



draudeur

E-Zine de jeu de rôle

#17



Chroniques : Achtung! Cthulhu / Americana / DD5 – Monster Manual / Titan La Saveur du ciel / Ragnarok / Le Royaume des légendes...

Interview : Makaka Éditions

Inspi : Faites entrer l'accusé / Le ciné m'a tuer / Nouvelle...

Univers : Elro / Dogs in the Vineyard / Les Mille-marches

Scénarios : 13^e Âge / Spirit of the Century / Subabyse



Notre numéro d'été est là et avec lui plusieurs annonces concernant la presse rôliste.

La plus attristante est l'arrêt annoncé (quoique non officielle), par son rédacteur en chef, du mensuel les *Chroniques d'Altaride* à partir du numéro de septembre alors que parallèlement à cela un nouveau magazine payant de JdR pourrait voir le jour.

On peut se demander « n'a-t-on pas suffisamment de mags de JdR comme cela ? ». Ces trois dernières années ont vu le monde rôliste entrer en pleine effervescence, d'une part avec la multiplication des « éditeurs » mais aussi par le nombre de revues ou podcasts rôlistes.

Ce bouillonnement n'est en rien quelque chose de rôlisto-centré mais c'est un mouvement général que l'on retrouve actuellement dans le monde de l'entrepreneuriat.

À quoi cela est-il dû ? Loin de vouloir faire un cours d'économie dans cet éditto, on peut résumer cela tout d'abord par une volonté d'indépendance, de créer son propre « produit » sans dépendre d'autrui. Ces personnes sont en quête de sens, avec probablement le rêve d'en vivre. Mais pour cela, il est nécessaire d'obtenir des fonds. Or la multiplicité des plates-formes de financement participatif encourage le créateur à faire son étude de marché en utilisant ces outils et à se lancer, s'il obtient son objectif, ou ne rien faire sinon. Enfin, n'omettons pas le niveau de formation en France qui est très bon, ce qui permet l'émergence de personnes très compétentes aboutissant à un travail final pouvant être de qualité.

Ces quelques faits (loin d'être exhaustifs) entraînent cette explosion créative, qui peut déranger, notamment les pionniers, principalement lorsque des enjeux financiers entrent en ligne de compte. Loin de moi l'idée de juger mais ne dit-on pas que toute initiative positive favorisant notre loisir ne peut être que bénéfique ?

En tout cas, prenez plaisir à lire notre numéro comme nous avons pris plaisir à le préparer.

Sempaï

SOMMAIRE

Chroniques ludiques

Abstract Dungeon!
Achtung! Cthulhu – Guide du front Pacifique
Americana : l'intégrale du Syndrome de Babylone
DD5 – Monster Manual
Défis fantastiques – Titan
La Saveur du ciel
Ragnarok, le destin des Normes
Le Royaume des légendes
Les Petites choses oubliées
Magicians: Language Learning RPG
Mana Earth
Mutant: Year Zero
Nothingness – Codex
Nothingness – Lectionnaire
Project
Projet Eden
Runequest V6
Spirit of the Century
The World Wide Wrestling Roleplaying Game
Tous pour un ! Régime diabolique

Interview

Interview de Makaka Éditions

Inspi

Faites entrer l'accusé – La disparition d'Ettore Majorana
Le ciné'a tuer
BIA – Nouvelle d'ambiance : Le flambeau
Romans

Univers et aides de jeu

Elro les bons tuyaux – Jouez positif
Une autopsie de Docteur Dandy – Dogs in the Vineyard
Aide de jeu – Les Mille-marches

Scénarios

13^e Âge – Les poussières du temps
Spirit of the Century – Les seigneurs du Nil
Subabyss – Le tentacule d'or

Previews



RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme « Sempaï » Bouscaut

RESPONSABLE « CHRONIQUES »

LUDIQUES » : Genseric Delpâtre

RESPONSABLE « CORRECTEURS » : Côme Feugereux

AUTEURS : Abission Dargonis, Guillaume Agostini, Aurélien « Hartanis » Caffart, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genseric Delpâtre, Doc Dandy, Romuald « Radek » Finet, Finrod, Odillon, Paul, Jérôme « Sempaï » Bouscaut

CORRECTEURS : Côme Feugereux, Jean-Marc Dumartin, Julien Markarian

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Jonas Akerlund, illustration de [Dragon's Hoard](#)

CONCEPTION DE LA MAQUETTE : Romuald Calvayrac et Tony Martin

MAQUETTE : Tony Martin

REMERCIEMENTS : Yan Bourget, Éditions John Doe, François Aubouy, Interaction Point Games, L'Impromptu, L'ivre book, Les Moutons électriques, Magicians, Makaka Éditions, Modiphius, NDP Design, Pendelhaven, Pierre Becker, Postmortem Studios, Sans-Détour Éditions, Scriptarium, The Design Mechanism, XI.

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), Ares (44), Association des Jeux pour Tous du Loiret (45), Dés, Monstres et Merveilles (51), Tabula rasa (51), La Cage aux Rôles (59), La taverne oubliées (59), L'Ordre de la main d'argent (64), Les forgeurs de merveilles (64), La guilde du Fantastique (66), Au Hasard Du Dé (69), Cluji (69), Mystic Glue (72), CJDRU (73), Vae Victis (82), Ordalie (86), AJA jeux de rôles (89), Guilde des rolistes de Londres (Londres).





Abstract Dungeon

Depuis quelques années, un courant important de la création de jeu de rôle s'attache à retravailler les expériences ludiques pionnières du hobby, celles du début des années 1980. Ce courant créatif, le *old school renaissance* (OSR), a permis à un grand nombre de titres de voir le jour ; un des plus récents, *Abstract Dungeon*, a été le fruit d'une démarche à la fois innovante et résolument attachée à la puissance nostalgique des premières explorations souterraines de l'ancêtre, *Dungeons & Dragons*.

Un retour aux sources

Revenons donc un moment sur un des aspects des premiers jeux de rôle, et qui est l'idée directrice d'*Abstract Dungeon*. Cet aspect est le suivant : les joueurs interprètent des personnages, tous munis de leurs avantages spécifiques (sorts, capacités spéciales, compétences, etc.) et qui vont être confrontés à un ensemble de défis (combats, énigmes, interactions sociales), le plus souvent réunis dans une zone géographique délimitée à découvrir (un souterrain, une ruine). La responsabilité principale des joueurs sera de décider des rôles et des responsabilités de chacun des personnages pour dépasser ces défis et atteindre l'objectif de leur quête. S'ils s'organisent de manière efficace, ils remportent

le butin et quelques extras (sourire de la princesse ou fief de la part du souverain). S'ils sont inefficaces, il leur faudra repartir sur leur base arrière, pour refaire le plein de potions et de sorts et retenter l'aventure – voire abandonner. La dose de hasard (jets de dés, critiques, rencontres aléatoires) permet de créer de la surprise dans cette organisation et de la secouer un peu en dehors d'une éventuelle zone de confort où les joueurs aguerris pourraient se retrouver.

Abstract Dungeon met cette expérience ludique au centre de sa conception, d'une manière originale et définitivement divertissante.

Une idée simple pour toutes les gouverner...

Et cette idée est la suivante : au lieu de lancer les dés au moment où un conflit se résout, les joueurs lancent tous les dés auxquels ils ont droit au début de la partie. Charge à eux ensuite de décider quel résultat appliquer à quel moment de l'aventure !

Par exemple, un personnage particulièrement fort physiquement aura ainsi quatre dés dans l'attribut Rudesse (qui reprend aussi bien la force physique que la résistance). Il lance ses quatre dés en début d'aventure. Disons qu'il est dans un bon jour et qu'il obtient 5, 4, 4 et 2. Au fil des rencontres, il pourra décider à quel moment il utilisera le 5 (un très bon résultat) et quand il dépensera le 2 (plutôt faiblard).

Abstract Dungeon permet par ailleurs aux joueurs d'utiliser de manière indifférenciée les résultats de dés, charge au joueur de justifier leur utilisation. Ainsi, il est possible, pour battre un goblin, d'utiliser un dé de Rudesse (pour le combattre à l'ancienne) ou d'Esprit (pour l'endormir d'un sort divin).

La difficulté des épreuves est parfaitement connue des joueurs (ils savent par exemple que les trois gobelins qu'ils cherchent à défaire nécessitent les valeurs 2, 3 et 3 pour les vaincre). De même que certains adversaires peuvent être vulnérables à certains dés (les dés de Rudesse et d'Intellect sont ainsi plus efficaces contre les gobelins), inversement d'autres épreuves ►



peuvent être plus résistantes (les dés de Rudesse sont moins efficaces contre les Géants). Les joueurs sont en position de prendre les meilleures décisions, l'objectif est donc pour eux de gérer au mieux leurs ressources pour relever l'ensemble des défis et pour résoudre leur quête.

Un aventurier nouvellement créé commencera son aventure avec 14 dés – dix dans les quatre attributs primaires qui sont la Rudesse, l'Agilité, l'Intellect et l'Esprit, trois dans trois compétences ou objets au choix et un dé bonus qui sert à tout. À lui de se débrouiller pour en faire le plus possible avec cette dotation de départ. Si les personnages arrivent au bout du scénario avec leur set de dés du début de scénario, ils remportent beaucoup de points d'expérience.

En revanche, à chaque fois qu'ils doivent faire des pauses (qui leur redonnent des dés à utiliser), le nombre de points d'expérience à obtenir diminue. Il arrivera donc un moment où les personnages ne gagneront plus rien comme expérience s'ils jouent très prudents et font des pauses trop nombreuses. Simple et efficace.

... et dans l'aventure toutes les faire briller

Ce qui est génial dans cette approche, c'est d'abord la flexibilité de ce qui se passe dans l'histoire. Un dé de Rudesse peut être utilisé pour n'importe quoi, du combat à la résistance à une attaque mentale ou pour plier des barres de métal dans la rue pour impressionner le badaud. Le joueur doit juste faire attention à le dépenser au mieux, c'est-à-dire préférentiellement contre un obstacle qui y est vulnérable et en faisant la dépense au plus juste. En effet, quand on dépense un dé de valeur 5 contre une opposition de valeur 2, le personnage perd son dé, il ne récupère pas 3 en petite monnaie. D'où une nécessaire frustration pour rendre l'exercice plus engageant et moins comptable. L'optimisation des dépenses entre les différents personnages sera donc aussi un enjeu majeur à la table.

De même, en dehors des dés des attributs primaires, les

libre en fonction de l'univers ou des préférences des joueurs. Ça pourra représenter une compétence, une arme spéciale ou une connaissance particulière des points faibles d'une race d'ennemis. Au-delà donc de l'embryon d'univers présenté dans *Abstract Dungeon* (le Creux du Morvan, *Morvan's Hollow* en VO), le

système pourra donc être librement réadapté dans un univers particulier. Notamment,

c'est peut-être le système qui serait le plus pertinent pour adapter en jeu de rôles l'anthologie de BD *Donjon*, dont l'aspect hétérogène et mouvant est extrêmement difficile à émuler dans un système plus classique (la première tentative d'adaptation *Donjon Clefs en Main* avait d'ailleurs fauté à ce sujet, en proposant un système rigide de compétences, dont la liste était nécessairement interminable et caduque dès la parution d'une nouvelle aventure).

Autre force du système, les adversaires et les obstacles, s'ils ne sont pas battus par les personnages au premier tour, infligeront des « dégâts »,

c'est-à-dire diminueront des valeurs de dés des personnages.

Le début d'une grande aventure

Le système d'*Abstract Dungeon* a immédiatement suscité un grand enthousiasme chez ses lecteurs et pratiquants – à juste titre. L'auteur a réussi un tour de force de simplification extrême qui soutient une grande diversité fictionnelle. Tout devient étrangement simple sous l'approche d'*Abstract Dungeon*. Un gain de niveau ? Un nouveau dé. Le trésor ? Des dés à usage unique. Un joueur qui veut un demi-elfe demi-limon barbare/barde avec un bras à vapeur et remi-ours derrière ? Le système le supporte. Mieux : il l'encourage.

Le livre de base vous propose, outre le système enthousiasmant, d'excellentes indications pour mener des parties et créer des scénarios, des règles optionnelles pour rendre le truc plus complexe ►





(si vraiment c'est votre intention), un bestiaire, des objets magiques en pagaille, un début d'univers et trois scénarios – dont l'un est clairement l'illustration de la versatilité du système, puisqu'il est beaucoup plus axé sur des interactions sociales et des problèmes de voisinage dans le Creux du Morvan. Avec un petit soutien Kickstarter, *Abstract Dungeon* a réussi à être publié, dans une mise en page correcte et des illustrations moyennes. La qualité de production est probablement la zone d'opportunités d'améliorations la plus certaine. Depuis sa mise à disposition sur les plateformes Internet, *Abstract Dungeon*, qui semble avoir trouvé son public, propose régulièrement des ajouts (cartes récapitulatives de monstres et d'obstacles, des propositions de traits de classes). C'est, encore une fois, une excellente découverte ludique qui s'appuie sur une démarche orientée sur l'optimisation d'un système par rapport à une intention de jeu et qui débouche sur un produit complet, surprenant et enthousiasmant.

Guillaume Agostini

Liens vers nos partenaires



Acthung ! Cthulhu – Le Guide du front Pacifique



Des îles mystérieuses, des jungles étouffantes, des légendes exotiques... Vos soldats en ont déjà marre des champs de bataille de France et d'Allemagne ? Voici leur ticket pour le front du Pacifique !

Pour nous, Européens, la Seconde Guerre mondiale s'est principalement déroulée en Europe. Nous avons assez de monuments, de souvenirs familiaux et d'archives pour nous le rappeler. Mais pour le reste du monde, le Pacifique est sans aucun doute le théâtre d'opérations le plus passionnant et donne en tout cas aux mots « guerre » et « mondiale » tout leur sens.

Pour rappel, la Guerre du Pacifique démarre en 1941 et s'achève officiellement à

la reddition de l'Empire du Japon le 2 septembre 1945, suite à l'emploi de deux bombes atomiques

américaines (à Hiroshima et à Nagasaki) moins d'un mois plus tôt. Si les nazis sont finalement peu impliqués sur ce

front, le jeu ne sera pas rebaptisé *Chui shite kudasai ! Cthulhu* (désolé pour les puristes, je n'ai utilisé que Google Translate). La Guerre du Pacifique, dans l'imagerie collective, c'est une guerre navale impliquant d'immenses bâtiments de guerre et des flottes impitoyables, une guerre aérienne avec des chasseurs et des bombardiers en nombre suffisant pour obscurcir le ciel, mais ce sont aussi des combats au sol dans le décor sylvestre des îles du Pacifique, dans la chaleur moite et le bourdonnement des insectes, aux prises avec les légendes de la jungle des populations locales... Bref, c'est un foyer d'inspiration inégalé et un terrain d'opération tout neuf pour vos investigateurs.



Des sushis en perspective...

En 128 pages, *le Guide du front Pacifique* tente de vous présenter le théâtre des opérations de la façon la plus pratique possible, reprenant ainsi l'esprit du *Guide du gardien pour la Guerre secrète*. Vous n'allez pas crouler sous les données historiques, mais vous en apprendrez assez sur les forces en présence et les enjeux pour être à même de créer vos propres histoires dans ce contexte. On commence par une chronologie qui remonte à mars 1854, période où le Japon et les États-Unis entament une relation commerciale (un peu forcée, il est vrai), et se termine fin 1945. Mais une note innocente (ou pas) à la fin de cette chronologie annonce déjà la suite de la gamme avec deux sorties : *Assault on the*

Mountains of Madness

et *Bye Bye Baby*. Le

premier, bien entendu,

mettra l'eau à la

bouche de tous les

fans de l'œuvre

poulpesque.

Mais nous

n'en sommes

pas encore là.

On vous présente

ensuite l'Empire

du Soleil levant et

les auteurs tentent

d'expliquer le point de

vue japonais, souvent

mal compris, sur la

guerre. On s'arrête

aussi sur les

conditions de

détention

imposées

par les

Japonais aux

prisonniers de

guerre. Un contexte

qui a inspiré une

littérature nombreuse

et qui a fait frémir bon

nombre d'Occidentaux,

convaincus de la cruauté des « Japs ». ►





“La grenouille dans le puits ne sait rien du grand océan” proverbe japonais

Bien entendu, ce supplément propose d'actualiser les règles de création de personnages pour mieux intégrer les investigateurs à cette portion du monde. Au programme, de nouvelles nationalités, de nouvelles occupations pour les civils, de nouvelles occupations pour les militaires et de nouveaux types d'entraînement. Tout un chapitre est également consacré au matériel des Alliés comme à celui des forces locales. De nouvelles armes et de nouveaux véhicules vous sont donc proposés avec les tableaux correspondants.

Maintenant que vous avez du lourd entre les mains, il est temps de vous annoncer la couleur. Le bestiaire mythologique de *Cthulhu* se fond parfaitement dans le décor du Pacifique, avec ses îles mystérieuses, ses jungles profondes et moites, ses villages aux habitants énigmatiques et superstitieux, ses fonds marins insondables... Vous apprendrez tout des activités des profonds, de Nyarlathotep et d'autres vieux copains dans la région, en plus de toute une série de nouveautés qui font assez « couleur locale » et vous n'aurez que l'embarras du choix, en tant que gardien, pour joncher la route de vos vaillants soldats de toute une série de bêtes tentaculaires ou visqueuses (ou les deux à la fois pour les plus perfides d'entre vous).

L'ouvrage se termine par un scénario, « l'Île mystérieuse », dans lequel vos investigateurs vont devoir mener l'enquête sur une île de l'archipel des Carolines, investie par les Japonais mais rapidement abandonnée (bien que surveillée de près). Pourquoi la marine de l'Empire du Soleil levant a-t-elle pris l'île avant de la quitter ? Pourquoi un bâtiment de guerre et des patrouilleurs en interdisent-ils l'accès ? Les nazis sont-ils réellement absents du théâtre d'opérations du Pacifique ? Ce sera, comme d'habitude, à vos investigateurs de répondre à ces questions.



“Mourir pour l'Empereur, c'est vivre pour toujours” proverbe japonais

Que penser de ce nouveau supplément pour la gamme *Achtung* ? Il y a sans doute de quoi jouer pendant quelques années dans *le Guide du gardien pour la Guerre secrète* ; et ce ne sont pas les histoires occultes qui manquent autour de ce conflit en Europe. Mais cette nouvelle zone de guerre offre des perspectives bien différentes aux gardiens comme aux investigateurs. Si les délires des nazis sont, en Europe, le principal moteur occulte du jeu, c'est toute une civilisation et la nature elle-même des îles du Pacifique qui servent ici de carburant à l'intrigue. À compulser l'ouvrage, à parcourir les nombreux inserts (historiques ou pas), à observer les illustrations qui parsèment le livre, on se prend à fourmiller d'idées de scénarios ou de scènes originales qui changeront vos soldats des vieilles fermes de la campagne française ou des plans scabreux d'un petit moustachu colérique. J'ai personnellement été séduit par ce que propose *le Guide du front Pacifique*, tout en regrettant peut-être l'absence d'une véritable campagne de longue haleine. Il y a là en tout cas tous les éléments pour échauffer votre propre série de scénarios, en vous basant si vous le souhaitez sur « l'Île mystérieuse ». Comme toujours dans cette gamme, les points de règles sont dédoublés pour la V6 de *l'Appel de Cthulhu* et pour *Savage Worlds*.

Liens vers nos partenaires



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 :



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 €

CODEx DE
L'INNOMMABLE
30 €

MALLEUS
MONSTRORUM
42 €

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

Parution été 2015

WWW.SANS-DETOUR.COM



Americana : l'intégrale du syndrome de Babylone

Après *Patient 13* et *Notre tombeau*, Yno collabore une nouvelle fois avec la maison d'édition John Doe pour un *burst* (une campagne munie de règles dédiées) intitulée *Americana : l'intégrale du syndrome de Babylone*. À l'origine se trouve un projet amateur, publié sur le site de l'auteur en 2002 (si, si) sous le titre *le Syndrome de Babylone*, jamais terminé ; Yno nous en propose au travers de cet *Americana* une version totalement réécrite pour être plus en accord avec son style actuel, une version enrichie et surtout complétée par deux nouveaux scénarios pour permettre de conclure cette campagne. Après ces treize années d'attente, pour certains rôlistes, nous allons prendre la route ensemble afin de voir si cela en valait la peine.

Un produit soigné

Americana se présente sous la forme d'un livre de 192 pages, à deux rabats (l'un pour la table des matières, l'autre pour un index des personnages importants) pouvant être réunis pour former un certain symbole lié à la campagne. On sait qu'Yno soigne les détails (à l'image de ces deux rabats), et nombreux sont les clins d'œil à ses productions antérieures. Toutefois, rassurez-vous, ne pas les remarquer ne gênera en rien la compréhension de la campagne.

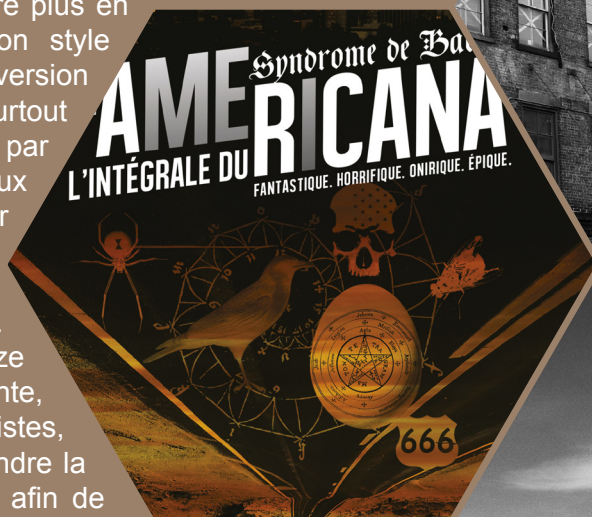
La campagne proposée est très dense et cela se retrouve également dans la mise en page qui l'est tout

autant. Peu d'illustrations, seulement quelques photos de bâtiments ou des portraits... Mais la grande force d'*Americana* vient de son auteur. Pourquoi ? Tout d'abord, la campagne proposée est pensée dans les moindres détails. Le MJ ne va pas avoir à se poser beaucoup de questions ni perdre du temps à boucher les trous entre les scènes ou chapitres. À propos des scènes, elles sont courtes, les phrases dynamiques ; ce dynamisme rend la lecture agréable et on ne se perd pas dans d'interminables descriptions. Ici, les éléments décrits servent l'histoire. Ajoutez à cela que de très nombreux conseils sont prodigués tout au long de

l'ouvrage, des conseils de mise en scène, expliquant la manière de maîtriser/diriger telle scène. Yno nous livre une version

« commentée » de son ouvrage et accompagne ainsi le lecteur tout au long de l'histoire. Le petit bonus final vient dans le soin qu'apporte l'auteur à mettre en musique sa campagne en nous proposant les morceaux qui collent le mieux aux ambiances recherchées, une sorte de bande originale.

Tout ceci pourrait faire d'*Americana* LA campagne de l'année puisque tous les éléments sont réunis pour proposer à ses joueurs une expérience unique et totale (histoire et musique). Seulement il y a un mais. ►





Une erreur de cible ?

Le travail fourni par Yno, qui semble être colossal vu la minutie apportée au texte, aux musiques, etc., se trouve être anéanti par plusieurs choses.

Americana est un jeu élitiste. Pour ceux qui ont suivi les productions de l'auteur, ce n'est pas une nouveauté, et cela est d'une certaine manière assumée puisqu'il est clairement dit que le jeu s'adresse à des MJ expérimentés. Ceci ne serait pas un souci si la campagne en elle-même n'était pas si difficile d'accès. Il sera nécessaire de relire bien deux ou trois fois la campagne pour en comprendre, à peu près, les tenants et les aboutissants. À quoi cela est-il dû ? Peut-être au fait que, malgré toute la partie pédagogique sur la mise en scène, l'auteur oublie d'exposer clairement en introduction le cadre, les objectifs et les débouchés de la campagne. Le MJ se retrouve donc, un peu à la manière des PJ, perdu, avançant là où on lui dit d'aller pour se retrouver devant les révélations finales après les 190

pages de l'ouvrage lues. Alors même si le texte est prenant, il n'est pas rare de s'interroger sur la direction que va prendre l'histoire et surtout si on a tellement envie d'avancer dans l'obscurité. Encore une fois, ce premier point est un choix de l'auteur et ne pas viser le grand public mais

un public mature et expérimenté est un choix peut-être trop rare.

