendent compte de quoi que ce soit et Jonathan Matthews laissera faire les PJ pendant qu'il occupe ses invités, malgré le regard furieux de son père qui semble avoir tout compris et tout vu. L'inspecteur Wallace sera sur place en un clin d'œil et se montrera bien plus curieux que pour un simple accident : il voudra visiter toute la maison sans raison solide, posera des questions sur les bijoux des dames, sur les raisons d'une telle discrétion si on lui demande de ne pas se faire voir des invités, sur la relation des personnages avec Cunningham, sur les bruits dont les voisins se plaignent régulièrement au milieu de la nuit...

Le MJ prendra un malin plaisir à jouer avec la patience des PJ et surtout avec leurs efforts pour que Wallace parte le plus vite possible avant qu'un invité ne se rende compte de sa présence. Plein de mauvaise volonté, l'inspecteur soupçonnera le moindre mot de travers ou la moindre allusion. Il finira par sortir en promettant de revenir pour avoir plus de réponses et ira directement rejoindre ses agents au pub pour attendre la fin du bal.

La fouille

À la fin du bal, quand enfin les invités sont partis, l'inspecteur revient en force avec une dizaine d'agents pour fouiller la maison et en particulier le cellier. Si les deux Matthews s'y opposent, il explique tout : Cunningham est recherché depuis longtemps car on le soupçonne d'être un voleur de bijoux doublé d'un faussaire. Ses pièces sont si parfaites qu'il doit

avoir toute une équipe de contrefacteurs à ses ordres. L'inspecteur recherche ses complices et est persuadé que le truand avait un moyen de quitter la maison discrètement, probablement par la cave où a été enterré l'oncle. L'inspecteur pourra mettre les PJ sur la piste du dirigeable en leur indiquant que l'appareil de Lord Georges Matthews est un des rares appareils privés autorisés à stationner en ville à si basse altitude. Si les PJ expliquent suffisamment la situation sans avouer être des chasseurs de fantômes, l'inspecteur pourra aussi les aider à aller interroger le Lord. Sans l'appui de la police, le puissant politicien refusera de répondre et fera escorter les PJ dehors. Lord Matthews finira par tout raconter, après bien des réticences et surtout contre la promesse de ne pas en parler à son fils. En effet, il faisait surveiller son héritier pour éviter qu'il ne commette des âneries et ne cause du tort à la famille. Pour cela, il avait demandé à un homme de confiance, son chauffeur de dirigeable, Cunningham, à son service depuis quelques semaines, de s'en charger. Le jeune homme, qui a accepté de se faire passer pour un simple majordome auprès du fils de son employeur, s'est avéré être parfait dans ce rôle. Lord Matthews ignore tout de l'activité de faussaire de son employé et découvrira bien assez vite que même les bijoux que portent son épouse sont faux, ce qui apporte une preuve de plus en défaveur de Cunningham. Lord George avait donné à cet homme les pleins pouvoirs sur son dirigeable afin d'entretenir au mieux cette machine, qu'il n'utilise presque jamais mais dont il aime l'ombre qui plane sur le quartier comme une menace et rappelle son pouvoir. Il n'est pas monté dedans depuis au moins trois ans.

Le dirigeable

Les occupants de l'appareil refuseront de laisser se poser le dirigeable et il faudra l'aborder en passant par les airs ou par le filin d'amarrage et son échelle de corde (avant que les occupants ne réalisent qu'on les aborde et ne les coupent). Cunningham pourrait fuir par là, s'il survit à l'attaque du fantôme. Une fois les PJ à bord, les occupants se rendront sans discuter. Une simple fouille de l'appareil permettra de retrouver un impressionnant butin, probablement volé à tous les invités des Matthews, ainsi que deux petits malfrats : Tobias, un peintre qui copiait les toiles d'Aaron, et Gontran, un falsificateur de documents en train de préparer une lettre de rupture signée Mariah à l'intention de son époux (manifestement, Cunningham aimait

réellement cette femme et voulait la pousser dehors pour la recueillir et vivre avec elle). Aucun des deux ne sait toutefois comment Cunningham copiait les bijoux. Comment a-t-il pu créer des copies si parfaites et si rapidement ? Telle est la question à laquelle veut répondre l'inspecteur Wallace. Aucun des deux acolytes n'est jamais allé dans les caves, ils sont installés là depuis le début du contrat avec Lord Matthews et n'ont pas mis pied à terre depuis. L'état de propreté de la vaste cabine s'en ressent.

Quant à la présence d'une machine défaillante, fouiller se révélera inutile : il faudra grimper sur la toile et suivre les passerelles jusqu'à la queue de l'appareil. Une chaudière qui motorise l'un des gouvernails fait un



épouvantable bruit de machine cassée. C'est elle qui maintient Aaron sur Terre. La détruire renverrait le fantôme mais immobiliserait le dirigeable tant qu'elle n'aura pas été changée, les Matthews seront donc contre.