Là où le bât blesse, c'est d'avoir été largement au-delà de la linéarité dans les scénarios puisque nous nous retrouvons avec une campagne d'un dirigisme indigeste, du moins pour quatre des six scénarios. Les



personnages des joueurs n'ont aucune liberté, aucun poids dans l'histoire, aucune influence. Le dirigisme est tellement important que si un personnage ne se comporte pas ou ne prend pas la décision que l'auteur a définie, il est clairement dit à un moment « tuez-le d'une balle dans la tête et faites créer un nouveau personnage au joueur » ou alors « mettez tellement de contraintes aux joueurs qu'ils n'auront pas d'autres choix que de faire ce que vous souhaitez ».

Au final, nous n'avons pas encore parlé du système de jeu. Et pour cause. La campagne étant un train fantôme dans lequel les joueurs s'assoient et se laissent porter, un système de jeu est parfaitement inutile. Le *Corpus Mechanica*, bien que longtemps testé, mis à jour, etc., n'apporte rien à l'histoire ce qui le rend, d'une certaine manière, inutile pour cette campagne.

Conclusion

Comment ne pas être déçu par une telle production lorsque l'auteur nous a habitués à des choses aussi incroyables que *Patient 13* ? L'ouvrage proposé est parfait. Nous avons les conseils de l'auteur pour jouer telle scène de telle manière. Nous avons en plus la bande-son qui va avec. Vous avez tous les éléments qui, mis bout à bout, vont vous donner une histoire incroyable. Sauf qu'ici nous ne sommes pas sur le plateau de tournage d'un film, ou à lire le script d'un scénario pour l'adapter à la télé, mais bien dans une campagne de JdR. Il est ainsi bien dommage d'avoir oublié que l'objectif d'un tel produit n'était pas de satisfaire l'envie de l'auteur de proposer quelque chose de proche d'un roman ou d'un script mais bien de divertir des joueurs, en leur permettant d'incarner leurs personnages tout en leur laissant de la liberté pour s'exprimer.

Sempaï



L'avis du Doc

Americana est une campagne ambitieuse à bien des égards. Pour l'auteur qui a visiblement beaucoup travaillé pour aboutir à ce *burst* ; pour les joueurs qui vont devoir faire preuve d'une grande patience et attendre le dénouement pour retrouver leur liberté de décision ; pour le meneur qui va devoir travailler dans le cas où ses joueurs ne sont pas du genre « suiveur » ; et enfin pour le lecteur qui doit faire un gros effort pour savoir si le voyage en vaut la chandelle. L'univers décrit et les idées qui y sont développées sont originaux et par moment tout simplement géniaux. Mais supprimer le libre arbitre des joueurs pour mieux le leur rendre en fin de campagne est une pratique réhébitorie à mon sens. Dommage.

Liens vers nos partenaires



AMERICANA

Syndrome de Babylone

L'INTÉGRALE DU

PRÉNOM + NOM

MOTS-CLEFS

OCCUPATION

SITUATION

APTITUDES

35 POINTS À RÉPARTIR
(1 POINT = 1 POINT)

SPECIALITÉS

30 POINTS À RÉPARTIR
(POINT = VOIR ÉVOLUTION)

HISTORIQUE

1 SPECIALITÉ = 1 PHRASE EXPLICATIVE DANS L'HISTORIQUE

AGIR	S'IMPOSER
CONNAÎTRE	SAVOIR-FAIRE
ENDURER	SE BATTRE
FORCER	SE CONTRÔLER
PERCEVOIR	VISER

NOM (+ APTITUDE LIÉE)	RELANCE
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○

ATOUS

5 POINTS À RÉPARTIR
(1 POINT = 1 POINT)
APTITUDE DES ATOUS = 4D

NOM (+ SPÉCIALITÉ LIÉE)	RELANCE
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○

DESCRIPTION

ARMES

ARME DE CONTACT + FORCER = RELANCE
(FORCER À 1D À 3D = 0R / 4D = 1R / 5D = 2R / 6D = 3R)

NOM (+ APTITUDE LIÉE)	DÉGÂTS	RELANCE
		○○○
		○○○
		○○○

EN PLEINE FORME : 6

EN PLEINE SANTÉ : 6

RESSOURCE

1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE
PAR POINT DE RESSOURCE DÉPENSÉ

SANTÉ

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE
À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES
À 0 INCONSCIENT, AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

ÉVOLUTION

5 POINTS 0R > 1R EN SPÉCIALITÉ
10 POINTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ
15 POINTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ / +1D EN APTITUDE

LE SYNDROME DE BABYLONE ?

Dans les grandes villes de notre monde, un mal insidieux frappe certains de nos concitoyens, victimes d'un délire psychotique dénommé « syndrome de Babylone » par les spécialistes. Du jour au lendemain, des personnes n'ayant pas de passé psychiatrique deviennent obsédées par des symboles ésotériques, s'identifient à des divinités païennes et se prétendent investies d'une mission de perpétuation de rites. Bien que rare, ce type de cas est diagnostiqué de plus en plus régulièrement.



Monster Manual, D&D 5

Impossible de jouer à *Donjons & Dragons* sans utiliser ce fameux recueil d'adversaires ! Nous complétons notre critique de la cinquième édition (voyez les deux précédents numéros du *Maraudeur*) par ce tome rempli de monstres. Alors, est-ce du neuf ou du réchauffé ? Est-ce un outil pratique pour le meneur ou une galerie faite pour se rincer l'œil ?

Différence par rapport à la version basique

Depuis peu, on trouve la version française des règles « basiques » (comprenez avec seulement quatre races, quatre classes et une sélection réduite de sorts, monstres, etc.) sur le site AideDD.org, et ce de manière gratuite et officielle. Les monstres de cette version allégée sont beaucoup moins nombreux (bien qu'on y trouve les plus essentiels) et surtout, surtout, on ne trouve pas les monstres protégés par un copyright : les fameux Tyrannoëils, les démons et les diables spéciaux (qui à travers leur historique en disent long sur la cosmologie de *D&D*), par exemple.

La forme

352 pages, couverture rigide, papier glacé, couleur, bien indexé, et surtout un très grand nombre d'illustrations. La couverture en jette avec LA créature iconique de *D&D* : un Tyrannoëil furieux accompagné d'un sorcier... Une scène évocatrice.

Ce bestiaire possède environ 150 illustrations de monstres. Quelques détails sur la direction artistique : nous sommes dans un style classique, qui ne se veut pas révolutionnaire, ni manga, ni flashy. À l'inverse d'une direction artistique comme celle de *Pathfinder* qui

tente d'insuffler des styles plus contemporains, *D&D* a choisi la voie du classicisme, mais un classicisme de toute beauté. Seul détail qui tranche avec le reste : les couvertures des trois manuels sont très « photoshopées », très « jeu vidéo d'action », tandis que les illustrations intérieures proposent un style moins rentre-dedans, plus « dessin à la main » (même si nous ne nous faisons aucune illusion à ce propos !).

Au cours de la création de cette édition, l'éditeur a fait appel aux fans afin de déterminer à quoi ressemblaient certaines créatures historiques. À quoi ressemble vraiment le fameux ours-hibou ? À quoi ressemblent un gnoll ou un goblin ? Ils ont intelligemment fait appel à la conscience collective des joueurs et des meneurs et comparé les designs des précédentes éditions pour arriver à un consensus.



C'est plutôt réussi. On sent que chaque monstre a été pensé dans son aspect, et l'ensemble est très beau, très évocateur. Beaucoup de dessins ne montrent pas seulement le monstre lui-même mais aussi des paysages et son environnement.

Enfin, idée pratique : un monstre égal une page, dans la grande majorité des cas.

Le fond

Nous avons testé ce guide. La première question que nous nous posions était celle-ci : est-ce qu'il est simple à utiliser ? Est-ce que, si je prends le livre au dernier moment, je peux comprendre en deux minutes quelle est la puissance, les pouvoirs du monstre et surtout comment les utiliser ? *D&D 3* et *Pathfinder* sont à l'opposé de cette démarche : les profils empilent des myriades de dons, pouvoirs, capacités spéciales qui ne sont pas expliqués dans les présentations et qui nécessitent de se référer à d'autres manuels... Bref, l'horreur en cours de partie. Et ne parlons pas du côté esthétique : les monstres puissants de l'OGL de *D&D* nécessitent parfois plus d'une page entière rien que pour leurs caractéristiques... ►

Alors, la réponse ? Oui, les monstres de la cinquième édition sont décrits simplement (pas autant que dans les vieux manuels toutefois), et tous leurs pouvoirs sont clairement décrits. Les monstres les plus terrifiants disposent parfois d'un pouvoir spécial qui se déclenche une fois par tour, en plus de leur attaque normale : on appelle ça un pouvoir légendaire. De plus certains monstres comme les dragons possèdent également des pouvoirs spéciaux liés à leur antre. C'est une très bonne idée car cela pousse le MJ à décrire avec attention le décor et les effets étranges de cet environnement. D'autres encore possèdent des pouvoirs qui se « rechargent » ou non en jetant un dé. C'est une excellente idée venue tout droit de la précédente édition.

Côté technique il est intéressant de noter que cette édition met un point d'honneur à ne pas surenchérir : la Classe d'Armure, valeur qui simule la défense d'un monstre, est relativement basse même pour des monstres puissants. On peut donc assez facilement blesser les monstres... pour les tuer, c'est autre chose.

On notera l'étonnante dangerosité des gobelins, qui grâce à un nouveau type d'action, les actions bonus, peuvent attaquer, se désengager sans malus, se cacher puis réattaquer juste après. Une excellente idée, absolument sadique et merveilleuse à utiliser durant les combats pour surprendre les joueurs trop sûrs d'eux...

Soulignons quelques points positifs supplémentaires avant de passer aux problèmes qui fâchent :

Le background : côté historique, c'est très réussi. Les textes sont évocateurs, offrent de nombreuses idées d'aventures et restent courts, ce qui est très bien pour dire à un joueur ce que son personnage pourrait connaître ou comprendre de l'écologie de la créature qu'il a devant lui. Dans l'ensemble, par rapport aux précédentes éditions et même par rapport aux bestiaires *Pathfinder*, on trouve bien plus de background que de termes techniques. Enfin les fins connaisseurs découvriront une sélection de créatures qui retracent très bien l'ensemble des quatre précédentes éditions de *D&D* et ses univers. On croise ainsi des références délicieuses à *Planescape*, *Dark Sun* ou *Dragonlance* au-delà des sempiternels *Royaumes oubliés*. Là aussi on sent que les retours des playtests publics ont porté leurs fruits.

ibre des combats : comme toujours dans cette cinquième édition, nous ne sommes pas dans des règles millimétrées. On nous propose par exemple

des méthodes « d'à peu près » pour calculer l'équilibre des combats. Cependant je vous avoue qu'utiliser les méthodes proposées pour créer des combats équilibrés reste assez... cryptique, sauf si on adore se plonger dans des calculs savants.

Quelques points faibles

Les tables de rencontres : la première chose qui manque c'est... des tables de rencontres aléatoires par environnement, qui sont en fait situées dans l'appendice B du *Dungeon Master Guide*. Même si l'on comprend la logique, ils auraient pu mettre ces listes dans ce tome-là !



Manque de subtilité : la contrepartie d'avoir des historiques bien fournis (souvent une moitié de page), c'est que le bestiaire ne nous propose que très rarement plusieurs profils de la même créature, à des niveaux différents par exemple. Au test, cela a manqué de subtilité.

Le manque de diversité des PNJ : curieusement, les bestiaires privilégient les monstres plus que les profils de personnages rencontrés, y compris les profils d'elfes, d'humains, de nains, etc. Bref, d'aventuriers ou de brigands. Pourtant, ils sont toujours très utilisés en partie et des créatures vraiment bizarres ou anecdotiques ► auraient pu être remplacées par une galerie bien plus





variée de PNJ ou même de compagnons animaux et de familiers. Certes, ce manuel nous offre tout de même une jolie galerie. Mais au test, on se trouve sans arrêt en manque de tel ou tel profil, voire en manque de plusieurs versions d'un brigand ou d'un sorcier par exemple !

350 pages : malheureusement, ce bestiaire aurait mérité d'être plus court et plus concis. On trouve de tout, certes, mais nombre de créatures seront vite oubliées et jamais utilisées. Durant les tests, impossible de soulever ce livre d'une main et de jeter les dés de l'autre : il est simplement trop lourd...

Le manque de repérage : certes, tous les monstres sont classés par ordre alphabétique. Rien de plus simple pour s'y retrouver. Mais pourquoi ne pas proposer des codes couleur ou des idées de mise en page pour signaler telle ou telle catégorie de monstre au premier coup d'œil ? Pourquoi ne pas utiliser à fond l'organisation et la présentation des blocs de caractéristiques comme l'avait si bien fait la quatrième édition ? On reste donc dans l'ultra classique au niveau de la présentation, et on regrettera le manque d'innovations pour améliorer le choix d'une créature selon d'autres critères que le niveau ou son ordre alphabétique ; par exemple par type, comme les morts-vivants, par environnement, comme les marais, etc. L'utilisation de symboles ou de couleurs aurait été le bienvenu.

Conclusion

Wizards of the Coast a publié la cinquième version d'un grand classique du médiéval-fantastique, avec beaucoup de goût et d'attention. Ce bestiaire est dans la ligne droite de cette édition : un aspect customisation mis au placard au profit d'une sobriété classique et très évocatrice. Aucune prise de risque ni dans le fond ni dans la forme (finalement assez proche de la seconde et troisième édition), mais un outil agréable et surtout relativement utile et fonctionnel durant les parties.

Aventuriers, la chasse est ouverte !

Paul



Liens vers nos partenaires



Titan, supplément pour Défis fantastiques

Dans le *Maraudeur* n°14 nous vous parlions du livre de base, voici le complément indispensable. En effet, l'un des seuls petits regrets du livre de base concernait la description du monde, expédiée en dix petites pages ; eh bien *Titan* vient combler ce manque avec 376 pages sur le monde de Titan.

Avant de décortiquer l'ouvrage, il est intéressant de signaler que les petits gars du Scriptarium sont passés par une souscription pour éditer l'ouvrage et qu'ils ont réussi le

tour de force de sortir le livre moins de six mois après la fin de celle-ci !

La forme

Reprenant la présentation du livre de base, nous sommes en présence d'un livre grand format A4 de 376 pages à couverture souple et intérieur noir et blanc, excepté les débuts de chapitre présentant une illustration couleur. Niveau illustrations on reste dans la même ambiance avec de nombreuses images issues des livres dont vous êtes le héros et le même illustrateur sur les pages en couleurs. Le tout dans une mise en page sobre nous offrant un livre aussi agréable que son grand frère.

Le monde de Titan

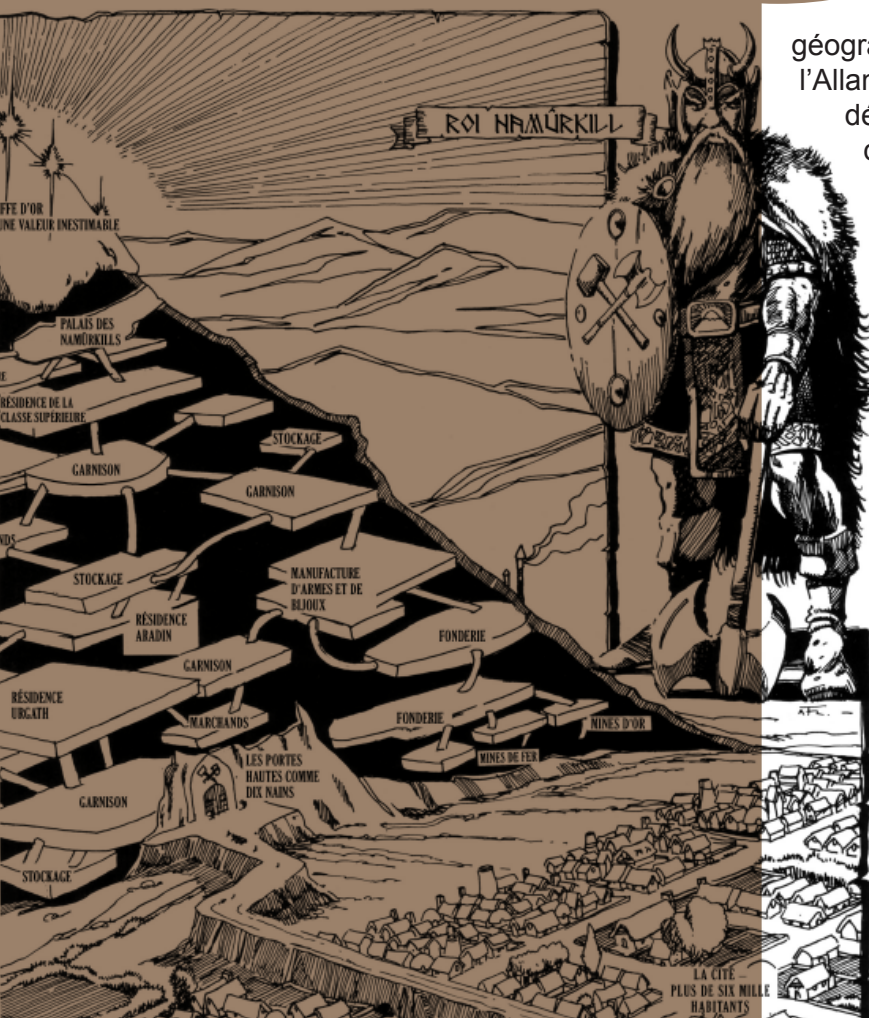
Les deux tiers de l'ouvrage nous présentent donc Titan sous toutes ses coutures ou presque.



Un premier chapitre présente géographiquement les trois continents du monde : l'Allansia, l'Ancien Monde et Khul. Cette présentation détaille sommairement les régions typiques de chaque continent. Cinq à six régions par continent, le tout en une ou deux pages maximum ; c'est court mais largement suffisant pour se faire une idée. Par contre les habitués des encyclopédies détaillant longuement chaque pays seront déçus.

Ensuite l'histoire mythique et réelle du monde nous est contée. Rien de bien original pour un monde médiéval fantastique mais c'est bien écrit, permet de s'y référer si besoin et surtout comble le vide laissé par le livre de base.

Les peuples sont classés en trois catégories : les forces du Bien (elfes, nains...), les forces neutres (humains, tritons...) et les forces du Mal (orques, gobelins, trolls, hommes-serpents...). ►





Cette répartition peut surprendre, mais elle permet de détailler toutes les races qui vivent sur Titan et comprendre les forces en présence. Là on rentre beaucoup plus dans le détail : dieux, coutumes particulières, armées...

Enfin viennent deux chapitres pour terminer le tour d'horizon de Titan. L'un, sur les grandes figures de Titan, propose à tout bon MJ d'excellents alliés ou ennemis à mettre entre les pattes de ses joueurs, permettant même de fournir de nombreuses inspis de scénarios. Le deuxième chapitre présente la vie quotidienne : calendrier, fêtes, modes de voyage, auberges... Du classique mais qui reste utile. Le tout est complété par les annexes en fin de livre, qui sur plus de trente pages fournissent nouvelles compétences, listes d'équipements, règles de voyages à cheval...

Les cartes de Titan

L'ouvrage est vendu avec une pochette contenant cinq belles cartes grand format (A2) en couleurs du monde de Titan. Ces cartes vous permettront de bien situer tous les lieux et autres éléments découverts au cours de la lecture de Titan.

Cerise sur le gâteau la cinquième carte présente la localisation de tous les livres dont vous êtes le héros publiés dans cet univers.

La campagne

Gros bonus de ce *Titan*, la campagne «*À la recherche de la jeunesse perdue*» propose aux PJ d'arpenter l'Ancien Monde à la recherche d'une jeune femme disparue. Sans déflorer l'histoire, ce que l'on peut dire c'est que, comme les scénarios du livre de base, cette campagne est du prêt à jouer. Tout est détaillé : lieux, diverses options, PNJ, adversaires, cartes, prés-tirés... Du matériel idéal pour se lancer rapidement et jouer pendant de nombreuses séances.

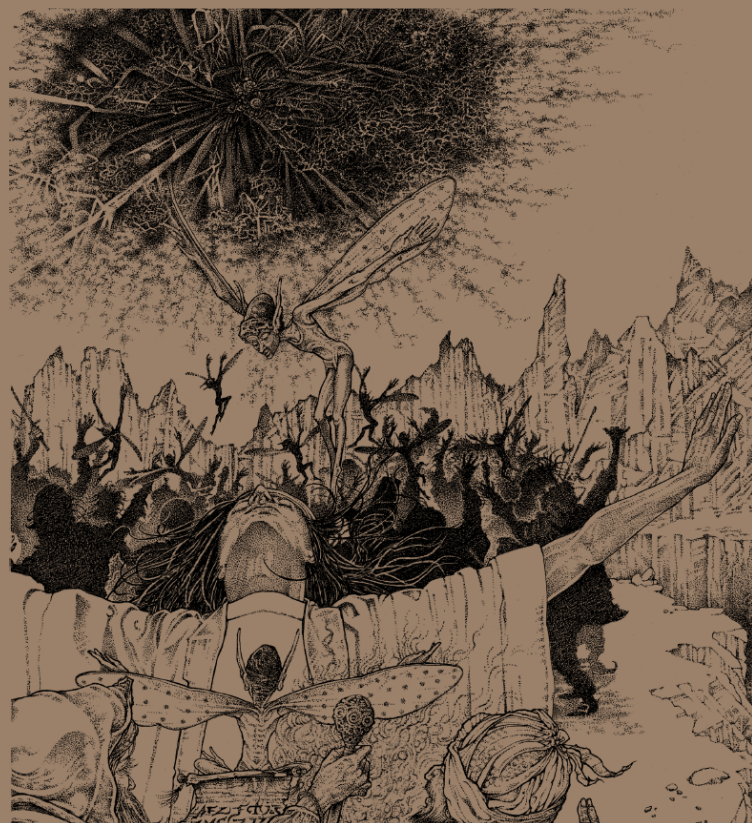
Conclusion

L'organisation du livre peut perturber et donner une impression de fourre-tout. Néanmoins *Titan* est réellement l'indispensable complément au livre de base, permettant de mieux connaître le monde, ses us et coutumes et ses habitants. La campagne vient terminer de nous convaincre que le Scriptarium nous fournit là de l'excellent matériel pour arpenter pendant de longues années les continents de Titan.

Jérémie Coget



Liens vers nos partenaires



La saveur du ciel

Après un premier jeu édité, *Monostatos* (chroniqué dans le n°9 de notre magazine), Fabien Hildwein nous revient avec un jeu totalement différent, où il n'est plus question d'incarner des libérateurs mais plutôt un jeune cuisinier en quête de reconnaissance. *La Saveur du ciel* explore un thème étonnant, celui de la cuisine, principalement sous l'angle des sensations. Ce jeu parviendra-t-il à satisfaire notre appétit (de JdR) ou resterons-nous sur notre faim ? C'est ce que nous allons explorer.

Présentation générale

La Saveur du ciel est un jeu pour deux joueurs, sans préparation, se jouant en une ou deux heures, de préférence avant le repas (pour s'ouvrir l'appétit). La mise en page est simple et certaines images utilisées donnent l'impression de sortir de la notice d'un appareil de cuisine des années 70.

L'un des joueurs incarne le personnage dont l'objectif est de devenir un Guide, c'est-à-dire un expert culinaire s'étant spécialisé dans un plat. L'autre joueur endosse le rôle du Guide qui lui fait passer une épreuve dans laquelle l'apprenti doit dépasser ses limites pour trouver son propre style.

Les 40 pages qui composent ce livre vont vous guider tout au long de votre lecture afin de vous donner tous les ingrédients pour concocter une histoire réussie.



Une quête en trois actes

Afin de devenir un Guide, l'aspirant doit passer au moins trois épreuves, chacune devant un Guide différent, soit trois histoires différentes.

Les épreuves se déroulent toujours de la même façon, à savoir une phase d'approche, la préparation du plat et enfin la dégustation.

L'approche est le moment permettant de raconter la manière dont les deux personnages se rencontrent, dans quel lieu se déroule la scène, etc. Les joueurs sont encouragés à enrichir leurs descriptions, notamment pour s'en servir au cours des phases suivantes.

La préparation va consister à réunir les ingrédients et les ustensiles nécessaires à la réalisation du plat. À partir de cette phase, le joueur du Guide peut donner jusqu'à dix dés à l'aspirant Guide pour le féliciter pour ses diverses descriptions. Il peut décrire la manière dont se déroule la cuisson du plat, l'assemblage des mets ou la préparation du lieu de dégustation du plat, par exemple. À chaque description intéressante, le joueur du Guide peut donner de un à trois dés en fonction de la qualité même de la description.

Enfin, la dernière phase est l'occasion pour le joueur du personnage de décrire le plaisir de la dégustation au niveau des plaisirs terrestres (impliquant les divers sens) puis au niveau céleste (en racontant des souvenirs, sensations, sentiments, etc.). À ce moment-là, les dés obtenus par le joueur apprenti vont lui permettre de s'élever au-dessus des plaisirs terrestres, puis gravir les divers échelons des plaisirs célestes (au nombre de trois). ►





Conclusion

La Saveur du ciel est un jeu original de par le thème abordé. Il emprunte beaucoup au jeu *Breaking The Ice* d'Emily Care Boss (chroniqué dans notre n°5) à la différence qu'il n'y a pas véritablement de formalisation de l'accompagnement d'un joueur par l'autre dans l'objectif de rendre meilleure les descriptions faites. De plus, on peut regretter que le jeu ne pousse pas plus à l'extravagance des descriptions, à une surenchère que l'on pouvait retrouver par exemple dans le dessin animé *Mister Ajikko* (diffusé à la télé française sous le titre *Le Petit chef*). Pour autant, la lecture du jeu est plaisante, le système facile et les divers exemples donnés intéressants.

Sempaï

Liens vers nos partenaires



Ragnarok, le Destin des Nornes

Ragnarok n'est pas « un jeu de rôle de plus sur les Vikings ». Avec son système de règles runiques, c'est peut-être le plus immersif des jeux sur les Vikings. Reste à assimiler tout ça.

Les Vikings ont toujours exercé leur fascination sur les générations qui les suivirent. L'impact et la violence de leurs raids sur les civilisations voisines (ou même plus éloignées) expliquent en partie cette sorte de morbide vénération. Mais c'est aussi, sans doute, parce que les sagas nordiques ont inspiré bon nombre d'auteurs de fantasy qu'elles nous semblent aujourd'hui si familières. Après tout, même John Ronald Reuel Tolkien a bâti ses Terres du Milieu sur une certaine vision du Kalevala, une épopée finnoise rédigée au XIX^e siècle mais qui a fondé le sentiment national finlandais.

Les Vikings dans le jeu de rôle, ces dernières années, c'était surtout *Yggdrasil*, un jeu alliant un certain crédit historique aux mythes et aux légendes vikings. Avant cela, à de rares exceptions près, il fallait se pencher sur des suppléments parus pour des jeux dont la vision des civilisations anciennes était aussi travaillée que le métal à l'âge de la pierre.

Ragnarok, le Destin des Nornes tente de revenir aux fondements de la mythologie viking, ou plutôt à la fin des âges telle qu'en parlent les légendes nordiques. Ragnarok, c'est la fin des temps, le conflit qui opposera les hommes, les dieux, les géants et les monstres au beau milieu d'une série de catastrophes naturelles qui engloutiront le monde tel que le connaissent les habitants de l'époque. Un âge sombre où les héros auront leur rôle à jouer pour tenter de faire mentir les prophéties. Toute la mythologie scandinave est savamment distillée dans les premières pages de

l'ouvrage, au beau milieu d'illustrations et d'une mise en page faite des dessins naïfs et colorés tels qu'on pouvait se les représenter à l'époque (du moins, c'est l'effet que cela donne). Loin d'assommer le lecteur avec des détails inutiles, on se cantonnera à l'essentiel grâce à un style direct et simple. Si le livre de base de Ragnarok compte tout de même près de 370 pages, ce n'est pas au caractère touffu de ses textes qu'il le doit, mais plutôt à la mise en page et aux illustrations.

Les Nornes, cités dans le sous-titre du jeu, sont des esprits qui détiennent les clés du destin des hommes.

Elles peuvent être amicales ou hostiles. C'est aussi, dans ce cadre, le nom donné au maître du jeu. Les joueurs, eux, incarneront des héros alors que les simples PNJ seront baptisés « les habitants ». Mais *Ragnarok* est bien plus qu'un nouveau jeu de rôle sur le thème des Vikings. Il se distingue également par son système de jeu basé sur l'usage de runes et non de dés. Pour cela, vous pouvez vous contenter de runes à photocopier ou imprimer et à découper, ou acheter un set de runes gravées (un par joueur serait l'idéal). Un tapis de jeu sera déployé sur la table et sera principalement utilisé pendant les combats. Le jeu se pratique également à l'aide de figurines. Ragnarok est donc ce qu'on appelle un jeu à matériel, mais les esprits grincheux peuvent très bien se contenter d'imprimer tout ce dont ils auront besoin, même si leur table sera forcément moins jolie.

Le système de jeu compte vingt-cinq runes, ou plutôt vingt-quatre runes et une rune vierge appelée « rune du Vide ». Les runes sont divisées en trois familles ou traits : le Physique, le Mental et le Spirituel. Chaque personnage est doté de deux caractéristiques : l'Essence et la Destinée. L'Essence indique le nombre de runes qu'un personnage possède. Elle caractérise ce qu'est l'individu dans sa globalité. La Destinée, elle, indique le nombre de runes qu'un personnage peut jouer à chaque action et représente donc sa capacité d'interaction avec le monde qui l'entoure. Chaque personnage dispose également de compétences qui diminueront la difficulté d'une action et sont chiffrées sur une échelle allant de 1 (bon) à 4 (divin). ►





Notez qu'une compétence à zéro peut aussi être utilisée. Pour effectuer un test, le Norne (le maître du jeu) décide d'une difficulté (de 1 à 5). La difficulté dépend autant de l'action que de la compétence employée (une compétence compliquée, comme Faire appel aux Esprits, augmentera la difficulté). Le joueur tire alors d'un sac opaque autant de runes qu'il possède de points en Destinée. Le Norne doit établir à quelle famille de runes on fait appel (Physique, Mental ou Spirituel). La difficulté est tout d'abord réduite en fonction du score du personnage dans la compétence utilisée. Ensuite, les runes de la bonne famille réduisent également la difficulté. Deux runes d'une autre famille peuvent également fusionner pour en créer une de la bonne famille. Si la difficulté est réduite à zéro ou moins, alors l'action est couronnée de succès.

Certaines compétences qualifient les succès inférieurs à zéro mais il faut aussi savoir que dans certains cas, des succès partiels sont autorisés si la difficulté reste à 1 ou à 2. Il faut noter qu'un joueur peut décrire ses actions afin de les ramener dans le giron du trait dans lequel

il excelle. Ainsi, un voleur qui crochète une serrure peut rapporter l'action au Physique (« mon voleur est habile et a des doigts de fée ») ou au Mental (« j'ai longtemps vu mon maître faire et je pense me rappeler de la façon dont il procédait pour ce genre de serrure »).

Par Odin !

Le combat rend les règles légèrement plus complexes (mais n'est-ce pas souvent le cas ?). Une attaque peut porter sur un trait (Physique, Mental, Spirituel) et infliger des dégâts qui dépendent de l'arme ou du pouvoir utilisés. La défense de base d'une cible peut être améliorée par des actions précises. Certains effets ou enchaînements de runes sont proposés dans les règles. Une rune sert alors de racine (elle définit le type de pouvoir) et d'autres runes peuvent venir la compléter ou améliorer ses effets. Les règles d'utilisation des runes sont ainsi déclinées pour toute la

palette d'actions classiques d'un jeu de rôle héroïque. L'impression qui en ressort de prime abord est celle d'une certaine complexité, mais une fois que l'on a le système bien en mains, on se retrouve plongé dans un autre univers et cela participe au plaisir du jeu.

Au début, par contre, le système ralentira considérablement les parties et je ne saurais trop

conseiller aux maîtres du jeu débutants de réaliser quelques parties courtes avec un ou deux joueurs seulement pour permettre

à chacun de bien se familiariser avec les runes et l'emploi du tapis de jeu. Ce tapis servira

principalement à tenir compte des effets longue durée et pour enregistrer les blessures. Ainsi, le

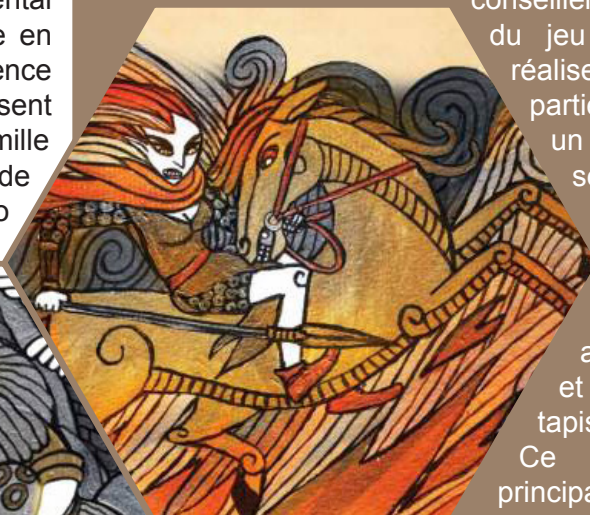
Norne doit faire un choix entre trois modes de difficulté. Plus le mode

choisi est difficile, moins

les personnages pourront encaisser de blessures (moins de runes seront nécessaires pour remplir

les espaces prévus à cet effet sur le tapis). L'emploi des figurines n'est en réalité pas obligatoire, mais les portées et les effets de certains pouvoirs se reportent sur une grille hexagonale (on se croirait revenu quelques années en arrière). Les déplacements y sont certes plus fluides que sur une simple grille de carrés, mais ce n'est pas nécessairement plus naturel.

La création de personnage met en avant le principe de base de *Ragnarok* : on ne joue pas un simple personnage dans ce jeu, mais une lignée dont les membres les plus illustres ont été admis dans les Cieux et influencent



leur descendance. Le Norne doit définir le niveau de sa campagne afin de permettre aux joueurs de créer un héros approprié. Plus le niveau est élevé, plus le joueur aura des scores élevés en Essence et en Destinée. Plus un héros a une Destinée forte, plus prévisible il sera (il aura moins de runes dans son sac, mais il saura avec plus de facilité lesquelles vont sortir à chaque tirage). Plus un héros a une Essence forte, plus imprévisible il sera (il aura plus de runes dans son sac et chaque tirage lui ouvrira donc des possibilités multiples). Les scores de ces deux caractéristiques s'obtiennent en dépensant des niveaux de personnage, tout comme les avantages (généralement conférés par les ancêtres ayant accédé aux Cieux). Le tirage des runes permet de déterminer quelles seront les forces et les faiblesses du personnage, car on saura ainsi combien de runes Physiques, Mentales ou Spirituelles il a dans son sac. Les runes peuvent être optionnellement comparées à des tableaux afin de définir la personnalité, les motivations, le rang social ou les relations. Il faudra enfin choisir un archétype auquel lier sa rune de Vide (une rune qui peut être utilisée comme un joker, en quelque sorte). Il y a le Galdr (enchanteur, sorcier ou devin), la Demoiselle de Ratatosk (danseuse de mort, dominatrice du mépris, emmerdeuse), la Seithkona (transmutatrice, illusionniste, nécromancienne), le Skald (vagabond, poète, mystique) ou l'Ulfhednar (dévoreur d'yeux, enragé, wolfen). Il y a d'autres archétypes destinés aux simples habitants (les PNJ).

Par exemple !

Le livre de base contient une saga (un scénario) complète permettant d'apprendre en douceur les règles du jeu. Elle s'inspire de la saga d'Egil, une histoire datant du XIII^e siècle. Elle dispose de ses propres pré-tirés mais rien n'empêche de la jouer avec des personnages nouvellement créés. Une histoire de meurtre commis lors d'une célébration locale, en présence de personnalités et durant une longue nuit d'hiver...

Conclusion

Personnellement, mon impression sur ce jeu est mitigée. Je le classerai dans les jeux auxquels j'ai envie de jouer (surtout si on investit dans les runes gravées) mais pas dans ceux que j'ai envie de maîtriser. Les règles ne me parlent pas vraiment, même si je reconnais leur attrait immersif et leur caractère innovant. L'ouvrage est par contre de première qualité si l'on s'en tient aux illustrations et à la mise en page, même si j'aurais sans doute posé un autre choix pour la police, qui ne tient peut-être qu'à la traduction. En parlant de traduction, celle-ci est de qualité, malgré quelques coquilles. On regrettera par contre le double affichage de l'anglais et du français sur la feuille de personnage et sur le tapis de jeu, même si on se doute que c'est en raison du caractère graphique des textes employés. Comme vous le voyez, il y a à boire et à manger dans Ragnarok, le destin des Nornes. De bonnes idées, un cadre qui donne envie, un vrai souffle épique et glacial qui nous changera de nos parties de D&D. Mais il faudra trouver un MJ assez culotté pour vous le proposer. Et ça, c'est une autre paire de manches...

Generic

Liens vers nos partenaires





Le Royaume des Légendes

Pourquoi aller chercher dans des mondes imaginaires le sel de l'aventure qui peuplait notre propre monde il y a sept ou huit siècles ?



Cette question, de nombreux auteurs de jeux de rôle se la sont posée depuis l'exploration des premiers donjons et le massacre des premiers dragons. Pourquoi pondre une énième version des Terres du Milieu ou se creuser la tête à concevoir une carte originale qui en jette, alors que nous avons la chance, nous, Terriens, de vivre sur une planète qui a connu une époque où chevaliers, châteaux, intrigues de cour et sourdes menaces se mêlaient joyeusement sur un planisphère familier ? En gros, cela se résume à : « et si on jouait dans notre propre Moyen Âge, avec les nations de l'époque, en y ajoutant bien entendu des elfes, des nains, des orques et de la magie ? ». Lorsque Gary Gygax lui-même abandonna TSR pour GDW et pour pondre l'éphémère *Dangerous Journeys*, il dota son nouveau système de jeu d'un monde appelé Aearth qui n'était qu'une version fantastique de notre propre terre au Moyen Âge. Après tout, il y avait quelque chose d'excitant à intégrer des elfes à la cour du roi Arthur ou à peupler les steppes à l'est de l'Europe de cavaliers gobelins. Et si ce fier capitaine de navire vénitien était un nain ? Et après tout, Vlad l'Empaleur était peut-être vraiment un dragon...

Un cadre faussement familier

C'est en tout cas le parti pris par les auteurs du *Royaume des Légendes*, désormais disponible en français grâce à quelques noms bien connus de la communauté rôliste francophone (Batanoban, Tony Martin, John Grümph...). Ce cadre de campagne pour *Donjons & Dragons 5* et pour *Aventures fantastiques* se situe en 1415 après Jésus-Christ, dans une Europe uchronique.

Contrairement à la version anglaise, le cadre du jeu sera principalement axé sur la France médiévale, bien que vous serez également décrits les nations qui l'entourent et des voisins plus éloignés. À plusieurs reprises et afin d'éviter toute confusion, les auteurs rappellent que *Le Royaume des Légendes* est bien un cadre médiéval-fantastique et non historique. C'est qu'il leur a fallu prendre d'énormes libertés avec la réalité historique et qu'il faut pouvoir ménager les susceptibilités, ne serait-ce que d'un point de vue religieux. Pour ceux que la question tarauderait, le panthéon officiel du jeu comprend douze dieux reconnus par tous, inspirés pour la majeure partie des cultes antiques, même si chacun peut choisir de n'en vénérer qu'un seul (ou aucun).

Cette chronique ne saurait se montrer exhaustive pour relever les ressemblances et les différences entre notre Europe historique et cette version uchronique. Sachez cependant que si autrefois, le monde était dominé par les anciennes races des nains et des elfes, on assiste depuis plus de deux millénaires à l'avènement de l'âge des hommes (ce qui explique le caractère profondément humain de la civilisation décrite). Les anciens dieux se sont perdus dans les ténèbres et seules les douze divinités du panthéon dit « olympien » demeurent. ►



Les nains ne se trouvent plus que dans les plus hautes chaînes montagneuses, les elfes vivent reclus dans les forêts du centre de l'Europe et les gnomes occupent des domaines en Irlande, en Écosse ou en Sardaigne. À Rome se dresse la plus grande guilde de magiciens du monde, le Collegium Arcanicum, tandis que chevaliers teutoniques, Ligue hanséatique et Saint-Empire romain germanique disposent également d'une version revue et corrigée à la sauce légendaire.

Les règles proposent de jouer des demi-nains, des demi-gnomes, des nains, des elfes (répartis en elfes du froid, elfes noirs et elfes sylvaains), des gnomes, des demi-elfes, des demi-orques, des halfelins et des humains. Les classes reprennent les grands classiques avec quelques apports ou modifications (acrobates, assassins, chevalier, prêcheur...). L'approche de la linguistique est plus proche de celle de notre

Europe historique que des classiques de la fantasy, à savoir qu'il n'existe pas vraiment une langue commune qui facilite les échanges. En réalité, il existe trois langues plus ou moins véhiculaires : le german, le sabir et le latin, chaque peuple possédant en outre son propre idiome. Le livre du monde tente de mettre l'accent sur les points forts du décor de campagne, à savoir la chevalerie, les conflits et aventures maritimes et le contexte pseudo-historique. Quel plaisir cela a dû être de piocher dans les légendes et les superstitions de notre monde et d'y ajouter cette véracité toute uchronique que permet désormais le contexte. Il suffit finalement d'accréditer les thèses les plus romancées, les croyances les plus folles pour donner au monde de nos livres d'histoire une couleur chatoyante.

Le livre du monde tente de mettre l'accent sur les points forts du décor de campagne, à savoir la chevalerie, les conflits et aventures maritimes et le contexte pseudo-historique. Quel plaisir cela a dû être de piocher dans les légendes et les superstitions de notre monde et d'y ajouter cette véracité toute uchronique que permet désormais le contexte. Il suffit finalement d'accréditer les thèses les plus romancées, les croyances les plus folles pour donner au monde de nos livres d'histoire une couleur chatoyante.

Prise de risque ?

Le livre est abondamment illustré, même si on peut regretter le caractère plutôt naïf de certaines fresques (on aime ou on n'aime pas, mais on est loin d'un *Pathfinder*, par exemple). De nombreux encadrés guident le lecteur tout au long de son parcours avec des

références faites aux règles de *D&D5* ou d'*Aventures fantastiques*, des idées de scénarios ou des précisions sur la distance à prendre avec l'Histoire. *Le Royaume des Légendes* comporte finalement assez peu de règles, et en manque même parfois, à l'image du bestiaire qui se contente trop souvent de décrire les nouvelles créatures ou de les comparer à d'autres, disponibles dans le Manuel des Monstres. Dans le même ordre d'idée, des synopsis d'aventures ne remplacent pas un scénario

d'introduction et même si des conseils de maîtrise sont prodigués en fin d'ouvrage, un maître du jeu débutant risque de se retrouver bien démuni à l'heure de concevoir son propre scénario dans *Le Royaume des Légendes*.

Car ce qui fait la spécificité de ce cadre d'aventures est aussi son point faible.

En effet, jouer dans un univers familier à tous les joueurs autour de la table implique que le maître du jeu n'est plus

nécessairement le garant de la vérité absolue. Même si chaque maître du jeu aura sa vision des choses et peut

l'imposer à tous en sa qualité d'arbitre et de gardien des secrets, certains férus d'histoire penseront pouvoir y mettre leur grain de sel en avançant que telle ou telle chose est possible ou pas dans la région en cette époque, que tel ou tel roitelet aurait agi de telle ou telle manière ou que la fréquentation de tel ou tel bourg est déconseillée pour telle ou telle raison. Il faudra donc, pour le maître du jeu, poser des bases saines et bien expliquer aux joueurs que ce n'est pas notre monde et qu'il peut donc y avoir de grosses différences avec





ce que l'on croit savoir. De même, si l'on accepte une relative incohérence dans tous les mondes fantastiques, celle-ci fera sans doute un peu plus mauvais genre dans ce cadre pseudo-historique. Surtout si l'on joue en campagne et que l'on est amené à voir du pays et à côtoyer du beau monde.

L'alternative historique

En conclusion, *Le Royaume des Légendes* constitue une alternative intéressante aux classiques de la fantasy et promet de beaux moments de jeu si le maître sait y faire et si les joueurs acceptent de ne pas nécessairement tout retranscrire en termes historiques. Mais en se privant de jouer sur cette ressemblance, ne perd-on pas également tout le sel de cet univers à la fois familier et inconnu ? C'est une question à laquelle vous devrez répondre vous-même, autour de votre table ou en écrivant vos propres scénarios. À noter, une publicité en fin d'ouvrage fait état de l'avancement d'une campagne officielle, « *Vêtue de flammes* ». On a hâte d'y jeter un œil pour se faire une idée...

Genseric

Liens vers nos partenaires



Nom du Personnage	Classe & Niveau	Historique	Nom du joueur
<div> <div> <div>Force</div> <div>Dextérité</div> <div>Constitution</div> <div>Intelligence</div> <div>Sagesse</div> <div>Charisme</div> </div> <div> <div>Force</div> <div>Dextérité</div> <div>Constitution</div> <div>Intelligence</div> <div>Sagesse</div> <div>Charisme</div> </div> </div>			
<div> <div> <div>Inspiration</div> <div>Bonus de Maîtrise</div> </div> <div> <div>Force</div> <div>Dextérité</div> <div>Constitution</div> <div>Intelligence</div> <div>Sagesse</div> <div>Charisme</div> </div> </div>			
<div> <div> <div>CA</div> <div>Initiative</div> <div>Vitesse</div> </div> <div> <div>Point de vie Max</div> <div>Point de vie Actuels</div> <div>Point de vie Temporaires</div> </div> </div>			
<div> <div> <div>Total</div> <div>Dés de Vie</div> </div> <div> <div>Succès</div> <div>Echecs</div> </div> </div>			
<div> <div> <div>Nom</div> <div>Bonus Att.</div> <div>Dégâts / Type</div> </div> <div> <div>Attaques & Sorts</div> </div> </div>			
<div> <div> <div>Points d'Expé</div> <div>Traits</div> <div>Ideal</div> <div>Liens</div> <div>Défaut</div> </div> </div>			



Les petites choses oubliées

Rares sont les jeux qui bouleversent, les jeux qui entrent en résonance avec votre être. *Les petites choses oubliées* fait partie de ces exceptions. Christoph Boeckle, créateur de *Silentdrift*, et Sylvie Guillaume, traductrice notamment de *My life with master* (de Paul Czege) ont pour objectif, au travers du label *L'Impromptu*, de proposer des jeux visant à créer des histoires, accessibles et faciles à mettre en œuvre. Plongeons-nous au plus profond de ce titre qui ne vous laissera pas indifférent.

Présentation générale

Les petites choses oubliées marque sa différence par son format. Le jeu se présente sous la forme d'une « enveloppe » cartonnée à l'intérieur de laquelle se trouvent douze cartes postales. Chacune d'entre elles représente une scène, un objet, une atmosphère, mais aucun visage n'y est présent. Ce choix de « packaging » nous immerge immédiatement dans l'ambiance du jeu, une ambiance faite de nostalgie puisque vous allez incarner un couple qui s'est séparé et qui va se replonger dans ses souvenirs communs afin de choisir soit de les effacer soit de se donner une seconde chance. L'excellent film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry serait une des inspirations ? À n'en pas douter.

Une histoire en trois actes

L'histoire se déroule à la manière d'une discussion entre l'un des partenaires et le mnémotechnicien en charge d'effacer les souvenirs de la personne. On peut le voir à la manière d'un patient chez son psychothérapeute, lui expliquant son point de vue sur des situations

vécues, expliquant ce que la personne ressentait à ce moment précis de son histoire. Pour cela, le joueur va s'appuyer sur les scènes figurées sur les cartes postales et raconter ce que lui inspire la scène. L'écueil, parfaitement évité par le jeu, pourrait être de toujours mettre son personnage en avant et de rendre forcément l'autre personnage coupable en lui reprochant chacune des situations. Or, à la fin de la description de mémoire, l'autre joueur a le choix d'accepter le souvenir tel

qu'il a été conté ou d'y apporter le point de vue de son personnage, ou encore d'interroger le personnage sur la suite directe de cette scène. De cette manière, on a le choix de plaider en faveur de son personnage en montrant un autre point de vue sur la situation et en expliquant pourquoi, à ce moment précis, il a réagi de la sorte ou alors d'accepter la situation, endossant ainsi une part de la responsabilité de la séparation.