L'inspecteur Wallace

Homme de terrain prosaïque et plein de bon sens, Wallace n'est intéressé que par la capture du faussaire et la découverte de sa technique pour réaliser si vite des copies capables de tromper les novices. L'histoire du fantôme ne l'intéresse pas et il pourrait même fermer les yeux sur les actions de tueurs de fantômes en herbe si cela l'aidait dans son enquête. Son action se concentre sur la détection du passage souterrain, car il est persuadé

qu'il existe : aucun de ses indicis n'a jamais pu voir Cunningham aller et venir alors qu'il devait manifestement faire commerce des bijoux volés avec nombre de revendeurs.

Sir Leonard

Il sera difficile de faire venir Sir Leonard Hopkins à la rescousse. Non seulement il est à moitié ivre et flirte ouvertement avec une fille aussi alcoolisée qui lui (différente de celle qui l'avait appelé en début de soirée), mais de plus, il refuse catégoriquement de rencontrer les Matthews. L'alcool aidant, il pourra raconter que lui et le Lord sont des ennemis d'enfance et que tout a commencé avec une histoire de femme, une blonde sulfureuse qui avait fini dans les bras d'un autre, il n'a jamais su qui. Quand elle est morte, il a perdu tout espoir d'aimer à nouveau un jour et en voudra jusqu'à la mort à Matthews de l'avoir empêché d'être heureux le peu de temps durant lequel cette femme était sur Terre.



Si on lui demande de l'aide, Sir Leonard est plus enclin à donner son avis, des conseils ou même à enseigner comment tuer un fantôme. Il le fera naturellement en toute discrétion et attirera les PJ vers une table dont personne ne s'approche car plusieurs personnes ont été manifestement malades à cet endroit... Il leur offrira un verre et insistera pour prendre son temps, même si les PJ sont pressés et ont peur d'arriver trop tard. Sir Leonard a vu trop de morts pour s'en émouvoir et si un Matthews y passait, cela ne lui tirerait pas une larme. SteamShadow à part entière, il pourra donner tous les éléments de la fiche des Horreurs, pour peu que les PJ lui décrivent précisément les

manifestations et qu'il retrouve la bonne. Comme il est un peu éméché, il est probable qu'il se trompe et pourrait donner de mauvaises informations en confondant les Horreurs. Il pourrait ainsi confondre avec un Lémure et donner comme conseil aux personnages de rire et chanter et d'être toujours de bonne humeur pour éviter que la créature ne les attaque...

La furie du fantôme

Alors que les agents fouillent les lieux, le poltergeist s'agite et se déchaîne. Non seulement il déteste voir autant d'inconnus fouiller sa maison, mais de plus, il sent son heure venir. Anarchiste dans l'âme, Aaron s'attaque aux policiers en priorité, mais personne ne sera épargné. Les objets volent en tout sens, un vacarme infernal retentit, les tuyaux d'arrivée d'eau explosent, etc. Et le revenant mène la vie dure à tout le monde, blessant les gens, les empêchant de progresser en soulevant les tapis sous les pieds des visiteurs, basculant les armoires sur leur passage et les poussant dans les escaliers ou par les fenêtres. Il sera impossible de raisonner l'esprit qui traversera tous les murs en tournant désespérément en rond à l'étage et en hurlant. Si un PJ a réussi à discuter avec lui auparavant, alors, sur des questions incessantes, il finira par répondre qu'il sent la mort venir.

Tout à coup, le calme retombe ; Aaron se met à hurler et se fait dévorer par une Horreur de Deuxième Cercle, sous les yeux terrifiés de tout le monde. Il devient sombre, tangible et brutal ; il est remplacé par un Draugr, un grand cadavre sombre emmailloté dans une



cape noire. L'attaque est immédiate et l'Horreur cherche à se mesurer à toute personne qu'elle voit et, avec sa force,

elle massacre les policiers à tour de bras dans un bain de sang. La créature arrache les bras, brise les os, écrase les crânes et éventre d'un revers de main, devenant de plus en plus incontrôlable au fur et à mesure. Les policiers, pris au dépourvu, se replieront tant bien que mal mais périront à raison d'un par tour de jeu.