Je ne souhaite pas vous donner l'impression que l'objectif du jeu est de s'acharner sur l'autre

personnage et de sortir vainqueur en démontrant par A+B qu'il est fautif. *Les petites choses oubliées* est un jeu tout en nuances, comme peut l'être une relation, avec ses bons moments, ses moments plus difficiles à passer, ses non-dits, etc.

Ainsi, au cours de votre partie, vous allez explorer « rapidement » la phase de rencontre qui a conduit à la formation du couple, puis le cœur du jeu qui est le fait de raconter les souvenirs. Et enfin une dernière phase où chacun des joueurs donne son point de vue ►





sur la relation, à savoir si la rupture est due à une incompréhension, un manque de communication, etc., entre les deux personnages, qui méritent ainsi une seconde chance ; ou bien si cette histoire doit réellement se terminer, allant jusqu'à effacer l'autre de sa mémoire.

Conclusion

Les petites choses oubliées est un bijou de sensibilité, de finesse. L'objet physique a été conçu et réfléchi avec un soin tout particulier de l'esthétisme, un objet non éphémère, pouvant vous conduire à ressentir certaines émotions. De là à parler d'un objet d'art, je vous laisse seul juge. La limite que peut avoir ce jeu se trouve être son public. Combien de rôlistes mâles vont se raconter une histoire d'amour déçue sans tomber dans des clichés ou dénaturer le propos du jeu ? De même, j'ai peur qu'en jouant à ce jeu, des couples ne fassent plus la différence entre leurs personnages et leurs véritables vies pouvant conduire à l'utilisation du jeu comme un moyen de faire des reproches masqués à son partenaire. Si je note ces doutes, c'est simplement que j'ai été profondément touché par ce jeu, son choix artistique, sa thématique, sa façon de conduire l'histoire, etc. Pour moi, *Les petites choses oubliées* surclasse sans aucun doute des jeux du type *Breaking the ice*. C'est une véritable réussite et un vrai coup de cœur personnel.

Sempaï

Liens vers nos partenaires



Magicians – Coréen facile

Le jeu de rôle, en tant que méthode, est fréquemment utilisé dans le domaine de la formation, notamment pour faciliter l'acquisition de compétences comportementales. Un cours sur la gestion des conflits se compose normalement d'une ou plusieurs séances de jeux de rôle à portée pédagogique pour mettre en pratique les méthodes présentées.

Magicians fait l'exercice inverse. Il crée un monde, un système, et y incorpore une notion d'apprentissage (centrale, certes). En effet, tous les personnages de ce jeu de rôle sont des magiciens ados dans une université secrète (oui, comme dans *Harry Potter*), mais pour lancer des sorts, ce n'est pas du latin de cuisine qu'il faut utiliser, mais du coréen. Les joueurs, pour que leurs personnages puissent lancer des sorts, devront donc, pas à pas, apprendre à parler, lire et écrire du coréen. Magique !

Teenage Drama

Avant d'aller plus loin dans l'apprentissage ludique du coréen, faisons un peu le point sur les autres aspects notables de *Magicians*. En premier lieu, les personnages sont des ados. Et plutôt à problèmes. Genre anorexique, rejeté par son amour, en perte de confiance en soi, etc. Et c'est la frustration hormonale de votre personnage qui va alimenter sa puissance magique. Il y aura donc un certain nombre de scènes qui seront dédiées à mettre votre personnage dans une situation de conflit avec ses limites et ses envies inassoucies et l'importance de la frustration ou de l'échec qui en découle augmentera d'autant sa puissance magique pour les autres scènes.

En outre, en même temps que la création de votre personnage, vous allez aussi créer votre mentor dans l'école de magie (qui n'a pas une relation systématiquement positive avec votre personnage : un personnage rebelle à l'autorité pourra ainsi être en conflit larvé et permanent avec son mentor), mais aussi et surtout un antagoniste : le guitariste du club de musique, un étudiant plus puissant, l'individu aimé qui rejette votre personnage, etc. Cet antagoniste

sera ensuite contrôlé par un autre joueur. Cerise sur le chaudron, vous pouvez choisir un autre personnage comme antagoniste (c'est même probablement l'une des options les plus riches pour tout ce qui a trait aux triangles amoureux).

Autre originalité, narration et autorité sont partagées. Un tour de table se forme avec chaque joueur qui prend la parole à son tour pour créer une scène. De plus, le premier à prendre la parole aura un rôle particulier, celui de Négociateur ; il recevra des responsabilités étendues pendant ce tour de table et sera le seul à être obligé de créer

du conflit autour des thèmes du scénario (les autres joueurs peuvent passer leur tour à gentiment mettre leur personnage en butte à leurs frustrations). À la fin d'un tour de table, le rôle de Négociateur passe à un autre joueur. ►





Dream Catcher

L'ensemble des éléments d'organisation des tours de paroles, des enjeux, des gains et des pertes est très bien décrit, avec force exemples et un soin particulier pour être explicite dans la rédaction. C'est quasiment une obligation pour un jeu de rôle qui ne repose pas sur les axiomes les plus répandus (un MJ, des joueurs, un scénario). Les exemples notamment sont toujours très pertinents et ne bloquent pas la lecture. Ils ont juste le bon niveau d'illustration et soutiennent particulièrement bien l'ensemble de l'ouvrage.

Au niveau du contexte, l'école des magiciens se trouve en Corée, avec des portails magiques qui la relie à Séoul. Dans cet univers, les mythes coréens existent, de même que des endroits chargés de puissance magique. Les mythes les plus importants sont

présentés de manière claire et concise, de même que certains endroits magiques. Il n'y en a pas trop, mais on comprend, avec les exemples présentés, le principe pour convertir des éléments de la Corée historique (trouvables

en ligne ou dans un guide touristique) en des éléments de contexte propres à *Magicians*.

De même, les principaux lieux de l'école de magie et leur intérêt en jeu sont présentés. Ces éléments sont particulièrement évocateurs des différents événements qui peuvent y survenir, sans noyer le lecteur dans une somme interminable d'informations. La présentation, écrite comme s'il s'agissait d'un discours d'accueil du doyen d'université, est notablement efficace.

Parlez ami et entrez

Et donc, le coréen ? Eh bien, pour lancer un sort, il faut parler correctement coréen. Qui en jugera, puisque vous n'aurez probablement pas, à chaque table de jeu, un expert en langue coréenne ? Votre smartphone. Eh oui, l'auteur invoque ici la puissance de la transversalité des médias (mot compte triple). Vous allez parler à

vos smartphone ! S'il comprend ce que vous dites en coréen, le sort est lancé avec succès. *Magicians* fait la liste des applications de smartphones qui, à la sortie du jeu, permettent de vous comprendre. De plus, le PDF propose des zones actives dans le document, avec des enregistrements de voix coréennes, pour référence.

Les sorts s'articulent en trois niveaux successifs ; les sorts les plus simples nécessitent uniquement de savoir

déchiffrer des mots de base, les sorts les plus puissants et les plus subtils requièrent en revanche des phrases plus complexes. Donc oui, il faut posséder un smartphone – et notamment un qui soit équipé de la reconnaissance vocale, ce qui est un facteur limitant significatif.

Mais si vous disposez de cette technologie, *Magicians* peut vous permettre, non seulement de jouer ces moments difficiles et clés dans la construction d'un personnage (l'adolescence), mais aussi d'en profiter pour apprendre une langue – en vous forçant à une prononciation correcte.

Ne faites pas la moue, tout joueur motivé par la

progression de son personnage a appris des listes entières de sorts, de compétences, de points faibles de monstres, d'éléments de contexte propres à la société vampirique et bien d'autres informations encore. L'apprentissage d'une langue, même si elle ne se base pas sur l'alphabet latin, est en comparaison tout à fait envisageable. En revanche, il faudra bosser, c'est évident. *Magicians* est un moyen de se divertir et de gagner une compétence, mais ce n'est pas un moyen magique. Est-ce que la richesse de l'univers à elle seule justifie d'apprendre cette langue ? ►



Certainement pas. En revanche, elle vous aidera à investir le temps et les efforts nécessaires pour pratiquer et progresser dans la maîtrise de la langue de Psy.

Guillaume Agostini

Liens vers nos partenaires



NAME

TRUE NAME

WOUNDS

THREE WORDS THAT DESCRIBE ME ARE...

CONDITIONS

I'M UNHAPPY BECAUSE...

+

-

THINGS WOULD BE BETTER IF...

FAVORITE SPELLS

I DON'T GET ALONG WITH _____ BECAUSE...

1

2

3

4

5

Self - Worth

Love

Freedom

Justice

Safety

Trust





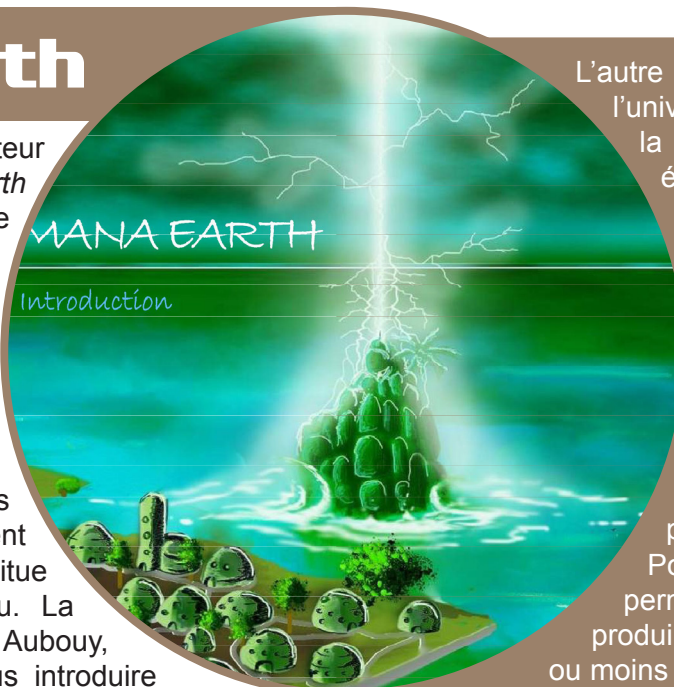
Mana Earth

Avant d'être un jeu de rôle amateur publié sur Internet, *Mana Earth* était une campagne démentielle menée par son auteur, pendant les années lycée et longtemps après. Son univers s'est lentement aggloméré autour des différentes parties qui ont été jouées avec des groupes distincts ; les influences et les découvertes de chacun des scénarios ont progressivement fusionné en un tout qui constitue aujourd'hui l'essentiel du jeu. La proposition de François Aubouy, son auteur, est donc de vous introduire au monde de *Mana Earth* et de vous laisser l'explorer à votre rythme – et de contribuer à la création par agrégation de cet univers.

Une civilisation planétaire

Parlons donc de l'univers. *Mana Earth* se déroule dans un avenir lointain et post-apocalyptique. Mais contrairement à d'autres propositions post-apo, l'humanité n'est plus désormais aux prises avec sa descente aux enfers. Elle a bel et bien surmonté ses démons et a reconstruit une civilisation mondiale pacifique et particulièrement sensible aux aspects environnementaux. Le monde de demain est en effet très en phase avec la nature, et les besoins humains (urbanisation, transports, etc.) doivent composer avec les impératifs environnementaux.

De même, un autre fait notable est l'extrême spécialisation des grandes métropoles. Sept grandes cités planétaires concentrent la quasi-totalité des équipements lourds de cette civilisation terrienne, et chacune d'entre elles est spécialisée à l'extrême. Ainsi, Green City est dédiée aux industries chimiques et pharmaceutiques, Purple City à la diplomatie et à la planification et Métropolis est toute entière consacrée à la recherche scientifique. L'ensemble donne à l'univers un certain cachet naïf et positif qui confirme que nous ne sommes pas ici devant un concurrent d'*Apocalypse World*.



L'autre grand élément structurant de l'univers de *Mana Earth*, c'est que la planète Terre semble s'être éveillée à la magie, à la Mana en fait. Et avec la planète, certains êtres humains se sont éveillés aussi à cette nouvelle influence. Quelques-uns portent cet éveil comme un symptôme : des nains, des elfes, des géants et autres constituent ainsi un cinquième de la population humaine mondiale. Pour d'autres, l'éveil leur permet de maîtriser la Mana et de produire des effets magiques plus ou moins spectaculaires en fonction de leur degré de maîtrise et de leur résonance avec ce fluide magique.

Les personnages dans ce monde sans fin

Jusqu'ici, l'univers est plutôt bon enfant. Le petit milliard d'êtres humains qui constituent cette civilisation planétaire semblent en effet avoir mis derrière eux leurs tendances génocidaires et leurs courses à l'armement ou à la recherche de bénéfices indus au profit de l'écosystème planétaire. Il reste néanmoins des zones d'ombres, des résurgences criminelles et des aspirations à remettre en cause cet ordre nécessaire et pacifique. Et pour combattre ces ombres, le gouvernement dispose d'une cellule d'agents spéciaux qui parcourent le monde dans le but de déjouer des complots machiavéliques, de négocier des traités entre différentes entités ou de faire la lumière sur des éléments obscurs. Les personnages appartiennent en priorité à cette cellule gouvernementale, en particulier pour les premières parties, pour découvrir la richesse de l'univers de *Mana Earth*.

Individus talentueux, génies de la magie et spécialistes des relations humaines, les personnages sont normalement des personnes exceptionnelles appelées à contribuer de manière active au maintien du statu quo planétaire, en particulier dans ses aspects environnementaux, sociétaux et organisationnels. Cette position avantageuse leur accordera par ailleurs un accès ►



privilegié à un certain nombre d'informations et de secrets du monde de *Mana Earth*, ce qui constitue une perspective quasi infinie de scénarios de découverte de l'univers et une très grande hétérogénéité des aventures à vivre (espionnage, investigation, action coup-de-poing, renseignement, négociations politiques ou commerciales, etc.).

Ici, le système n'a pas d'importance

Le lecteur n'est pourtant pas au bout de ses surprises. Rapidement, en effet, l'auteur lui annonce qu'il lui fait confiance pour utiliser le système de son choix, celui qui lui paraîtra le plus pertinent à sa table ! C'est une position originale et inattendue, la création de jeux de rôle s'étant justement attachée très largement ces quinze dernières années à traiter le système de manière spécifique et d'en faire un point majeur de chaque nouvelle création. Ici, l'auteur est convaincu que quels que soient ses efforts, le meneur trouvera mieux et plus adapté dans son coin. Gage de confiance, s'il en est. Mais aussi rejet sur le meneur d'une charge significative – en plus de toutes ses responsabilités. Toutefois, l'auteur partage en fin d'ouvrage un système de résolution – extrêmement personnel, ce qui conforte sa position concernant les systèmes. Pour des raisons personnelles donc, l'auteur préfère un tirage de cartes à des dés. Soit. Des cartes d'aura (allant de 3 masques qui pleurent à 5 masques qui rient) sont utilisées pour les combats ; des cartes de chance (allant de 3 chats

noirs à 3 trèfles à comparer à une difficulté basée sur le contexte) permettent d'évaluer les situations indécises ; des cartes d'éclat sont distribuées aux joueurs pour les récompenser et permettre plus tard de déclencher une réussite exceptionnelle ; des cartes d'évolution basées sur la représentation de la musique servent à faire progresser les personnages (un do dièse accorde +1 en robustesse, une double-croche accorde +1 entre 1 et 4 savoirs, etc.). C'est bien un système très personnel.

Conclusion

Mana Earth est probablement le projet d'une vie, nous souhaitons à son auteur une excellente continuation. Pur produit du jeu de rôle amateur francophone, l'auteur est plus attaché au fond qu'à la forme. Il n'est bien entendu pas donné à tous les projets de bénéficier de contributions spécifiques (illustrateurs, maquettistes, etc.) et le produit fini reste donc très modeste. Il propose de nombreuses pistes d'aventures, qui seront principalement orientées vers la découverte de cet univers unique – et pourquoi pas rejoindre la communauté numérique qui gravite autour de ce projet. Peut-on véritablement, dans ce cadre, reprocher à l'auteur une posture éminemment personnelle et affirmée, en particulier en ce qui concerne le système ? Probablement pas. Tout au plus, on pourra regretter qu'il faille, pour s'investir dans l'aventure *Mana Earth*, une dose de travail colossale – en premier lieu pour s'appropriier l'univers, en second lieu pour créer un système adapté au groupe – ; en espérant que cet investissement initial porté par le meneur ne soit pas tout simplement décourageant.

Guillaume Agostini

Liens vers nos partenaires





Mutant Year Zero

Mutant Year Zero est la traduction du jeu de Tomas Härenstam, un Suédois qui avait sorti une première version dans sa langue natale en 2013. Après une campagne de financement réussie, Modiphius a sorti cette version en anglais fin 2014.

Bien que l'éditeur soit aussi en charge de la troisième édition de *Mutant Chronicles*, le jeu n'a absolument rien à voir même si le penchant post-apocalyptique peut y faire penser.

Première génération

On ne sait pas trop ce qui s'est passé ; les habitants de l'Arche (*Ark*) sont trop jeunes pour se souvenir d'avant, à part l'Ancien (*Elder*) qui est resté humain, lui. Guerre totale, invasion extra-terrestre, virus mortel, toutes les hypothèses sont évoquées pour savoir ce qui a mis fin à l'humanité telle qu'on la connaît. Il ne reste que les gens de l'Arche, guidés par l'Ancien qui se souvient d'avant et qui peut conseiller les mutants. Malheureusement, l'Ancien se fait de plus en plus vieux et faible. Il ne quitte plus sa demeure et laisse les habitants de l'Arche dans le doute. Que faire alors que les mutants se révèlent tous stériles et sans perspective ? Rester et se laisser mourir au fur et à mesure que les vivres diminuent ou sortir dans la Zone et explorer les environs pour trouver de quoi subsister ? Mais entre la Pourriture (*the Rot*), les goules et les autres mutants agressifs, rien n'est évident. Pourtant il faut bien survivre tandis que les Chroniqueurs continuent à parler de l'Eden, cet endroit mythique qui les sauvera tous.

Première mutation

Les personnages sont donc des habitants influents de l'Arche qui vont participer à la sauvegarde ou la perte de la communauté. Tous les personnages sont des mutants dotés de pouvoirs étranges qui leur donnent à la fois une grande force mais aussi une apparence étrange (comme des ailes de libellules ou une physiologie d'homme-plante). La création de personnage est



très proche du système d'*Apocalypse World* avec ses archétypes à choisir et qui vont définir l'importance du personnage dans la communauté. Six archétypes sont proposés, du mortel Exécuteur au servile Esclave en passant par le très utile Maraudeur. Chacun d'entre eux bénéficie de compétences spéciales comme le « Trouver la voie » du Maraudeur permettant d'arpenter la Zone en évitant la Pourriture. De plus le joueur peut choisir une spécialité parmi trois dans son archétype. Chaque fiche propose un questionnaire où le joueur va décider du rôle de son personnage, de ses attitudes, de ses amitiés, etc.

Le jeu s'écarte du modèle *Apocalypse World* pour les caractéristiques en revenant vers une forme plus classique. Le joueur répartit 14 points entre Force, Agilité, Astuce et Empathie puis 10 points dans des compétences, dont celle de son archétype. Un pouvoir unique est choisi au hasard sur une table (ou dans un paquet de cartes dédiées) sachant qu'un pouvoir ne peut sortir deux fois. Chaque pouvoir est très puissant mais offre bien souvent au personnage un aspect différent : amphibien, insectoïde, télépathe, homme-bête, etc. Pour finir, le personnage s'équipe avec du matériel et des rations. Ces dernières sont indispensables pour la survie du personnage.

Transpiration

La base de MYZ se résout avec des dés spéciaux à six faces (même si des D6 normaux peuvent servir) et en trois catégories. Les dés de caractéristiques possèdent un symbole radiation ☢ (succès) à la place du 6 et un symbole risque biologique (contrecoup) à la place du 1. Les dés de compétences, eux, n'ont pas de symbole tandis que les dés de matériel remplacent le symbole ☢ par le symbole explosion 💣. À partir de là, la résolution des actions est simple : le joueur jette autant de dés de caractéristiques que son score dans l'attribut adapté. Il ajoute les dés de compétences et de matériel adaptés à la situation. Par exemple Barak l'exécuteur va utiliser ►



son action spéciale pour intimider un adversaire avec sa musculature impressionnante. Le joueur jette 5 dés de Force et un dé d'Intimidation. Il obtient un 1 (🎲) et un 6 (🎲) soit un succès. Les autres résultats ne sont pas pris en compte et le 1 n'a pas d'effet négatif, pour le moment. En effet le joueur de Barak peut décider de « pousser » les dés en rejetant ceux qui ont donné un résultat entre 2 et 5. S'il le fait, il devra assumer les conséquences avec l'ajout d'un point de trauma issu du 1 obtenu. Il le fait et obtient un 6 (🎲) supplémentaire mais aussi un 1 (🎲) de plus. Le résultat final est deux succès mais au prix de deux points de trauma qui vont affecter ses attributs. Fatigue, dégâts, confusion, doute vont affecter le personnage. Chaque point de trauma récupéré réduit momentanément l'attribut correspondant (comme la fatigue pour l'Agilité). Cette approche permet aux joueurs de réussir souvent mais toujours au prix de sacrifices qui pourront se révéler dangereux par la suite, d'où la nécessité de ne tenter que des actions sûres ou de pouvoir récupérer après coup. Pour les conflits, le système reste le même mis à part que chaque type d'action (défense, corps à corps, tir, dialogue ou menace) dispose d'une liste de choix en cas de succès. Ainsi chaque réussite à un jet de combat peut se répartir en dégâts ou fatigue infligés à l'adversaire, servir à le désarmer, le faire tomber à terre ou même le saisir. Notre furieux Barak, armé d'une batte avec des pointes (2 dés de bonus), frappe une goule de sa force brute (5 en force, 3 en combat) et obtient, après relance, 4 succès (🎲), 3 échecs dont 2 🎲 et 1 🎲. Il frappe violemment son adversaire qui tombe à terre mais subit le contrecoup de fatigue de l'assaut et constate que son arme est endommagée (perte d'un dé de bonus).

Les pouvoirs mutants peuvent être d'un grand secours au besoin mais ils ne s'activent pas automatiquement. Chaque personnage commence la partie avec un point de mutation qui va lui permettre d'activer les effets de son pouvoir. Les points de mutation se regagnent

en subissant du trauma. Ensuite la récupération du trauma induit une attitude prudente et une gestion des ressources à disposition. En effet pour retrouver son niveau normal d'agilité, Barak devra boire de l'eau et dépenser deux rations d'eau, ressource limitée car la Pourriture infeste toutes les sources disponibles. Il faut donc se réapprovisionner régulièrement.


Home Sweet (?) Home

Avant d'explorer l'extérieur, les personnages vont s'occuper de l'Arche et de ses habitants. Le jeu propose de créer la communauté en accord avec les joueurs pour avoir quelque chose de personnalisé. **L i e u x** d'implantations, détails de l'environnement, personnages influents de la communauté, organisation politique, tout est décidé lors de la première séance de jeu. L'arche est au cœur de l'histoire de MYZ car c'est le refuge des personnages et leur unique salut au début de la campagne. Ils ont donc tout intérêt à la sauvegarder et à la voir prospérer.

Pour cela, chaque arche est définie par quatre attributs qui vont déterminer le niveau d'avancement de la communauté : la nourriture, la culture, la technologie et l'armement. Pour aider leur communauté, les joueurs vont pouvoir s'investir dans des projets qui nécessitent un certain niveau minimum pour être lancés mais dont la résolution va améliorer un attribut de l'Arche. ►





Pour faire avancer le projet, les joueurs vont effectuer des jets appropriés pour ajouter un point de travail par succès. Par exemple, la construction d'un moulin ► nécessite un niveau de technologie de 10 ainsi que des cultures de céréales. Une fois le moulin fini, il apporte 2d6 points de nourriture supplémentaires. Certains projets peuvent sauver la communauté mais aussi la transformer radicalement comme le choix de passer au cannibalisme pour survivre. Les projets sont l'avenir de l'Arche mais sont fragiles car ils peuvent être soumis à des conflits. Intérieurs via la politique interne à la communauté et à l'influence grandissante des différents boss profitant de l'isolement de l'Ancien mais aussi extérieurs avec les goules, les monstres (des animaux transformés) ou d'autres communautés rivales. Dans le cas d'une attaque extérieure par une masse importante, les joueurs se contentent de jeter les dés sur la base du score d'armement. Les joueurs pourront pousser les dés autant de fois qu'ils le souhaitent pour accumuler le maximum de réussites et sauver l'Arche. Chaque échec (1 - ) augmentera d'autant plus le compte des morts à l'issue de la bataille. Ces mécaniques et le fait que tous les personnages joueurs ont également des liens avec d'autres personnages de la communauté peuvent occuper de nombreuses séances ; que ce soit via les interactions personnelles, les débats sur les choix stratégiques ou simplement une attaque de goules dévastatrice.

Marche à l'ombre

Mais que ce soit pour récupérer des rations, du matériel nécessaire au développement de l'Arche ou pour découvrir la vérité sur les origines de la fin du monde, les personnages auront à explorer la Zone, l'extérieur. Le meneur dispose de deux cartes pour sa campagne (Londres et New York) mais il est encouragé à utiliser n'importe quel lieu qui lui convient (Paris, Vesoul) et imaginer la terre dévastée, remplie de goules rampantes et de sites pollués par la Poursuiture. La carte est quadrillée pour permettre de tenir un journal des explorations. Pour alimenter la séance, le meneur dispose de tables de rencontres qui vont donner vie au monde extérieur et d'une liste d'événements intérieurs et extérieurs qui vont apporter aux personnages des informations sur la campagne du jeu. Oui, car même si la gestion est en mode bac à sable (très libre), le jeu propose une intrigue principale que le meneur distillera selon son envie. Sans dévoiler le cœur de l'intrigue,

je dirais juste que les personnages vont finir par découvrir un endroit très important à la fois pour leur passé et pour leur avenir. Le final de la campagne pourra amener les personnages vers de nouveaux horizons qui seront sans doute dévoilés dans un supplément à venir.

Conclusion

Mutant Year Zero est un jeu excellent. Certes les dés spéciaux et l'approche adoptée ne plairont pas à tout le monde, notamment la difficulté des actions, les mutations et leurs aspects grotesques ou le mode bac à sable pour le meneur. Mais dans cette optique les auteurs ont effectué un modèle du genre propre et complet. Chaque paragraphe du livre est justifié et utile et apporte mécanique et matière pour mener une campagne sur mesure. On reprochera uniquement au jeu le coût d'investissement avec l'achat des dés spéciaux et les cartes de menaces et pouvoirs qui font monter la facture à près de 100 €. Néanmoins pour ceux que cela ne rebute pas, ils trouveront un excellent titre offrant en un seul livre des heures de jeu avec l'avantage de prolonger le plaisir via des suppléments explorant d'autres aspects de l'univers.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



Nothingness – Codex

La gamme *Nothingness* est composée de cinq livres, le Codex, le Lectionnaire, l'Encyclopédie, le Grimoire et l'Atlas. Ce sont des livres indissociables puisqu'ils font partie d'un unique ouvrage de plus de mille pages. Ce dernier a été découpé pour cloisonner des catégories distinctes, comme le bestiaire, la religion, la géographie ou la magie. Il a été écrit par un unique auteur répondant au pseudo de XI, qui a travaillé son univers pendant près de vingt ans ! La gamme est téléchargeable gratuitement sur le site/forum du jeu, à condition de respecter certains critères en faisant vivre la communauté (nombre de messages sur le forum par exemple). Elle est également disponible en version papier sur le site Lulu.com.

Le Codex

Le Codex est un ouvrage de cinq cents pages contenant les règles du jeu ainsi que les règles de création de personnage. Sur Lulu.com, vous pourrez vous procurer la version noir et blanc ou une sublime version tout en couleur. Comme tous les livres de la gamme, le Codex est extrêmement bien détaillé et pourvu de nombreuses illustrations de qualité. Il se compose de neuf chapitres qui comprennent la description des peuples, des explications sur la création des personnages, la liste des classes et des carrières. Ensuite, on attaque la section des règles avec les notions de vie et de mort, le système de combat, la liste des compétences, techniques et équipement. Le livre se termine sur une section étonnante, la liste des jeux du monde de Weröl, avec leurs règles ; très utile pour une immersion dans une taverne.

Les personnages

Assez originale, la création de personnage peut paraître assez déroutante au début, mais elle révèle en fait le cœur d'un système qui se veut réaliste. Ainsi on ne choisit pas de jouer un mage pyromane ou un guerrier puissant, on commence par créer un personnage de



la race de son choix en répartissant un certain nombre de points dans ses attributs (cf. les règles). On tire ensuite aux dés les éléments inhérents au destin tels la naissance, le niveau de richesse familiale, l'éducation reçue ou encore les phobies du personnage.

Ce n'est qu'une fois l'enveloppe du personnage créée, avec ses avantages et ses défauts, que l'on choisit sa carrière. Il est donc possible de s'éloigner du personnage désiré à la base, mais cela permet de le rendre plus crédible. Il n'est pas né pour devenir un guerrier par exemple ; il est né, et a fait ce qu'il a pu de sa vie en fonction de ses capacités. Ce système peut paraître frustrant mais pour l'avoir testé, il donne des personnages bien plus convaincants et originaux.

Il est également à noter que les personnages sont détaillés au possible : IMC, poids, taille, charge transportable sans malus...

Un choix conséquent

Entre les races et les classes disponibles, il va être extrêmement rare d'avoir deux personnages identiques, ce qui va encore aider à l'originalité des personnages des joueurs. On ne peut que saluer le travail fourni par l'auteur sur les races qui pour moi sont vraiment le plus de *Nothingness* sur les autres jeux de rôle. Avec un total de douze races différentes, le choix est déjà compliqué, mais quand certaines d'entre elles se divisent à nouveau en sous-espèces, comme c'est le cas chez les Elfes, les Reptiliens ou les Primates, le choix se complique encore.

Pour les Elfes, cette découpe est assez classique, mais pour les autres, les sous-espèces sont tellement différentes les unes des autres (taille, poids, attributs, coutumes, apparence...) qu'il est difficile de les désigner sous un seul nom. Tout le monde y trouvera sans aucun problème une race qui lui conviendra avec sa dose d'originalité. De plus, quasiment chaque race se joue d'une manière différente, notamment les races lutines, car forcément, jouer un personnage de vingt-cinq centimètres de haut dans un univers où ►





les autres races peuvent vous tuer d'un seul coup impose un style différent. Pourtant, il n'y a aucun désavantage à jouer une race plutôt qu'une autre, elles sont toutes parfaitement équilibrées. Ainsi si un lutin se fera très certainement tuer d'un seul coup puissant, il sera en revanche bien plus difficile de le toucher, surtout si ce dernier peut se téléporter à volonté. Bref comme vous l'aurez compris, le choix est là, et le style de jeu sera très différent d'une race à l'autre.

En ce qui concerne les classes, elles se basent sur un système de spécialisation croissante. Ainsi à la création du personnage, cinq voies nous sont proposées :

Voyous/Ruffians, Guerriers, Protectors, Lettrés (comprenez les mages) et Errants (classe relativement libre).

Au premier niveau, il y a peu de choix parmi ces voies, c'est au fur et à mesure de l'avancée en niveau des personnages qu'ils pourront affiner leur classe, se spécialisant ainsi dans un domaine bien particulier. Un voyou deviendra apprenti assassin, puis tueur à gages, pour finir par devenir maître de guilde par exemple. C'est un système simple et efficace qui permettra aux joueurs d'affiner leur personnage au fur et à mesure des parties.

De plus, il est possible pour les personnages de changer de voie sans tout reprendre à zéro s'ils restent dans la même branche, ou alors de reprendre une nouvelle classe complètement différente à zéro.

Les règles

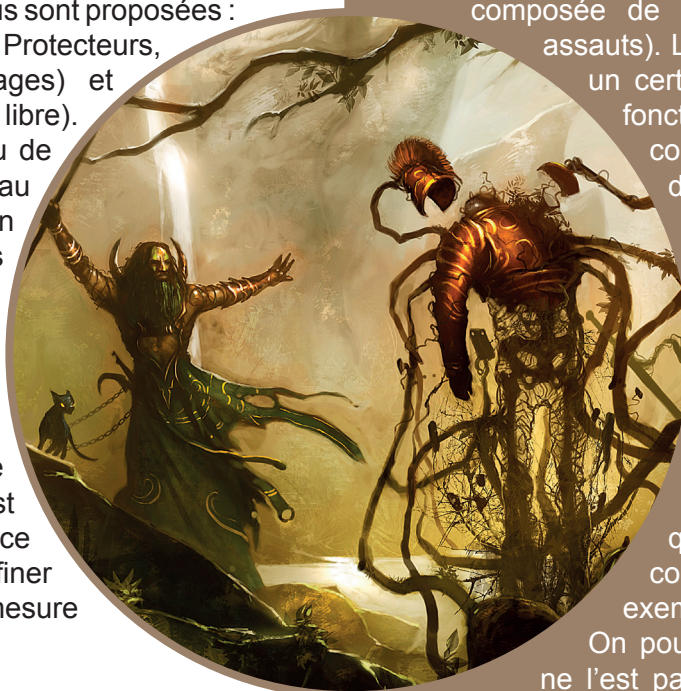
Le système de jeu est complexe, mais complet. Il existe différentes caractéristiques qui définissent un personnage. Il y a quatre attributs primaires (Vigueur, Sens, Essence et Esprit), qui donnent chacun trois attributs secondaires et cinq attributs tertiaires. S'ajoute à cela une multitude de compétences, mais les personnages n'en possèdent qu'une petite quantité qui dépend de leur race et de leur classe. Par la suite, les joueurs choisissent des compétences à apprendre. Ils n'ont alors que l'embarras du choix.

Le jeu se base sur des lancers de plusieurs dés. Les attributs primaires, secondaires et les compétences utilisent un système D100 classique où il faut « faire en dessous » du chiffre de ces dernières. Les attributs tertiaires, eux, utilisent un système au D20 où il faut, de la même manière, « faire en dessous » du score de l'attribut.

Les combats se décomposent en rounds, tour et assaut. Un round dure une seconde, un tour dix rounds et un assaut trois tours. Pour suivre l'évolution d'un conflit, on utilise une piste présente dans le livre, composée de soixante cases (donc deux assauts). Les actions d'un joueur durent un certain nombre de secondes en fonction du type d'action (simple, complexe, combat) et cette durée dépend de la vitesse du personnage. Ajoutez à cela une notion de reprise de souffle, de défense qui doit « épouser » l'attaque, un nombre d'attaques limité, une possibilité d'attaques en chaîne et vous l'aurez compris, le système est assez complexe, bien plus que des systèmes déjà lourds comme *Donjons et Dragons* par exemple.

On pourrait même se demander s'il ne l'est pas trop. Mais après quelques essais, il s'avère que le système est plutôt dynamique, proposant des combats rapides et cinématographiques : rares sont ceux qui dépassent les deux assauts, même avec plusieurs ennemis.

De plus, la gestion des dégâts permet des effets des plus étonnants puisqu'une réussite élevée sur le jet d'attaque permet une sorte de réussite critique. Pour la résoudre, on regarde la localisation de l'attaque et on se reporte sur la table correspondant au type d'arme utilisé. Perte d'actions, perte de points de vie, membre coupé, mort immédiate... Au final près de quarante effets différents par type d'arme. Grâce à cela les combats deviennent extrêmement plaisants et dynamiques. ►



Un univers sombre et réaliste où la surpuissance n'existe pas

Le monde de Weröl, rapidement présenté dans le livre, est relativement sombre. Les océans sont pollués par un mal mystérieux qui se propage dans la population, les épidémies sont monnaie courante et des guerres ont lieu entre plusieurs pays. La religion est très présente, ajoutant aux problèmes du monde des affrontements religieux. Mais toute cette section est détaillée dans le Lectionnaire.

Le Codex contient la liste des maladies et des poisons de Weröl, et la liste est plutôt conséquente ! Ce qui appuie encore un peu plus l'impression d'insécurité qui règne dans le monde. Vous ne manquerez pas d'armes pour faire peur à vos joueurs.

Les classes de personnages vont jusqu'au niveau neuf. On peut se multiclasser mais ce niveau reste le niveau maximum atteignable. Ça peut paraître peu, mais cela est au final largement suffisant car être niveau neuf ne veut pas dire qu'un niveau deux n'a aucune chance contre vous ; vous aurez certes plus d'expérience et des techniques supplémentaires, mais le combat ne sera pas pour autant gagné d'avance.

Conclusion

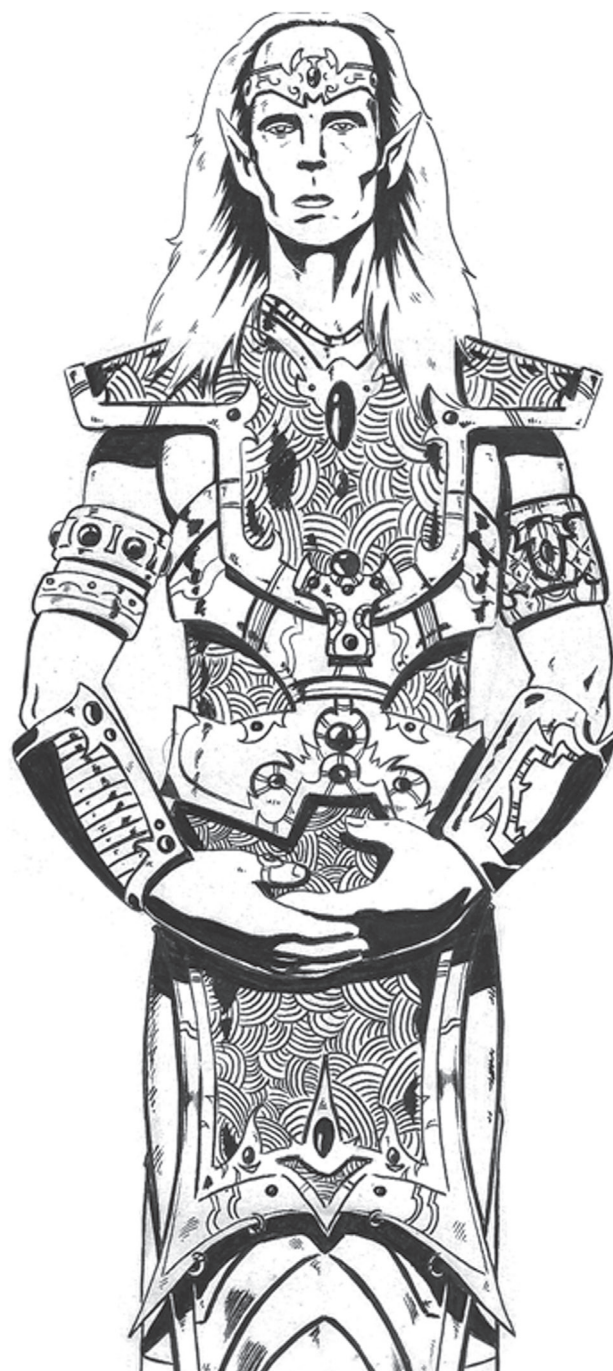
XI a travaillé pendant des années à l'élaboration de son jeu, et tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il n'a pas perdu son temps. Il faudra du temps aux maîtres de jeu qui veulent se lancer dans *Nothingness* pour en maîtriser tous les rouages.

Rien que la création du personnage nécessitera de faire plusieurs essais pour être certain de comprendre le système. Le plus gros morceau viendra de la partie des combats qui vous demandera beaucoup de patience. Certes, le système est très compliqué au début, mais on s'y habitue rapidement et si vous avez une question sur une règle, le livre y répondra forcément, tout y est (incroyablement) détaillé.

Nothingness ne s'adressera pas à tout le monde, mais pour ceux qui veulent un univers profond, complet et bien pensé, et qui ne sont pas rebutés par un pavé de règles, ce jeu pourrait devenir le Graal. Complexe, mais complet !

Abission Dargonis

Liens vers nos partenaires





Nothingness – Lectonnaire

Le Lectonnaire nous dit tout ce qu'il faut savoir sur la religion de Weröl, de la création de l'univers par les dieux à la description détaillée du panthéon, en passant par les différents types de religions monothéistes et polythéistes. C'est un ouvrage de 286 pages, téléchargeable gratuitement sur le forum de *Nothingness* si vous remplissez les conditions nécessaires (inscription sur le forum et quinze messages postés). Il est également disponible sur Lulu.com en noir et blanc ou en version intégralement en couleur.

Une création des plus étonnantes

Un monde créé à l'origine pour être le trésor d'un dieu suprême, où trois races sont façonnées pour en être les gardiennes mais finissent par déclencher des guerres intestines en créant chacune leurs propres races sur le monde, déclenchant par là même un grand cataclysme ; voilà qui commence d'une manière assez classique. Mais au-delà de ce premier voile se dessine une couche bien plus originale.

En effet, là où la plupart des jeux de rôle se jouent sur fond de guerre entre le Bien et le Mal, *Nothingness* tranche en nous offrant deux dieux principaux neutres : Mulveya, déesse de la création, et Théochrone, dieu de la destruction. Ce changement peut paraître anodin mais il est au contraire un énorme point fort, car cette originalité du jeu vous permettra de rencontrer des personnages bons, mais recherchant la destruction, et des personnages mauvais se battant pour la création.

Bien sûr, ces deux entités ne sont pas seules et dix autres dieux sont disponibles. Là encore, *Nothingness* se détache par l'originalité de ses dieux et le charme qu'ils dégagent, soit par leur histoire, soit par leurs domaines. Par exemple Firloute, qui est une déesse schizophrène, à la fois bonne et mauvaise ; ou Kul Bazur, dieu de la vengeance et du vent.

Le panthéon a été particulièrement bien travaillé par XI et la lecture complète de l'histoire des dieux ne laissera pas de question sans réponse pour les maîtres de jeu désireux de connaître les moindres détails de Weröl. De plus, de très belles illustrations de chaque dieu viennent agrémente la lecture.

Le réalisme de la religion

Dans *Nothingness*, il ne faut pas simplement choisir un dieu à vénérer. Il va également falloir choisir la façon de le vénérer. Ce dieu est-il seul ? Fait-il partie d'un panthéon ? Si oui, qui est dans ce panthéon ? Quels sont les hérétiques de votre point de vue ? D'une manière réaliste, l'auteur apporte ici un véritable regard neuf sur la religion, une guerre de points de vue sur la façon de vénérer un dieu, des regroupements religieux qui luttent pour imposer leur vision des choses ou même des religions vénérant le même panthéon mais de façon complètement différente.

Le choix va être dur pour vos joueurs et il va falloir prendre le temps de leur expliquer tout ça. Car il y en a des choses à expliquer ! Avec ses sept différentes voies de religion, *Nothingness* est clairement le jeu le plus détaillé sur ce point, mais également le plus complexe, et vos joueurs vont au début se perdre entre les polythéistes manichéens et les monothéistes théochroniques. Ceci dit, au fur et à mesure des parties et avec plusieurs rappels, cela finira par rentrer et deviendra même un élément déterminant de roleplay. ►



Ab esse ad posse valet, a posse ad esse non valet consequentia

Dans *Nothingness*, les dieux ne sont pas des croyances de peuples désirant trouver une raison à leur existence ou voulant préserver leur âme au-delà du trépas. Non, dans *Nothingness*, les dieux existent bien, et s'ils ont fait la promesse de ne pas redescendre sur Weröl pour ne pas déclencher un nouveau cataclysme, ils ne se sont pas pour autant détournés de ses habitants.

Ils ont une puissance bien réelle dans le monde, qui aide certains habitants, bâtit des royaumes ou en rase d'autres par la guerre. Les prophéties sont nombreuses et ils veillent à ce qu'elles se réalisent. S'ils sont en colère, les gens souffrent, s'ils sont heureux, les bienfaits abondent. Ainsi la religion est fortement présente dans n'importe quelle communauté. De quoi donner aux MJ de nombreuses idées de scénarios à grande échelle ou trouver un fil rouge au sein d'une campagne.

Un mal indicible

Pour terminer l'ouvrage, l'auteur nous fournit quelques informations bien pratiques comme la description d'une puissante race de monstre récemment apparue et qui se cacherait derrière des événements des plus troublants, les Mantes.

Là encore, la notion du détail est bluffante, notamment la description complète de la langue mandragal, avec la formation de sa conjugaison et un dictionnaire des principaux mots de cette dernière. De quoi donner encore un peu plus de réalisme et de crédibilité à vos aventures.

Dans le même style, XI nous a également gratifiés de cinq évangiles écrits pour les différents types de religions. C'est en quelque sorte la bible de *Nothingness*, qui permettra de donner vie à des prêtres criants de réalisme, au discours construit, logique et crédible.

Conclusion

Comme c'était déjà le cas sur le Codex, XI nous montre une fois de plus le travail de titan qu'il a effectué sur l'univers, créant un monde au passé houleux et au futur incertain. Allant même jusqu'à créer une nouvelle langue et cinq évangiles !

Le Lectionnaire vous donnera tout un tas d'explications sur l'univers du jeu et bien sûr, sur sa religion.

Comme le reste de la gamme, le nombre de détails donné est affolant et pourra faire peur aux MJ inexpérimentés, mais pour les plus courageux, il sera un outil indispensable qui se lovra au cœur de vos aventures.

La conclusion est donc la même que pour le Codex : que ceux qui cherchent un jeu de rôle rapide et désirent faire des parties en one shot passent leur chemin. Mais pour les amateurs d'heroic fantasy, d'aventures de longue haleine, de campagnes fouillées et d'univers travaillés, jetez-vous dessus, vous ne serez pas déçus.

Abission Dargonis

Liens vers nos partenaires





Project

Postmodern Studio est un label prolifique dans le monde du JdR anglo-saxon. Sur DrivethruRPG, vous trouverez plus de 650 articles vendus sous leur nom, essentiellement des aides de jeux génériques (que ce soit des synopsis, des figurines ou du matériel adapté à des licences OGL), mais guère de jeux à proprement parler – mis à part le sympathique *Agent of Swings* (des espions funky dans les années 60, motorisé par FATE). Et voilà que sort *Project*, un jeu où l'on interprète des « gardiens héroïques de la réalité ». Allons bon ! Regardons cela de plus près.

Un univers impitoyable

On ne peut pas dire que notre avenir soit radieux. En 2050, l'humanité subit un cataclysme appelé le « *Mindquake* ». Sur l'ensemble de la planète, les esprits humains sont frappés par une vague qui vide les cerveaux. Plus les zones sont riches en population, plus l'effet est puissant. Les victimes sont ramenées à l'âge de pierre, ayant perdu toute connaissance du monde moderne. La civilisation s'effondre immédiatement avec une grande majorité de gens se comportant comme des animaux et une lutte pour le pouvoir des rares rescapés. Mais l'être humain sait s'adapter à tout et, très vite, l'humanité reprend ses droits en reforgeant une civilisation moderne avec de nouvelles frontières. Malheureusement tout n'est pas rose pour les hommes car le cataclysme a aussi engendré une brèche dans la réalité. Chaque jour, partout dans le monde, des êtres venus d'autres dimensions s'infiltrèrent, le plus souvent avec des intentions belliqueuses. Monstres géants, gremlins facétieux et autres trolls sanguinaires passent le voile des

dimensions et provoquent le chaos. Parfois même des anges et des démons surpuissants se servent de la Terre comme champ de bataille.

Les humains ne sont pas restés sans réaction et la corporation Project a été créée pour répondre à la menace. Cette société privée enrôle des hommes et des femmes de tous horizons pour en faire les défenseurs de la réalité. En utilisant les nouvelles technologies et la magie découverte au gré des incursions de l'ennemi, la compagnie a mis au point des améliorations cybergénétiques pour créer des supersoldats. Entraînés, surpuissants et

entièrement dévoués à leur mission, les agents de Project luttent

chaque jour contre des hordes d'ennemis venus d'ailleurs.

Un acronyme de quatre lettres (IDEA) qualifie leurs objectifs : *Investigate*, enquêter pour comprendre et trouver les ennemis cachés parmi nous ; *Defend*, défendre les civils ; *Eliminate*, éliminer les menaces ; et *Attack*, attaquer celles-ci dans leur propre monde pour prévenir d'autres incursions. Pas facile tous les jours.

Engagez-vous !