Le monstre noir

Les PJ devront profiter de cette macabre diversion pour agir vite. Ils pourront tenter d'affronter la créature physiquement, ce qui est très difficile (voir le chapitre sur les Horreurs : il faut la brûler pour s'en débarrasser). Essayer de la tuer avec l'Antiphonaire est une bonne solution, pour peu que la chance soit un tant soit peu avec les joueurs. Qui plus est, le Draugr continuera d'attaquer à chaque tour de jeu durant lequel il survit à l'assaut de

la machine. Comme tout SteamShadow saura le dire, cette créature n'est retenue sur terre que par une ancre psychique, mais il est probable que, dans la panique, les joueurs se concentrent sur les machines défaillantes à proximité. Plusieurs fausses pistes pourraient leur faire perdre un temps précieux : la machine en panne du dirigeable et, dans la cave médiévale, les deux machines poussives du cercueil d'Aaron et celle de l'appareil de contrefaçon. Hélas, ce n'est manifestement aucune machine qui maintient l'Horreur ici-bas mais simplement une ancre psychique : le corps du défunt Aaron, dans son cercueil au fond de la cave. Les PJ devraient avoir trouvé suffisamment d'indices pour tenter de la localiser et trouver la commande d'ouverture dans le cellier : une toute petite patère inutilisée car assez haute (il faut en effet un tabouret pour l'atteindre).



Une stratégie pourrait être de fuir la maison et de surveiller le monstre. Après l'éradication systématique de tous ceux qui seraient restés à l'intérieur (les Matthews et leurs domestiques, ainsi que les cuisiniers et serveurs supplémentaires embauchés pour la soirée), la créature agira selon ses habitudes et ira retrouver son tombeau. Elle s'ouvrira un passage jusqu'à la cave en défonçant le mur du cellier et ira prendre place contre le corps préservé d'Aaron où elle restera plusieurs jours. Ce répit pourrait permettre aux personnages de se soigner, de se réarmer et de revenir en force. Lord Matthews, dans la douleur de son deuil, fera raser rapidement la maison, peut-être même dès le lendemain. Heureusement, il existe de nombreux accès aux caves communicantes dans les maisons alentours.

Apocalypse souterraine

Dans les anciennes caves voûtées médiévales gisent le cercueil métallique d'Aaron et la machine de faussaire que Cunningham a installée. Les caves des différentes maisons étaient reliées les unes aux autres à l'origine. Certaines sont murées et il est facile de se perdre dans les ténèbres voûtées. Le MJ est invité à faire en sorte que l'affrontement final entre les PJ et l'Horreur ait lieu autour du cercueil du pauvre Aaron. Il faudra faire vite à partir du moment où l'Horreur de Deuxième Cercle apparaîtra et il faudra peut-être même occuper le monstre pendant qu'un petit groupe cherchera la cave ou s'attachera à détruire le corps du malheureux oncle.

Nullement gêné par les notions de territoire dans ce cas précis (les caves communiquent entre elles et ne sont plus reliées à des demeures), le Draugr pourra fuir pour revenir plus tard s'il est mal en

point ou simplement pour forcer les PJ à se séparer et à lui courir après, au milieu des pierres effondrées, des déchets des siècles précédents, des flaques nauséabondes et du regard des rats.

Une suite ?

Si les personnages échouent, le Draugr déplacera le cercueil facilement et passera des caves médiévales au réseau de souterrains plus vastes qui percent le sous-sol de la cité. Il deviendra extrêmement difficile à localiser et tuera des centaines de gens avant d'être enfin retrouvé. Le MJ pourra proposer une chasse au monstre dans un futur scénario ou annoncera qu'il a été tué après bien des semaines et bien des morts.

Les indices concernant l'esprit :

- 1 Toiles avec silhouette blonde flagrante
- 2 Matériel médical de l'oncle
- 3 Gravure montrant l'enterrement

Les indices concernant le trafic :

- 4 Billet d'amour de Mariah
- 5 Bijoux de la dame
- 6 Outils de cambriolage
- 7 Diplôme de chauffeur de dirigeable
- 8 Note de Lord Georges Matthews
- 9 Boîtier de télécommande
- 10 Stock de faux bijoux
- 11 Morceau de papier de la main de l'oncle Aaron : « 1 à droite, 3 à gauche, pause, 1 à droite »
- 12 Toile peinte dans le style d'Aaron Matthews

Si les joueurs mènent à bien cette aventure, le MJ les récompensera de 12 points d'expérience. Il pourra ajouter 2 points supplémentaires si les joueurs se sont montrés particulièrement inventifs pour détourner l'attention des invités de marque.

RENCONTRES LUDIQUES EN PAYS BASQUE
CONVENTION DE JEUX DE RÔLES ET DE SIMULATION

23 & 24 MAI
MVC POLO BEYRIS
28 AV. DE L'URSUYA
64100 BAYONNE

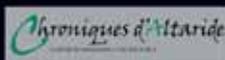
TOURNOI DE JEUX DE RÔLES

LA MER AUX TROUSSES

Proposé par Les Forgeurs de Merveilles et Club Table Ronde avec le soutien des partenaires



EDITIONS SANS-DÉTOUR



Inscription et renseignements
www.lesforgeursdemerveilles.fr

ou sur Facebook
[forgeursdemerveilles](https://www.facebook.com/forgeursdemerveilles)

Prix d'entrée : 5€
Pass 2 Jours : 8€

PROCHAINEMENT DANS LE MARAUDEUR