Le jeu adapte le système D6, bien connu pour avoir motorisé le premier *Star Wars*. Chaque personnage est défini par des traits et des compétences. Chaque trait est noté de 1 à 5 D6. Chacun d'entre eux regroupe des compétences associées. Pour chaque compétence, le score de base correspond au rang du trait mais le joueur peut spécialiser son personnage en y investissant ►



des points. Exemple : Hera la Sorcière a un score modeste (3D) dans son trait Psionique ; spécialisée dans la guérison magique, elle dispose d'un score dans la compétence Guérison magique de 5D+1. Quelques avantages et désavantages viennent compléter le profil de l'agent.

Chaque agent correspond à un archétype dépendant des améliorations apportées à celui-ci. Le Psyker est le type d'agent le plus courant, capable de déplacer les objets par la pensée ou de générer des champs de force psychokinétiques. Une grande puissance qui pousse ces personnages à se montrer arrogants et bien souvent à pousser leurs pouvoirs au-delà de leurs capacités. L'Empath est le pendant psychologique du précédent. Grâce à leur faculté à lire l'esprit des autres, ils font d'excellents manipulateurs, très précieux pour les phases d'enquête. Cependant, ils ont tendance à tout analyser et à se monter de plus en plus froids et distants dans leurs relations. Le Golem représente le changement le plus drastique opéré par Project sur un humain. Les agents volontaires deviennent des géants forts et résistants à tout – la contrepartie étant que leur cerveau est considérablement endommagé au point de réduire leur âge mental à celui d'un enfant de quatre ans. Le Borg aussi a subi de gros changements, son corps est remplacé en quasi-totalité par des implants cybernétiques. Les performances du corps modifié en font un excellent espion. Mais la psyché de l'agent doit faire face à une grave crise d'identité aggravée par le fait que le Borg ne possède plus de visage et s'exprime uniquement via des masques.

Au milieu de tous ces « freaks », le Grunt est un privilégié. Généralement, cet agent est déjà un expert du combat au moment d'intégrer Project. Policier, soldat, mercenaire, le Grunt ne bénéficie que d'implants légers le reliant à ses armes pour plus d'efficacité. La Sorcière (Wytch) connaît des changements subtils qui lui permettent de manipuler la PME, l'énergie provenant des

failles dimensionnelles. Ces agents jouent un jeu dangereux en cherchant à utiliser les forces contre lesquelles ils luttent. Enfin, la Méduse (Medusa) est un modèle de robot métamorphe à multiples bras mis à disposition des agents. Son intelligence adaptative apprend chaque jour à se comporter en humain et à affiner une programmation simple consacrée aux objectifs de la compagnie.

Pour les jets on prend un nombre de dés égal au score de compétences et on compare la somme obtenue à une difficulté (15 en moyenne). Dans le tas, un dé sauvage (*wild die*) est choisi pour être le baromètre du côté héroïque du personnage. Ce dé est relancé en cas de 6 ou de 1. Dans le premier cas on ajoute le résultat en plus du 6, dans le deuxième on le soustrait en plus du 1. La différence entre la difficulté et le jet détermine le degré de réussite quelles que soient les circonstances. Même dans le cas des combats, où les jets se font en opposition : attaque contre défense, dégâts contre résistance, etc. Dans ce dernier cas la différence induira la gravité de la blessure, de la simple contusion à la mort violente.



Livret de missions

Pour finir, le jeu propose des conseils sur le rôle du meneur de jeu, explore les pistes possibles sur les thèmes à aborder (héroïsme débridé, horreur, enquête, etc.) ainsi que des listes de personnages non joueurs types (alliés ou ennemis) et des prétiés. Cependant, aucun scénario n'est proposé.

Climax

Si *Project* propose un jeu correct et sans grand défaut on notera tout de même son faible intérêt. Exception faite d'un pitch quelque peu novateur, le jeu souffre d'un style ultra conventionnel, d'illustrations dignes d'un jeu des années 2000 et d'un système qui date de la fin des années 80. Au cas où vous seriez intéressé par le concept, ►





vous trouverez un jeu solide mais sans grande surprise, bonne ou mauvaise. Les autres passeront leur chemin tant cet ouvrage peine à se distinguer parmi l'offre pléthorique actuelle.

Et n'oubliez pas : *Project* nous sauvera tous !

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



PROJECT

Enhancement: _____

Callsign: _____

Dexterity (DEX): _____

Endurance (END): _____

Intelligence (INT): _____

Psionics (PSI): _____

Strength (STR): _____

Technology (TEC): _____

Move: _____

Strength Damage: _____

Passive Defence: _____

Equipment:

Exelsior Pistol: 4D(E) 10/25/50
5 strips of 15 ammo
PROJECT trenchcoat: 1D/1D/1D
Comlink
Tablet Computer
Survival Kit
Uniform

Current Status: _____

ded / KO ☐

ted ☐



Projet Eden

Sorti de ma torpeur depuis quelques jours, je me tiens devant la lourde porte de la station EDEN-4. Un léger frisson me parcourt alors que le vrombissement des mécanismes soulève un nuage de poussière. Mélange de crainte et d'excitation. Derrière cette porte se tient l'inconnu. Désert atomique, monstruosité hostiles, bandes de pillards, nous ne savons pas encore ce qui nous attend alors que le soleil brûlant nous accueille dans le monde d'après.

Projet Eden est un jeu narratif pour 3 à 5 joueurs au cours duquel vous allez vivre les aventures des habitants d'un bunker antiatomique, dans les terres dévastées de Californie après une guerre nucléaire. Une partie de *Projet Eden* se joue en 3 ou 4 heures sans grande préparation préalable.

Ce jeu de rôle amateur de Julien « Selpoivre » Rothwiller a été produit au sein du studio Gobz'Ink. Il est téléchargeable gratuitement en PDF sur leur site (livret de règles de 22 pages, cartes de personnages, cartes de scènes et fiche de groupe).

The end of the world as we know it

En citant des références comme les films *The Road* ou *The Book of Eli* ou bien encore la série de jeux vidéo *Fallout*, le ton est donné. Dans ce futur dystopique, la Troisième Guerre mondiale a éclaté entre l'Union soviétique et les USA. Le feu nucléaire n'a pas tardé à dévaster le monde que l'on connaissait, précipitant l'humanité dans le chaos. Aux USA seules les élites du pays ont mis en place un grand projet pour préserver la Constitution et le rêve américain. Ce projet a pour nom de code EDEN, et ses acteurs sont destinés à reconstruire le pays 30 ans après la chute des bombes.

Dans les faits, cependant, rien n'indique que la station EDEN-4, d'où partiront les joueurs, sortira de son

hibernation à la date prévue. Et sans signal du quartier général *Base Prime* et des autres stations, il va falloir se retrouser les manches pour rétablir les institutions des États-Unis et reconstruire la civilisation.

Une fois ce prologue de base établi à chaque début de partie, c'est une nouvelle page de l'histoire qui s'écrit pour les survivants d'EDEN-4, mais aussi pour les joueurs. Ils définiront ensemble quel ton et quelle ambiance ils souhaitent développer au cours du jeu, et comment se porte le monde à l'extérieur des portes (jungle luxuriante, désert radioactif, banquise et blizzard cinglant, etc.).

Aussi seuls les bases du *Projet Eden* et les éléments qui entourent le réveil des personnages sont communs à chaque scénario. Le reste dépend des joueurs. Libre à eux de réinventer un nouveau monde à chaque partie.

It's the final countdown

Devant autant de libertés, il faut donc se pencher sur les mécaniques de jeu, ou comment se passe une partie de *Projet Eden*. La partie se déroule en trois grandes phases.

La première, dite phase du Réveil, consiste pour les joueurs à poser les bases du monde extérieur, mais également à sélectionner les personnages qui seront réveillés, et donc jouables. Il existe une liste de personnages en sommeil dans la station, tous représentés sur des cartes avec leurs caractéristiques nécessaires au jeu. Cependant, et selon le nombre de joueurs, la station ne dispose que d'un certain nombre de points d'énergie, nécessaires au réveil de tel ou tel personnage, mais également à l'entretien des systèmes auxiliaires de la station. Les joueurs font donc le choix des personnages avec lesquels ils vont jouer la partie.

Chaque personnage a des traits qui lui sont propres et auxquels est attaché un type de dé – d4 compétence peu développée, d6 professionnel dans ce domaine et d8 particulièrement expert et pointu dans cette compétence). ►





Attribuer quelques points dans les systèmes auxiliaires permet également de bénéficier de relances lors de la résolution de problèmes lors de la phase 2.

Cette deuxième phase est celle de la Découverte. À l'aide des cartes d'événements, chaque tour de jeu équivaldra à une scène que les joueurs devront résoudre pour avancer. Tandis qu'un joueur devient le Protagoniste durant un tour, les autres tentent de l'aider en lui soufflant des idées, des conseils pour résoudre le problème présenté.

Dans les faits, la carte scène se présente avec un seuil de difficulté à battre. Le Protagoniste choisit les traits qu'il va mettre en avant pour venir à bout de l'obstacle, en veillant à justifier ses choix de traits dans la narration bien entendu. Qu'importe le nombre de dés qu'il lancera, il fera la somme des deux meilleurs scores pour tenter de vaincre la difficulté de la scène en cours. Une fois la résolution du tour terminée, on tire une nouvelle carte scène, et le rôle du Protagoniste passe au joueur suivant.

Si ce système met sous le feu des projecteurs un joueur à la fois, il a justement pour mérite de permettre à chacun autour de la table de s'exprimer. En soi, il restera donc déconcertant pour certains, mais enrichissant pour d'autres.

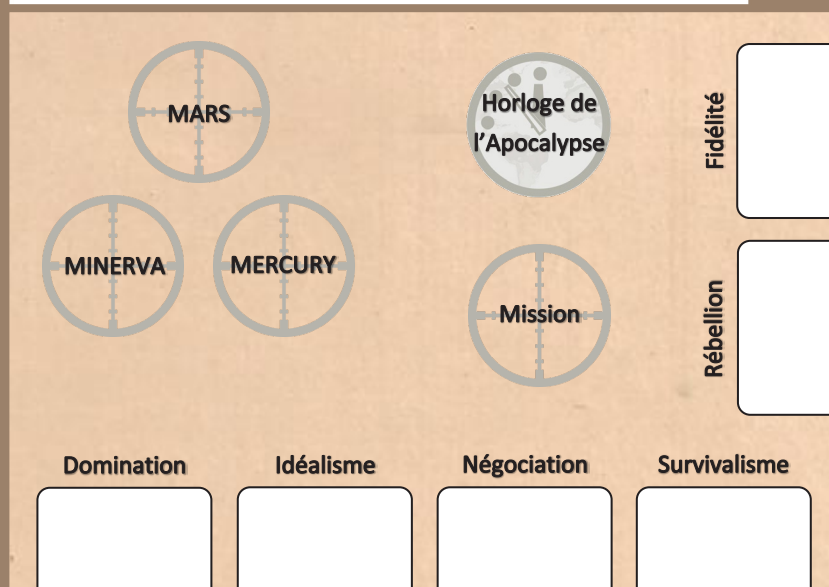
La troisième et dernière phase consiste en une scène unique, servant d'épilogue à la partie et se nomme la phase *Prime Base*. Après bien des obstacles, les joueurs rentrent de nouveau en contact avec *Prime Base*, et sont

confrontés à des révélations sur le Projet Eden lui-même. Toujours dans une optique d'un monde différent d'une partie à une autre, ces révélations sont tirées au hasard. Quoi qu'il en soit c'est le moment du choix final pour chaque personnage. On prend alors en compte les différents choix faits par le groupe durant leur aventure (violence, négociation, idéalisme, survie) et selon leurs priorités établies, le futur de la station EDEN-4 prendra des voies très différentes.

Conclusion

Projet Eden est une source d'aventures différentes à chaque partie. Et s'il conviendra à des joueurs expérimentés et doués d'une bonne dose d'imagination nécessaire pour faire avancer l'histoire, il n'en oublie pas les joueurs débutants en proposant la règle du « facilitateur » comme une sorte de retour du rôle de MJ. Un jeu qui peut convenir à différents types d'ambiance, puisque les joueurs sont dépositaires de leur univers de départ. Néanmoins le fait d'ajouter un point final à chaque partie empêche l'élaboration de campagnes, et si on y rejouera avec plaisir, seuls les MJ les plus retors y puiseront l'inspiration pour continuer à faire renaître les terres dévastées de Californie.

Aurélien



Liens vers nos partenaires



RUNEQUEST 6, livre de base VF

RuneQuest est un système de jeu générique et médiéval-fantastique. C'est d'ailleurs l'un des plus vieux systèmes puisqu'il date de 1979 !

Pour faire simple, sachez qu'il utilise le dé de pourcentage et qu'il est très proche des règles de *L'Appel de Cthulhu*, puisque les concepteurs sont à peu près les mêmes. Il s'agit d'un système d'une complexité moyenne, particulièrement pour le combat. Il propose de très nombreuses options : plusieurs magies différentes, une création de personnage détaillée qui prend en compte l'entourage social du héros, des manœuvres complexes de combat, etc. Enfin, les règles tendent plutôt vers des personnages peu compétents et les débuts seront donc difficiles...

Vous connaissez peut-être *RuneQuest* grâce à l'univers de Glorantha, un vieux monde inspiré par les mythologies antiques : au départ les deux étaient étroitement liés. Le nom de *RuneQuest* fait d'ailleurs référence aux quêtes divines que doivent accomplir les héros de ce monde. Aujourd'hui, sachez toutefois que les deux composantes ne sont plus liées et que ces règles sont à présent indépendantes de tout univers. Bien sûr, comme nous allons le voir, l'héritage gloranthien a laissé des traces !

La sixième édition de *RuneQuest* vient donc de paraître en français sous la forme d'un tome massif de 455 pages en couverture souple. Le jeu est édité par l'association Le Scriptorium. Le livre est disponible en impression à la demande chez Lulu.com et donc impossible à trouver dans votre boutique préférée.

Comment je suis tombé dans la boue quand j'étais petit

Avant de tester *RuneQuest 6* (dans un univers

médiéval historique et fantastique), j'ai écouté ce qu'en disaient les futurs joueurs. La première chose qui m'a surpris, c'est le nombre de personnes qui exprimaient leur mécontentement par rapport aux systèmes de pourcentages : « aaah on perd sans arrêt », « aaah c'est agaçant y'a trop de probabilités de perdre, on n'arrive à rien » « aaaah les statistiques sont plates » (quoi que cela puisse vouloir dire, car votre serviteur ne comprend rien aux maths).

J'ai également croisé des joueurs disant au contraire qu'ils appréciaient ce genre de règles car elles étaient relativement précises et très simples à comprendre (un pourcentage parle en effet à tout le monde, tout autant qu'une note sur 20, comme *Dungeons & Dragons*).

J'ai aussi capté une lueur de masochisme dans les yeux de quelques-uns : « on perd, on se fracasse dans la boue, puis on se relève, on tombe encore, mais lorsqu'on réussit enfin une action, elle compte vraiment ! »



L'homme qui murmurait à l'oreille des runes

Côté forme, je peux vous dire qu'une couverture souple, ça craint. À moins que vous soyez très soigneux et que vous n'apportiez pas le livre en partie, il va s'abîmer un peu. C'est-à-dire qu'il va se corner ou subir quelques pages tordues. En effet même si la reliure est solide et le papier de bonne qualité chez Lulu, plus de 400 pages avec une couverture souple, il ne faut pas s'attendre à un miracle.

Après demande au Scriptorium, il apparaît que c'est une demande express de The Design Mechanism, l'éditeur de la VO, qui refuse la couverture rigide chez Lulu. Étrange et à mon avis inadapté au vu du prix demandé.

À l'intérieur, nous avons une mise en page simple, très lisible, en deux colonnes avec de larges marges sur les côtés. Ces marges accueillent de très jolis symboles de runes mais aussi des précisions techniques, par exemple. La taille de la police est assez petite mais cela reste lisible même au cours d'une partie avec peu de lumière. ►





Les illustrations ne sont pas nombreuses mais sont en mode « traits noir et blanc » et figurent une ambiance gréco-romaine fantastique : soldats pseudo athéniens, centaures et j'en passe. Elles sont de très bonne qualité. Dans l'ensemble si vous préférez les illustrations couleur qui pètent faites avec Photoshop, vous n'aimerez pas. Par contre, si vous aimez la sobriété mêlée à une certaine subtilité esthétique, quelque chose de plus *old school*, vous apprécierez.

On notera la touche runique : chaque chapitre est symbolisé par une rune. Celle-ci est brièvement expliquée et reproduite tout au long du chapitre. Ça n'a l'air de rien, mais ce genre de détail ajoute à l'ambiance malgré la sobriété du livre.

Côté fond, la traduction est de bonne qualité. Le PDF a été mis à jour récemment avec quelques errata mais au vu de la bête, sur 455 pages, très peu d'erreurs ont été corrigées ce qui est bon signe. Je possédais la première version et j'ai été embêté lorsqu'un mot clé comme un nom de compétence n'apparaissait plus dans la suite du texte ; il s'agissait en fait d'un seul mot traduit de deux manières différentes.

Très bon point : le livre dispose d'un index fourni qui m'a été très utile lors du test, tout comme un sommaire détaillé. Un appendice récapitule aussi les tables importantes.

Antique ou pas antique ?

Cassons un mythe : non, ce jeu est réellement un jeu médiéval-fantastique, et non un jeu spécifiquement fait pour les aventures gréco-romaines !

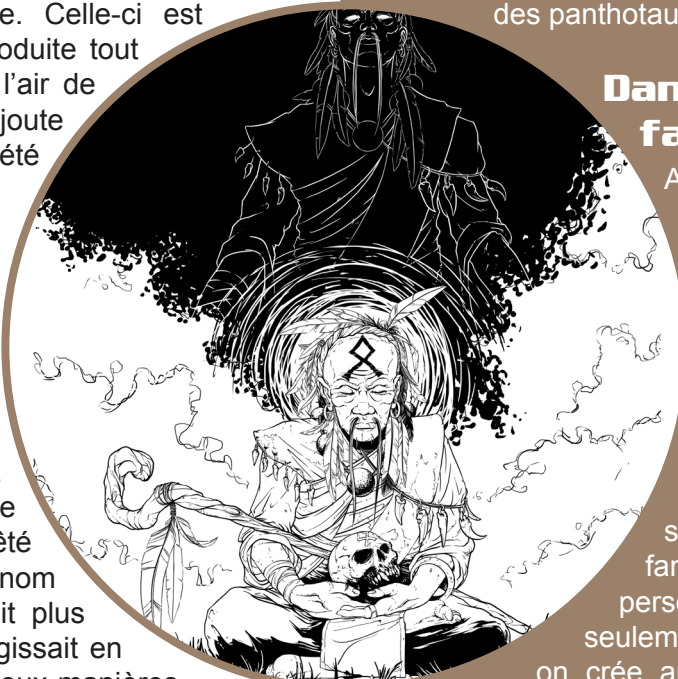
Cependant ce livre n'est pas tout à fait générique. Impossible par exemple de réussir des actions héroïques quand on est débutant. Et heureusement qu'il n'est pas générique : il propose une ambiance, un style de jeu bien à lui. Tout au long des exemples de règles, on suit les péripéties de héros dans un monde antique-fantastique (qui n'est jamais décrit, mais qui

est développé dans les aides de jeux gratuites parues récemment en VF), et cela donne du relief, une vraie touche particulière au livre. Ainsi, parmi les armes et monstres proposés, une bonne tranche provient de l'âge du bronze, du monde de Conan et de la mythologie gréco-romaine plus que de chez Tolkien, par exemple. Par défaut, le jeu ne propose que des humains. Il faut aller dans le bestiaire pour avoir les règles de création pour jouer des elfes, des halfelins ou des nains ainsi que des espèces plus typiques de l'ambiance *RuneQuest*/Glorantha : des centaures, des minotaures ou encore des panthotaures.

Dans RuneQuest, on fait du social

Au-delà des espèces disponibles à la création du personnage et de tous les aspects classiques que l'on trouve dans tout système, quelque chose donne beaucoup de sel : une table de cent idées pour le passé du personnage, mais aussi de nombreuses règles simples pour étoffer l'entourage familial et communautaire du personnage. On ne crée pas seulement un corps et une âme, on crée aussi sa famille, sa tribu, sa culture. Et même sa religion, grâce aux règles de création de cultes et de sociétés secrètes. C'est à ce genre de détails que l'on reconnaît un jeu pensé et réfléchi. Un personnage de *RuneQuest* est toujours intéressant au sortir de sa création : il a du vécu, une culture, une religion, une profession crédible (parmi un large choix) et une famille.

Une règle optionnelle permet en outre d'attribuer, à la manière des mythes grecs, des « passions » aux personnages, c'est à dire des idéaux et des liens affectifs (haine, amour, etc.) avec les PNJ de la campagne. Ces passions sont notées sur 100 comme des compétences et peuvent grandement améliorer une action en rapport avec le PNJ aimé ou haï puisqu'on ajoute le score de la passion à sa compétence ! ►



"System matters"

Comme je le disais, *RuneQuest* n'est pas neutre. Les règles comptent. Elles influent sur la façon dont on voit un univers imaginaire. Pour avoir testé sous différents systèmes (dont *D&D 5* et *RuneQuest 6*) un même scénario, je peux vous assurer que la sensation n'est pas du tout la même entre ces deux systèmes. Là où *D&D* est héroïque et permet bien des fantaisies, *RuneQuest* vous arrache les bras, vous balance dans la boue et parfois, parfois, vous brillez lors d'une belle action !

Pour réussir une action, on lance un dé de pourcentage et on doit faire égal ou moins que sa compétence. Généralement, vous aurez moins de 50 % de réussite à la plupart de vos actions. En partie, si un meneur demande trop souvent des jets de dés, les joueurs vont se planter TRÈS souvent. Il faut donc faire attention : ne demandez pas de jets si vous estimez qu'un échec n'apporte rien à l'histoire. C'est valable pour tous les jeux mais surtout pour celui-ci ! Tout le système est une déclinaison de ce principe. Imaginez qu'un prêtre doit faire deux jets avant de pouvoir enfin lancer son miracle : un pour convaincre son dieu, et l'autre pour lancer correctement l'énergie divine... bon courage avec des personnages débutants.

En tant que meneur, durant le test, je mettais en scène un terrible mage au service du roi d'Angleterre, qui lançait des sorts sur les héros. Malheureusement, même avec un score au-dessus de 50 %, j'ai eu tout le mal du monde à réussir mes sortilèges.

Autant dire que *RuneQuest 6* est fait pour les contextes « réalistes », dans lesquels vous apprécierez des combats détaillés, courts et brutaux ; et dans lesquels la magie n'est pas au premier plan, ou est réservée à certains spécialistes (autrement dit : pas les PJ !). Par exemple, durant le test, une personne risquait de mourir dès le premier coup avec une arme bien placée et une manœuvre adéquate...

Parlons du combat, justement.

En plein dans ta rune

Le combat m'a laissé un goût paradoxal : d'un côté, j'apprécie énormément que chacun dispose d'une dizaine de manœuvres visuelles (viser, saigner, maximiser les dégâts, se protéger, bousculer l'adversaire, etc.) que l'on peut ajouter à son action de combat si notre réussite est assez élevée. Les armes ont des propriétés spéciales (longues, empalement, emmêler, etc.) voire des matériaux personnalisables. Cela apporte une petite touche stratégique.

Le défaut : les joueurs doivent avoir devant eux la liste des manœuvres et la connaître un maximum afin d'optimiser leurs chances de survie. Une seule touche pouvant entraîner la mort (puisque le système prend en compte les localisations des blessures), il vaut mieux mettre toutes les chances de son côté.

A priori, le combat n'est pas ennuyeux grâce aux manœuvres mais aussi aux points d'actions. J'ai beaucoup apprécié que le combat ne se joue pas ainsi au tour par tour comme dans beaucoup d'autres jeux. Chaque personnage dispose de trois points environ. Chaque point permet une action. La défense n'est pas passive. On peut se défendre activement, contre-attaquer. On enchaîne les actions à tour de rôle jusqu'à ce que plus personne n'ait de points. La subtilité de ce système, c'est qu'un personnage ayant gardé des points d'actions ou en ayant ne serait-ce qu'un de plus va pouvoir agir plusieurs fois au cours d'un même tour. Là encore, si on maîtrise ces subtilités, on peut développer une petite stratégie basée sur son arme, ses points d'actions et l'utilisation des manœuvres...

L'autre côté de la pièce, c'est toujours et encore le D100. Il est possible d'enchaîner les actions ratées de part et d'autre, et ainsi de faire durer le combat sans que rien ne se passe – jusqu'à ce que quelqu'un touche une ou deux fois de suite et là paf, il est mort l'ennemi !

Une dernière chose, au vu de la lenteur de guérison, un personnage peut rester estropié très longtemps puisque la convalescence d'une blessure grave est comptée en mois... On est loin d'une sensation de film hollywoodien, de *D&D* ou de *Savage Worlds*, vous en conviendrez. ►





Le combat est donc assez imprévisible, parfois étrange, mais surprenant et si on utilise bien les règles, le combat sera très intéressant et très violent. Bref, les personnages devraient fuir ou éviter autant que faire se peut les combats. Je suppose que c'est ce qu'on fait dans la vie réelle, non ?

Les dieux et les mages

Le jeu propose pas moins de cinq systèmes différents de magie. Les auteurs proposent au meneur d'intégrer uniquement ce dont il a besoin, ce qui correspond à son monde, et non tout d'un coup. Une introduction très inspirante nous explique en quoi les runes ont créé le monde, et les auteurs développent une théorie métaphysique intéressante et originale focalisée sur la symbolique des runes. Heureusement ces runes sont assez vastes pour s'adapter à de nombreux mondes.

La magie populaire est composée de petits sorts apparentés à la prestidigitation ou à des choses utiles pour des villageois.

L'animisme m'a le plus inspiré. Le jeu explique qu'il existe une dimension parallèle, le monde des esprits (tiens, ça me rappelle *Loup-Garou* !), et que tous les êtres vivants et les objets ont une âme. Une âme avec laquelle on peut parler, interagir, et que l'on peut même utiliser pour enchanter des armes ou des objets. Là encore, *RuneQuest* montre qu'il n'est pas un jeu complètement générique (et tant mieux) en proposant quelque chose sortant de l'ordinaire pour un jeu med-fan. Passionnant.

La sorcellerie est diversifiée au niveau des effets mais il y a très peu de sorts dans le livre de base. C'est pour moi un vrai bonheur car je ne sais jamais quoi choisir quand j'ai devant moi deux cents sorts et trois à sélectionner... D'un autre côté, les sorts de *RuneQuest* sont assez puissants, voire complexes à bien utiliser.



Le théisme n'a aucun rapport avec le thé, mais plutôt avec les dieux. Il s'agit donc des miracles et de la manière de prier les dieux. Être prêtre nécessite aussi d'être membre d'un culte, que le jeu propose de créer de A à Z. J'apprécie particulièrement cet aspect détaillé qui permet de créer le monde en même temps qu'un personnage. Le joueur sait précisément les tabous et les demandes de sa religion, la nature de sa foi, etc.

L'oubli qui tâche : les PNJ

Le bestiaire est joliment coloré avec des monstres étranges venus tout droit de Glorantha ou de la mythologie antique. Mais, et c'est une énorme épine runique dans mon pied, il manque les caractéristiques des PNJ ! Impossible d'avoir dans cet énorme livre ne serait-ce que les caractéristiques d'un garde d'élite, d'un soldat, d'un leader de communauté, d'un prêtre ou d'un shaman... On nous conseille bien une méthode hyper rapide (on prend une ou deux compétences pour représenter le personnage et c'est tout) mais au vu du système détaillé de combat, ce manque est un énorme défaut ! Impossible de jouer correctement sans ces caractéristiques toutes prêtes. Il faut donc préparer avant la partie plein de profils, et ça prend du temps. Trop de temps.

Petite conclusion runique

RuneQuest est un système détaillé, mais qui n'a pas le niveau de complexité que j'imaginai. Il est très bien conçu même s'il demande un investissement certain de la part du meneur et des joueurs. En échange, il propose des règles solides, intéressantes, inspirantes et intelligentes. Il est très facile de le simplifier en partie. Le D100 est très facile à comprendre. La taille de l'ouvrage vient surtout du nombre d'options proposées. C'est une boîte à outils qui est taillée pour les grandes campagnes, pas pour les parties d'un soir. Le jeu se lit agréablement et surprend dans ses choix malgré sa taille et malgré l'absence de monde décrit. En fait, si, un monde est décrit à travers les règles, et il faut lire entre les lignes, se laisser inspirer par les illustrations et les exemples. ►

Je conseille fortement aux joueurs de lire au moins le chapitre du combat avant de commencer, afin qu'ils sachent comment l'utiliser. La photocopie des annexes et tables sera également indispensable. En VO, l'éditeur a sorti gratuitement une version « light », destinée à la découverte et aux joueurs : espérons qu'elle paraîtra en VF aussi car c'est très utile que le groupe dispose d'au moins un livre de base supplémentaire durant une campagne.

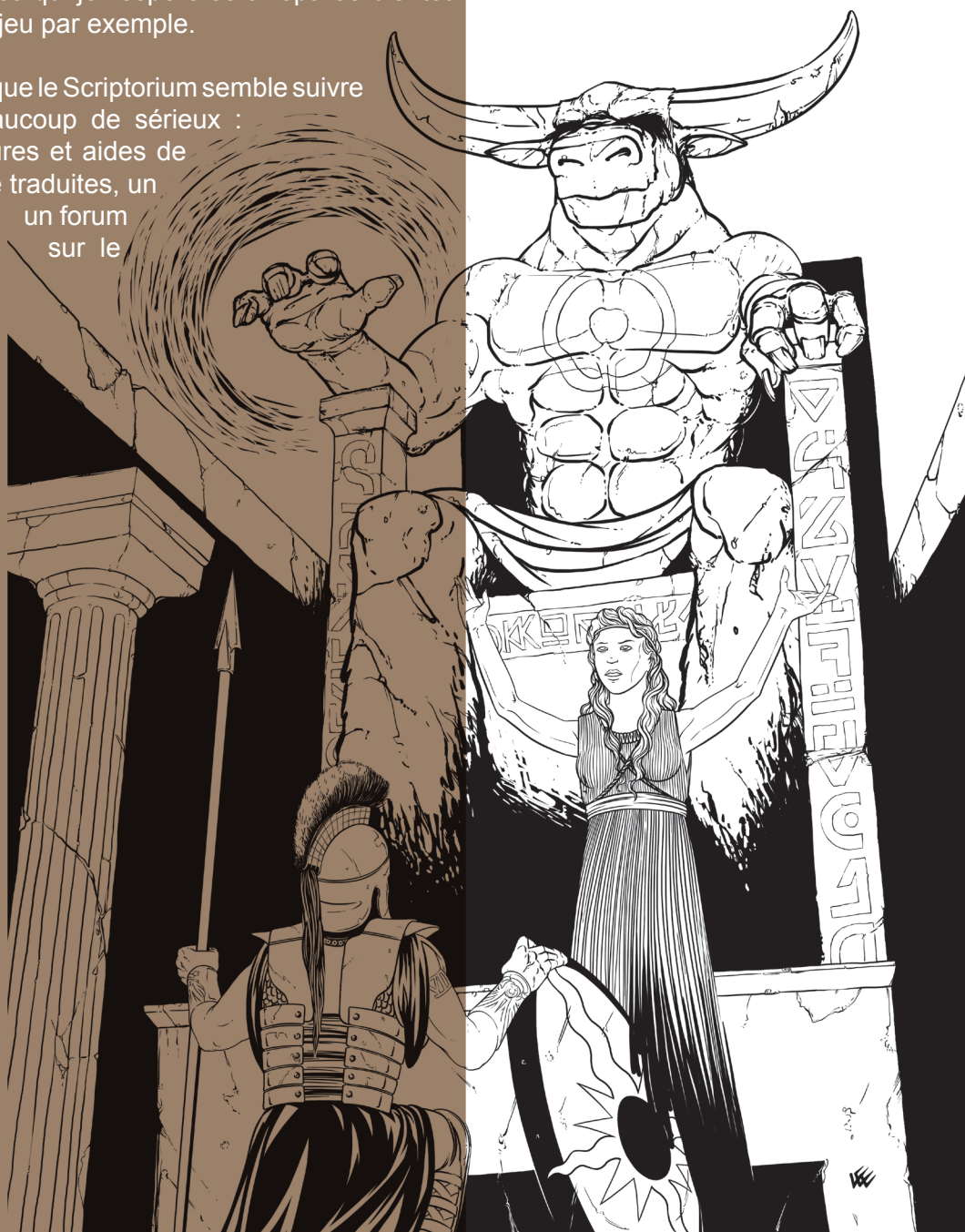
Le prix pour un livre en couverture souple sur Lulu (c'est à dire sans avoir la qualité d'une impression offset classique pour un prix équivalent) est bien trop élevé, malheureusement.

Le second bémol est l'absence des caractéristiques des PNJ, absence qui je l'espère sera réparée bientôt par une aide de jeu par exemple.

Signalons enfin que le Scriptorium semble suivre le jeu avec beaucoup de sérieux : plusieurs aventures et aides de jeux ont déjà été traduites, un errata est paru, un forum est disponible sur le site de l'association et on murmure également que *The Book of Quests*, un recueil d'aventures *sword & sorcery*, est en cours de traduction...

Paul

Liens vers nos partenaires





Spirit of the Century

Neuf ans ! Il aura fallu presque dix ans pour traduire *Spirit of the Century* en français et encore plus pour voir enfin un jeu *FATE* dans l'hexagone. Aujourd'hui c'est chose faite alors que la nouvelle version du système, *FATE Core*, cartonne chez nos amis anglo-saxons*. Grâce à l'ultime souscription de feu Narrativiste Éditions (devenu entre-temps 50 Nuances de Geeks) le jeu arrive dans la langue de Patrick Sébastien dans un ouvrage solide de 260 pages. Jetons un œil sur cet opus pour voir si l'attente en valait la peine.

Vous avez votre carte de membre ?

Les personnages joueurs sont tous membres du club *Century*, une organisation caritative qui vient en aide aux plus démunis. Mais le club n'est qu'une façade pour cacher la véritable activité des « centurions », les membres privilégiés dont font partie les personnages joueurs. Ils ont tous un point commun : ils sont nés le 1er janvier 1900 et ont eu un destin exceptionnel. Pilote de l'extrême, mystique mystérieux ou ingénieur bricoleur, tous ont vécu de nombreuses aventures en solitaire et participent ensemble à la lutte pour la justice. Car les menaces sont nombreuses ! Seigneurs de guerre à l'apparence simiesque, savants déments ou thaumaturges immortels cherchent à asseoir leur puissance ; il ne faut rien moins que les plus grands héros du monde pour faire face. On voit ici en quelques lignes que le contexte du jeu sert surtout d'excuse pour reproduire les aventures trépidantes que l'on retrouvait dans les récits *pulp* des années 20-30.

Cher journal

Les personnages commencent par « l'écriture » de leur personnage *via* une série de questions sur la carrière du héros. De la naissance aux premières aventures, le joueur répond aux questions qui vont permettre de définir des aspects décrivant le personnage. Le héros



pourra ainsi être un « rude gaillard élevé dans les rues » devenu plus tard un « pilote fougueux ». Les dernières questions proposent d'imaginer des aventures entre deux héros afin de leur inventer un passé commun. Nous verrons qu'au-delà de créer un historique, les aspects ont une grande importance sur la mécanique du jeu. Une fois le journal complet, les joueurs remplissent la pyramide des compétences. On commence avec une compétence à 5, deux à 4 et ainsi de suite. Pour finir le joueur choisit des prouesses, sorte d'atouts offrant des bonus dans des circonstances particulières. Dans le cas où il a investi dans les prouesses respondantes, le joueur pourra créer un gadget pour son personnage comme un jet pack, ou un fusil électrique.

Les détails qui tuent

Vient ensuite la description des aspects. Plus que de simples mots servant à colorer le personnage, ils sont au cœur du système *FATE*. Chaque aspect en jeu peut être activé par un joueur pour obtenir au choix un bonus sur les dés, la possibilité de les relancer ou celle de créer une vérité narrative. Pour le dernier cas il s'agit pour le joueur d'utiliser un aspect pour avoir un impact sur la narration. Un aspect du genre « toujours un coup d'avance » permettra de prévoir que le héros savait que le méchant s'échapperait par une sortie dérobée et avait posté un allié avant d'entrer. Chaque activation coûte un des dix points de destin du personnage. ►





Mais les joueurs peuvent en récupérer. Car le meneur peut aussi contraindre les aspects en offrant au joueur des points de destin. Le joueur peut alors décider d'accepter le point et son échec ou refuser en payant un point au meneur. D'autres aspects de « scènes » existent aussi et peuvent être découverts/activés/contraints.

Des aventures épiques

Pour gérer les multiples dangers auxquels feront face les héros, le jeu propose une mécanique unifiée. Pour les obstacles simples il faut surmonter une difficulté de -2 à 8. Le joueur lance quatre dés *FATE*, notés -, 0 et +. Le résultat est ajouté au score de compétence et aux éventuels bonus accordés par les aspects et prouesses.

Le « cran » de réussite permettra de réduire le temps d'action ou d'améliorer la qualité de l'action. Pour les conflits le système est identique pour les oppositions physiques ou sociales. Après avoir déterminé l'initiative, on jette les dés en opposition – par exemple Athlétisme pour esquiver un tir ou Endurance pour encaisser le coup sans broncher. En cas d'échec le personnage va prendre du stress physique ou mental en fonction du cran entre les jets opposés. Chacun d'entre eux dispose de cinq à huit cases de stress. Quand le héros subit trois points de stress, le joueur coche la troisième case à partir de la gauche. S'il reprend à nouveau trois points il devra cocher la case disponible la plus à droite. S'il n'y a plus de case libre le personnage est hors-jeu.

Pour empêcher cela, le joueur peut accepter une conséquence. Disons que Jack le cogneur prend une chaise à la tête par Brutor, l'homme de main du docteur Morbide. Avec quatre points de stress Jack n'a pas assez de cases pour éviter d'être assommé. Il choisit donc une conséquence modérée qui permet d'absorber le stress et devient « sonné ». Cette conséquence est un aspect que Brutor pourra activer une fois gratuitement pour gagner un bonus de 2 points sur un jet contre Jack. Chaque personnage dispose de 4 conséquences permettant d'encaisser 2, 4, 6 et 8 points de stress. Plus la conséquence est grave plus elle sera longue à récupérer. Tous les personnages ne sont pas à la même enseigne et les sbires, des PNJ mineurs, n'ont pas la possibilité d'avoir des conséquences.

Machinations diaboliques

Le meneur bénéficie de nombreux conseils pour conserver l'ambiance pulp des parties : comment utiliser les compétences pour créer des challenges, favoriser l'action permanente au détriment de la contemplation et structurer les scénarios. Par exemple le jeu à aspects propose de partir des aspects des personnages pour improviser une histoire taillée sur mesure pour les joueurs. Enfin l'ouvrage s'achève avec un dytique de scénarios. Le premier propose d'inviter les personnages à une conférence scientifique qui va s'achever sur un meurtre. Le format « whodunit » très classique permettra de rencontrer un vilain qui reviendra se venger dans le deuxième scénario.

Cliffhanger de fin

Spirit of the Century est-il un jeu « sur le pouce » comme il le prétend ? Oui et non. Oui car les options de création de personnages permettent de se lancer ►





rapidement en utilisant les techniques de maîtrise proposées. Non car il faudra une certaine prise en main pour exploiter au mieux les possibilités offertes par le système *FATE* et, d'expérience, cela demande un certain temps pour s'y faire. En tout cas les amateurs d'aventures débridées seront aux anges avec ce jeu clairement conçu pour cela. Il faudra cependant pour en prendre toute la mesure faire jouer autre chose que le premier scénario peu inspiré ; heureusement *Le Maraudeur* pense à vous et a prévu cela dans le présent numéro !

*Au dernier trimestre 2014 le jeu était numéro 3 des ventes aux États-Unis derrière *D&D 5* et *Star Wars – Edge of the Empire*.

Doc Dandy



Liens vers nos partenaires

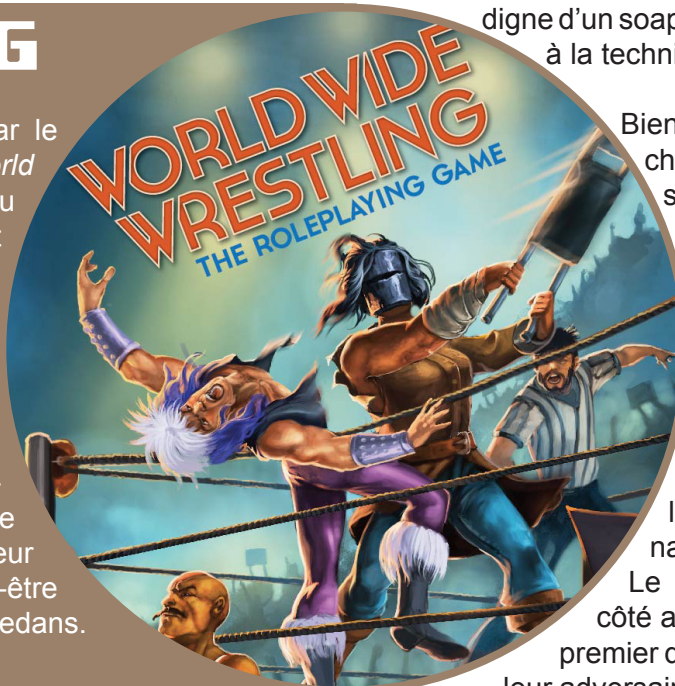


WWWRPG

Quoi ? Un jeu motorisé par le système d'*Apocalypse World* pour simuler l'univers du catch américain ? Ils ont vraiment de drôles d'idées, c'est vraiment *too much*. Voilà ce que je me suis dit en voyant arriver cet opus écrit par Nathan Paoletta, auteur de l'étrange *Annalise* et spécialisé dans les micro-jeux. Mais pourquoi pas, me suis-je dit ensuite ? L'auteur est talentueux et il y a peut-être des choses intéressantes dedans. Allons-y !

Catch et JdR, une histoire contrariée

Il faut comprendre que le catch est un spectacle qui tient à la fois du sport et du théâtre populaire. Véritables archétypes du héros mythologique modernisé, les catcheurs représentent au travers de leurs actions l'éternelle lutte du bien contre le mal avec tout son bagage de représentations bibliques et/ou gréco-romaines. Bien évidemment, tous ces éléments sont évoqués de manière très « cliché » et les détracteurs du catch ne manquent pas de pointer du doigt le côté carton-pâte du spectacle. Pourtant derrière les vraies/fausses rivalités, les prises improbables et le jeu d'acteur approximatif se cachent des performances qui font la joie des petits comme des grands pourvu que l'on accepte de suspendre son incrédulité à des niveaux stratosphériques et donc de nourrir le *kayfabe*, cette acceptation consciente de l'illusion. De fait, le catch et son univers tiennent autant du *drama*



digne d'un soap opéra que des combats féroces à la technicité volontairement complexe.

Bien souvent les jeux de rôle cherchant à simuler le catch se sont heurtés à deux écueils. Le premier est celui de la simulation avec, au choix, des systèmes très pointus et souvent rébarbatifs comme *The Squared Circle RPG* – avec ses prises à acheter avec des points – ou au contraire avec des systèmes très simples laissant aux joueurs le soin de narrer leurs actions librement.

Le deuxième écueil est celui du côté artificiel du catch. En effet, le but premier des catcheurs n'est pas d'abattre leur adversaire mais de briller sur le ring pour satisfaire le public. Un jeu comme *Luchadores* botte en touche en faisant des catcheurs de vrais super-héros. Ici *WWWRPG* prend le parti de laisser de côté la complexité des combats, en laissant les joueurs narrer leurs prises alambiquées, et se concentre sur le côté star-system de cet univers.

Les combattants montent sur le ring

Le moteur d'*Apocalypse World* se caractérise par l'existence de classes de personnages proposées dans des livrets pour les joueurs. Au début de la campagne, chaque joueur choisit un profil. Et ils sont variés ! L'antihéros est un personnage qui ne respecte pas les règles du jeu en se moquant du spectacle auquel il participe. Le protégé est le jeune premier prometteur qui bénéficie de l'appui d'un manager pour le mettre en lumière aux yeux des fans. Le sauvage n'aime rien d'autre que le sang et l'ultra violence pour faire monter l'audimat, quitte à en subir les conséquences. Le voltigeur représente la catégorie des combattants légers et portés sur l'acrobatie. Le faire-valoir est un personnage spécial car il n'existe ►

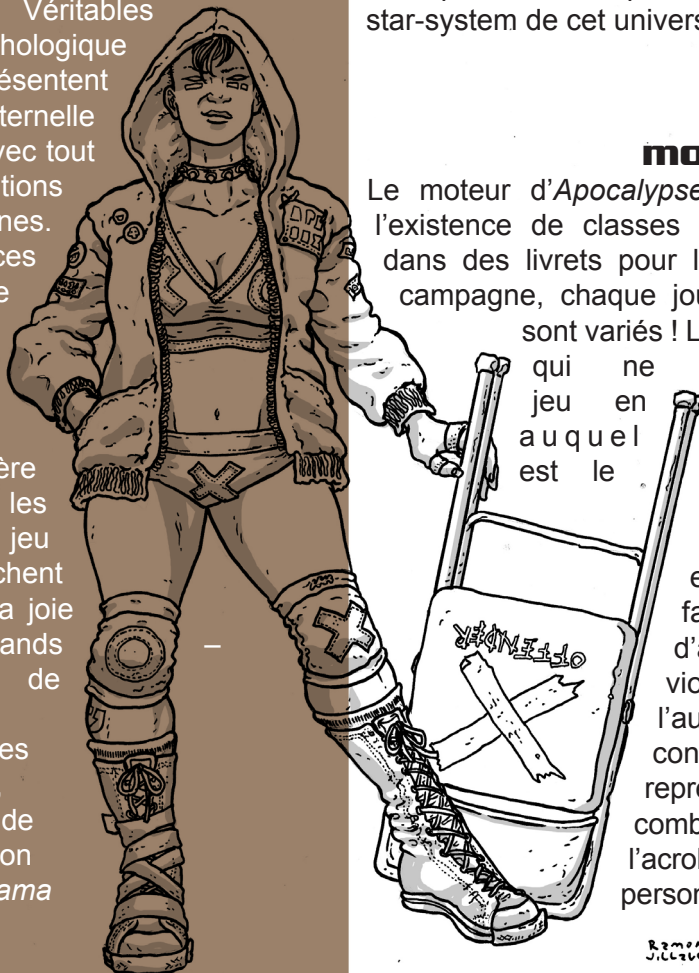


Illustration
J. L. L. L.





que pour perdre et mettre en valeur ses opposants. Le manager existe aussi et compense son absence sur le ring (encore que...) par une influence importante lors des scènes hors combat. Le monstre est le personnage imposant qui effraie tout le monde par sa puissance brute. Le technicien, lui, est un amoureux du travail bien fait qui privilégie les prises et la technique durant ses combats. Le vétéran est un catcheur qui a fait son temps mais qui bénéficie toujours de l'amour du public avant de raccrocher définitivement. Enfin, le cramé est un combattant perdu dans l'enfer de la drogue et/ou de l'alcool tentant de conserver le peu de dignité qui lui reste.

Chaque livret propose des scores préétablis dans les quatre caractéristiques

de base du jeu. Le look symbolise l'impact du personnage face au public – que ce soit via son charisme ou ses actions spectaculaires sur le ring. La puissance représente la force brute du catcheur. Le réalisme contient tout ce qui n'entre pas dans le domaine du spectacle, même

s'il s'agit de ne pas respecter les règles tacites durant un combat comme frapper un adversaire avec une chaise. Enfin la technique rassemble les qualités professionnelles du catcheur reconnues par les autres professionnels. Ensuite, le joueur choisit le « rôle » de son personnage pour savoir si c'est un gentil ou un méchant dans la *storyline* de la fédération. Ce rôle représente la façade du personnage durant les shows, pas une quelconque valeur morale propre au performeur.

Enfin, une fois que le joueur a répondu à quelques questions et choisi ses actions spéciales (*moves*, dont son « coup spécial »), le meneur va pouvoir programmer les combats.

The show must go on

Dans *WWWRPG* le rôle du meneur est relativement

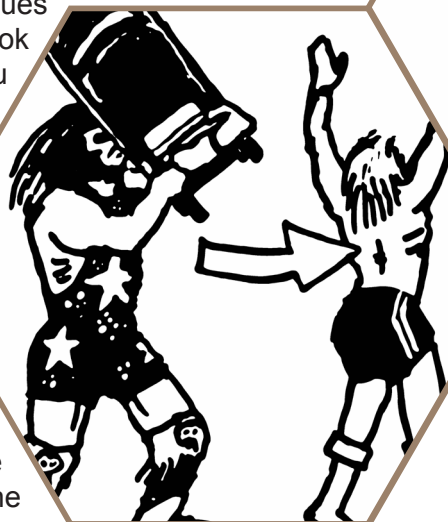
simple. Il n'y a pas à proprement parler de scénario. Le Créatif (nom donné au meneur) va préparer une soirée de catch en programmant des combats entre personnages joueurs et/ou non joueurs. La spécificité de la méthode est que l'issue des combats est décidée à l'avance. Au moment où le Créatif indiquera le gagnant prévu par l'organisation les joueurs devront le prendre en compte. Certaines actions permettent aux joueurs de

changer cet état de fait. Chaque match pourra contenir des « stipulations », des contraintes ou des autorisations modifiant la thématique du match comme le mode hardcore laissant libre court à l'ultra violence ou le « Roi de la colline » sacrant le catcheur restant le dernier sur une plate-forme. Lors des matches où ils ne sont pas impliqués, les joueurs sont invités à interpréter le public et surtout le commentateur. Cette astuce permet d'éviter des moments de creux pour les joueurs. Quoiqu'il en soit les catcheurs non combattants ont

toujours la possibilité d'intervenir dans le match, dans la plus pure tradition du personnage arrachant le micro au présentateur pour menacer un autre en plein combat.

Piledriver et Chokeslam à tous les étages

Le système d'*Apocalypse World* commence à être connu. Chaque fois qu'un joueur décrit ce que fait son personnage, il peut activer une action et lancer 2d6 + la caractéristique adéquate. L'action décrit les ►



conséquences en fonction des résultats. Sur 10 ou plus le résultat est un succès complet, sur 6 ou moins c'est un échec, entre 7 et 9 une réussite partielle. Généralement, le joueur aura une liste de choix à faire. Par exemple l'action hors match « interrompre une promo » permet d'intervenir entre deux présentations pour faire monter l'audience et récupérer du *momentum* (bonus pour des jets ultérieurs), gagner de la *heat* contre un adversaire (bonus spécifique à un autre personnage), imposer une stipulation pour un match ou forcer le Créatif à vous inscrire dans un match. Durant les matchs, chaque intervenant devient tour à tour le narrateur du combat. Si c'est un joueur, il aura tout le loisir de laisser les initiatives à son personnage mais devra respecter le résultat de ses jets. De son côté, le Créatif dispose d'actions pour répondre aux interventions des joueurs : des actions douces, pour dynamiser la partie, ou des actions dures, généralement le fruit d'un échec (*botch*) de la part d'un joueur. Comme nous l'avons vu, le but n'est pas de gagner ou perdre le match mais de

gagner de l'Audience au travers de différentes actions. Arrivé au cinquième point d'Audience, le joueur va effacer son score et ajouter un avancement (+1 dans une caractéristique, une nouvelle action de livret voire une action personnalisée). Le pire qu'il puisse arriver avec la disqualification pour blessure est la perte de tous ses points d'Audience, qui entraînera le renvoi du personnage de la fédération ; excepté pour le « faire-valoir » qui est là pour cela.

And the winner is...

En conclusion, j'ai été agréablement surpris par *WWWRPG* malgré le fait qu'il expédie la problématique de la complexité des combats de catch. Cet état de fait va limiter l'intérêt à des joueurs maîtrisant déjà les codes narratifs du catch. Cette condition *sine qua non* me paraît indispensable pour tirer parti de ce jeu sympathique, assez fun et simple à mettre en place mais qui ne comblera guère plus que quelques soirées.

Doc Dandy

WORLD WIDE WRESTLING: THE MONSTER
You're physically enormous and intimidating. You may have a supernatural edge, or simply be mean - either way, you make people nervous, in and out of the ring.

HAILING FROM

- ☐ Parts Unknown
- ☐ Dead Horse, Alaska
- ☐ Kill Devil Hills, North Carolina
- ☐ Elsewhere:

ENTRANCE

- ☐ Thunderous & Impressive
- ☐ Overblown & Odd
- ☐ Weird & Mysterious
- ☐ Something Else:

HEAT

Run-In, Wrestling
Write down each other wrestlers name.
On your turn, ask 1 question per other player. When answered, gain +1 Heat with their wrestler.

- Who is terrified of me backstage?
- Who helps me come up with new directions for my character?
- Who's made me look weak?
- Who can stand up to me in the ring?

Whenever you work a match with a character you have +4 Heat with, gain +1 Audience.
When you finish a feud, reset Heat to +1.

NAME & LOOK

STATS

Start With:

- Look 0, Power +1, Real -2, Work -1
- Then add 1 to one stat

LOOK

- ☐ Cut A Promo

POWER

- ☐ Feet Of Strength

REAL

- ☐ Break Keyface

WORK

- ☐ Work Real Self
- ☐ Wrestling

ROLES

- Pick your starting Role. You can use the Move of the same name.
- Babyface - You're a good guy.
- Heel - You're a bad guy.
- When you deliberately break your role, you make a turn and switch to it's opposite. Gain +1 Heat with everyone now opposed to you.
- Gain an Advanced Role via Advantages. You can use the Move of the same name.
- Celebrity - You've gained fame outside the ring.
- Icon - You embody your style of wrestling.
- Legend - The audience will never forget you.

WORLD WIDE WRESTLING: THE MONSTER

MOVES

FINISHING MOVE:
When you're booked to win a match, roll 2d6: On a 10+, you hit your Finisher clean, gain +1 Audience. On a 7-9, they make you work for it. Choose: they showcase your strength, and you both gain +1 Momentum, or they're unwilling to lose -1 Audience or injure your opponent.

SHOOT KILL: When you really go after someone, in or out of the ring, roll 4REAL. On a 10+, gain +1 Audience (whether they see it or hear about it later, they approved), and you pick one from the 7-9 list. On a 7-9, gain +1 Heat with your victim and they pick one: someone gets injured, backstage. On a botch, the match is stopped, if you're in one (and you lose by DQ), and you lose -1 Audience for going too far.

INTIMIDATING: When you are not in the ring, roll 4POWER instead of 4LOOK.

NOT OF THIS WORLD: Pick or create a signature match stipulation. Whenever Creative books you in a match, you can choose to add that stipulation, even if the match already has one, and you start the match with +2 Momentum.

"WILL YOU LOOK AT THAT SIZE?": +1 Power (Max +3)

INJURY

When you get injured, check an Injury box. When an opponent uses your injury against you, they gain +1 Momentum and you gain +1 Heat with them. When you erase your last Injury check, you can demand, and be granted, a revenge match with anyone who won a match against you while you were injured. When you spend an Advantage, you can erase a check. If you have 3 checks, you can no longer compete.

ADVANCEMENT

Gain An Advantage When:

- Your Audience hits +4 or 0 the first time in an Episode
- You gain a Championship Belt
- You end a feud satisfactorily

ADVANCES:

Spend An Advantage To:

- Choose to erase an Injury check when you spend an Advantage.
- Add +1 to any stat (max +3)
- Add +1 Audience
- Pick another Move (from this Gimnick or any other)
- Create a custom Move for your character
- Gain a Manager, a Valet or an Enforcer (NPW)
- Form a Dedicated Tag Team

And Once You've Picked 3 of Those:

- Create a new wrestler to play (instead of, or with, this one).
- Retire this character and pick an NPW to play for the next episode. Then return this character, with a new Gimnick (cannot pick Golden Boy, Jabbawhock, High Flyer or Manager), and/or in an Advanced Role. Erase all Injury checks.
- Legit retire this character. Create a new one, or play an NPW.

WORK THE AUDIENCE, CHAMPIONS ADVANTAGE
The Monster starts and resets to Audience +1.

TOP SPOT: When you hit +4 Audience, everyone else at +4 drops to +3. Mark an Advantage the first time you hit +4 or 0 in an Episode.

START THE EPISODE WITH +2 MOMENTUM.

START THE EPISODE WITH +1 MOMENTUM.

START THE EPISODE WITH +1 MOMENTUM.

MARK AN ADVANCE. AT THE END OF THE EPISODE, YOU'RE FIRED.

MOMENTUM

Add Momentum spent to any roll you make.

Cheap Heat, Finishing Move, Babyface/Heel!

STATS

LOOK

POWER

REAL

WORK

Liens vers nos partenaires





Tous pour un ! Régime diabolique



Les jeux de rôles de cape et d'épée ont rarement autant qu'aujourd'hui occupé les étagères de nos boutiques favorites. Avec *Les Lames du Cardinal*, *Tous pour un ! Régime diabolique* vient combler un manque affectif auprès de tous ceux qui se sont un jour pris pour un mousquetaire du roi ! Dans l'imaginaire collectif, en francophonie du moins, on tend à

penser que le Grand siècle a longtemps occupé une place de choix dans l'évocation d'un passé d'aventures et de danger. Les romans de cape et d'épée, ayant acquis leurs lettres de noblesse avec un certain Alexandre Dumas, nourrissent les rêves de bien des garçons dans les cours de récréation, bien plus que les histoires de chevaliers et de serfs qui marquaient une époque moins chatoyante et plus énigmatique : le Moyen Âge. On doit sans doute une nouvelle fois au sieur Tolkien et, en ce qui nous concerne, aux créateurs de *Donjons & Dragons* d'avoir choisi cette dernière époque pour situer l'action de leurs écrits respectifs et de gommer ainsi une ère de notre passé au profit d'une vision très anglo-saxonne de l'Histoire. Mais ceci n'est pas un mémoire de recherche et revenons à nos moutons.

Dans *Tous pour un ! Régime diabolique*, les personnages vont incarner des mousquetaires au service du roi de France, Louis XIII en l'occurrence. Bien que tous ne soient pas nécessairement des escrimeurs, ils mettront leurs talents au service de la lutte contre les forces du mal, incarnées dans une certaine mesure par le cardinal de Richelieu mais plus profondément par le Diable en personne et ses démons. Car si la superstition étendait son règne sur bien des esprits fragiles et crédules en cette époque pas si lointaine que cela, toutes les légendes et toutes les craintes de l'humanité trouvent ici leur fondement et leur véracité. La campagne française est parcourue par des bêtes féroces qui dévorent la populace, les ruines des anciens châteaux sont hantées par des esprits vengeurs et les cours des palais sont arpentées par des démons qui prennent forme humaine.

Le Diable à l'œuvre

Le roi, informé dans une certaine mesure de la chute des barrières de l'occulte, mène ses plus fidèles serviteurs sur le sentier d'une guerre secrète contre les forces du mal. Dans cette lutte sans pitié et même dans les plus hautes sphères du pouvoir, nul ne sait à qui se fier, qu'il soit militaire, politique ou religieux. Le bon pape Urbain est-il ce qu'il semble être ? Pourquoi le cardinal de Richelieu et sa garde personnelle ont-ils intérêt à jeter des bâtons dans les roues des plans royaux ? Quelle est la motivation réelle des courtisans qui se pressent dans les alcôves du pouvoir ?



Et, si la question peut paraître secondaire à certains, comment faire pour sauver le peuple des griffes des terreurs sans nom qui le guettent dans l'ombre ? Voici autant de questions auxquelles vos personnages devront répondre dans ce jeu signé Paul « Wiggy » Wade Williams.

Tous pour un ! Utilise le système Ubiquity cher aux éditions Sans Détour et que l'on retrouve déjà dans *Hollow Earth Expedition* ou *Leagues of Adventure*. Pour rappel, ce système utilise de nombreux dés (peu importe lesquels pourvu qu'ils aient un nombre pair de faces) où l'on ne comptera que les résultats pairs. Chaque dé « pair » représentera un succès. Une action difficile demandera pour être réussie plus de succès qu'une action facile. Pour connaître le nombre de dés à lancer (ou groupement), on prend en compte la compétence d'un personnage. S'il ne dispose pas de la compétence requise, on se basera sur son attribut (une valeur moins spécifique) et on retranchera deux dés. Rien de très compliqué. Bien entendu, certains joueurs pourraient s'offusquer de devoir lancer quatorze dés à chaque fois qu'ils tentent de frapper un adversaire, mais cela plaît à d'autres et on ne tranchera pas ce débat ici.

Mais où ce que t'erras ?

La création de personnage se déroule en dix étapes où les joueurs devront poser des choix, depuis celui d'un Archétype (aventurier, chasseur, criminel, érudit, escrimeur, espion, médecin, noble, occultiste, philosophe naturel, soldat, sommité ou survivant), de talents ou d'un défaut à la répartition de points d'attributs ou de compétences. Certaines valeurs découlent directement de vos choix et on ne lance aucun dé lors du processus de création.

La magie étant chose réelle dans cet univers, certains personnages pourront en faire usage s'ils acquièrent le talent requis. Mais pratiquer les Artes Magicae est illégal par décret royal et il faudra donc le faire à l'abri des regards (ou s'assurer que les témoins ne parleront plus). Les règles de magie considèrent chaque sort comme un rituel demandant de nombreux succès et pouvant donc s'étendre sur plusieurs tours de jeu. Personnellement, j'y réfléchirais à deux fois en tant que meneur de jeu avant de laisser un de mes joueurs s'improviser magicien. Cela pourrait rapidement déséquilibrer la partie et en tous les cas placer le groupe dans une fâcheuse posture si la présence d'un sorcier dans leurs rangs est avérée.

L'univers du jeu, à la fois si familier et si exotique, fourmille de sources d'inspiration qui faciliteront la création des scénarios mais attention : il ne faudrait pas passer à côté de l'esprit du jeu en considérant les mousquetaires comme des chevaliers du roi dans un univers de fantasy classique. Si de temps en temps, le bon roi Louis XIII peut envoyer la crème de ses hommes traquer le loup-garou en rase-campagne, cela ne peut constituer la norme. Le style « trois mousquetaires » tire son essence des complots à grande échelle, des intrigues de cours et des enjeux politiques. C'est là que réside tout le sel du jeu. De ce point de vue, si le livre de base offre bien des informations pour lancer une campagne, on peut lui reprocher de ne pas en donner davantage. Les quelques idées de scénario proposées ne remplacent pas un vrai scénario d'introduction et on se prend à attendre avec impatience une vraie campagne qui verrait les mousquetaires chevaucher aux quatre coins d'une Europe à feu et à sang, parcourir les allées vaticanes ou explorer les bas-fonds londoniens pour dénouer une intrigue menaçant le roi de France.

La suite ?

En attendant, la gamme ne dispose pas même encore d'un écran et ceux de *Hollow Earth Expedition* ou *Leagues of Adventure* (même système) ne font pas l'affaire d'un point de vue graphique. C'est dommage, car ce jeu a du potentiel. Simple d'accès, vulgarisateur d'un genre encore trop limité en jeu de rôle, *Tous pour un !* Régime diabolique a tout du coup de maître. Reste donc à la communauté à abreuer la toile de productions personnelles afin de soulager les meneurs de jeu paresseux et de contenter les joueurs les plus exigeants.

Genseric Delpâtre

Liens vers nos partenaires

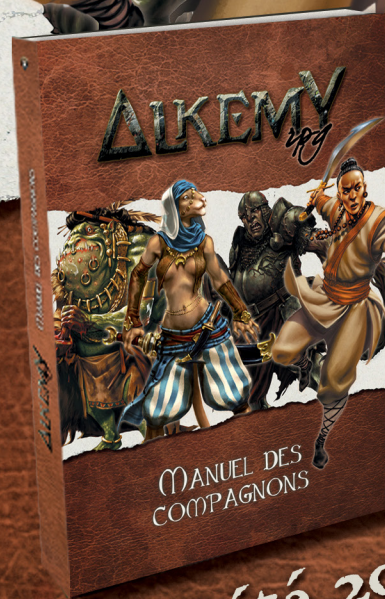


ALKEMY *2014*



ALKEMY REVIENT
EN JEU DE RÔLE !

REJOIGNEZ LA LOGE.
EXPLOREZ MORNÉA ET
TRAQUEZ SANS RELÂCHE
LES SBIRES DU SHAAL.



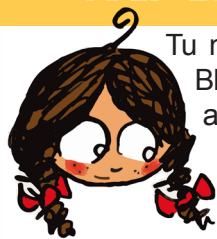
Sortie été 2015



www.les12singes.com



“ MAKAKA ”



Makaka

Editions

Tu nous dis publier une petite quinzaine de BD par an. Cela me semble loin d'être anecdotique comme rythme de parution, n'est-il pas ?

Non en effet, nous avons un bon rythme pour une structure comme la nôtre. Mais j'ai tendance, à tort, à me comparer aux grosses structures qui sortent des centaines de BD par an.

► Comment es-tu tombé dans le monde de la BD ? Quel est ton parcours ?

• Par passion tout simplement. En 2006, n'ayant jamais réalisé de scénario de BD mais ayant l'envie depuis longtemps, je me suis mis à chercher des dessinateurs sur le web, avec lesquels collaborer. L'idée de 30joursdebd, et donc de Makaka, m'est venue comme ça.

► En juin 2012 sortait *Chevaliers – Journal d'un héros – Livre 1*, la première BD dont vous êtes le héros. Comment a germé cette idée ?

• Plus jeune, je ne lisais rien d'autre que des BD. Mes parents voulaient absolument me faire lire autre chose, mais je n'accrochais pas. Et un jour, ils m'ont mis un livre dont vous êtes le héros entre les mains... et là, ce fut une petite révélation. Alors non, cela ne m'a pas donné envie de lire davantage, mais par contre, j'ai adoré ces livres et en ai mangé pas mal.

Lorsque j'avais 15/16 ans, figure toi que l'idée d'adapter ce genre de livre en BD m'avait déjà traversé l'esprit. J'avais même commencé à écrire un scénario... Et puis bon, l'idée m'est vite passée, peut-être parce que je n'avais pas de dessinateur avec qui travailler, mais surtout parce que je savais qu'il serait difficile d'approcher un éditeur. Mais vers 2010, j'ai repensé à tout ça... Et quelle aubaine, étant éditeur, je pouvais lancer ce projet.

► Quelles sont les contraintes inhérentes à ce type de BD ?

• En termes d'écriture ? Être structuré, partir avec un tableau, faire un plan, bien prendre des notes... Bref, on n'écrit pas une BDDVELH comme on pourrait écrire une nouvelle ou un court scénario de BD. Il faut vraiment être méthodique. D'ailleurs plus j'avance dans le projet, et plus la méthodologie est pointue.

► Quelles sont les contraintes que vous avez découvertes et auxquelles vous n'aviez pas pensé ?

• Il n'y en a pas vraiment. Avant de me lancer dans l'écriture, j'avais vraiment bien posé et mûri tout ça dans ma tête. Mais il y a des pièges : un notamment, auquel je n'avais pas pensé tout de suite, c'était la taille des cases. En effet, à la différence d'un LDVELH classique, la maquette et donc la contenance de chaque page sont très importantes. Pour être plus clair, imaginons qu'en page 1, je dise au dessinateur de faire une grande case, une petite case et une grande case, ça ne rentrera pas. Ça paraît tout bête, mais ça n'avait pas « tilté » immédiatement dans ma tête !



► Comment écris-tu un scénario de ce type ?

• C'est assez difficile à expliquer. Avant tout bien évidemment, j'ai mon histoire en tête. Mon début et ma fin. Après, tout le contenu s'improvise plus ou moins, sauf les gros axes bien entendu.

Comme dit précédemment, j'ai un plan, sur lequel je dessine mon cheminement. Puis selon mon humeur et mon inspiration, je pars sur le chemin de droite, ou celui de gauche... Puis j'écris mes cases.

En BD, le scénariste décrit au maximum ce qu'il veut que le dessinateur illustre. Donc je parle du décor, de l'ambiance, des personnages... Et bien entendu je rajoute les dialogues.

► Comment se passe la collaboration avec le dessinateur en charge des dessins des BD dont vous êtes les héros ?

• À part pour les premiers tomes, je livre le scénario complet au dessinateur. J'essaie d'être le plus précis possible pour éviter toute mauvaise surprise. Je livre mon plan, pour que le dessinateur garde une cohérence lorsqu'il dessine ses cases. Puis il se lance. Généralement on valide ensemble les crayonnés ou les encrages, et on avance.

► Tu es le scénariste de la majorité de ces BD dont vous êtes le héros, est-ce parce que tu as un peu l'impression que c'est ton bébé ou parce que les scénaristes ont peur de l'exercice ?

• Mon bébé non, pas spécialement. Je n'ai pas la prétention d'avoir inventé quelque chose, surtout depuis que j'ai appris que ça avait déjà été fait une fois. Par contre, les BD dont vous êtes le héros sont les bébés de Makaka, ça, c'est une certitude. Nous avons même fait déposer le nom et la marque. Quant aux autres scénaristes, il est vrai que nous avons eu très peu de propositions. Certaines n'étaient effectivement pas à la hauteur, et celles qui l'étaient sont en cours de ►



réalisations et sortiront prochainement. Mais c'est vrai que c'est tout de même un exercice particulier et que certains scénaristes n'osent pas se lancer dans ce genre de projet.

► **Vu le nombre de BD dont vous êtes les héros qui sont sorties, on peut supposer que cela se vend bien. Mais l'une d'entre elles a été un grand succès, *Sherlock Holmes – Journal d'un héros* ; t'y attendais-tu ?**

• Alors effectivement la collection marche plutôt bien et nous en sommes très contents. Pour *Sherlock Holmes*, très sincèrement, oui, nous savions qu'il allait fonctionner. Pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que son auteur, Ced, est vraiment talentueux. Ensuite parce qu'il maîtrise l'univers de Sherlock Holmes, car il en est un grand fan. Et pour finir, il y a beaucoup de fans de Sherlock Holmes, donc forcément, ça ne pouvait que fonctionner.

► **Sais-tu ce qui a conduit au succès de cette gamme ?**

• Il y a plusieurs choses. La première étant qu'il y a eu énormément de lecteurs de LDVELH et qu'on leur a proposé une expérience quasiment inédite (j'ai appris, pendant que j'écrivais Chevaliers 1, qu'une BDDVELH avait vu le jour chez Glénat dans les années 80, mais sans grand succès. La cause certainement à une durée de vie extrêmement limitée, car en format 48 pages).

Ensuite parce que nous avons été très vite contactés par un diffuseur de jeux (Blue Orange) qui nous a proposé de nous distribuer en boutiques de jeux. Nous avons donc pu bénéficier d'une visibilité dans le milieu du jeu, en plus de celui des lecteurs de BD.

Et pour finir, en toute modestie, je pense que nous faisons du bon travail. Nous proposons des albums à la durée de vie conséquente, à la rejouabilité étendue, avec un style graphique de qualité et toujours varié, des thèmes pour tous les goûts. Le produit en lui-même (quand je dis produit, je parle du support) est lui aussi de bonne qualité, que ce soit le papier, les couvertures, etc. Bref, nous nous appliquons à proposer aux lecteurs une expérience haut de gamme.

Je conclurai cette réponse en disant que ce qui nous donne la possibilité de proposer de tels livres, ce n'est pas l'appât du gain, mais la passion du jeu et de ce genre de BD. Et tant que ça sera le cas, tant que nous ne tricherons pas, nous sommes certains que les lecteurs nous suivront.

► **Jusqu'à présent les dessins de ces BD étaient plutôt « tout public » ; avec *Captive*, le dessin et l'histoire s'adressent plutôt à un public mature.**

Qu'est-ce qui a retenu ton attention dans ce projet n'étant pas tout à fait dans la cible habituelle de Makaka Éditions ?

• Alors en fait c'était une volonté de notre part de faire des albums plus « adultes ». Nous avons donc trouvé Manuro, via le forum de Tric-Trac et celui de Rendez-vous au 1 [NDLR : un site de LDVELH]. Il a écrit et participé à de nombreux concours d'écriture d'aventures dont vous êtes le héros, et en a d'ailleurs gagné plusieurs. La qualité de sa plume, son inventivité et sa gentillesse font que nous n'avons pas hésité longtemps avant de travailler avec lui.

Quant à MC, il était membre de 30joursdebd. Nous connaissions donc son travail. J'avais commencé à travailler avec lui sur une BDDVELH pour adulte, mais, faute de temps, j'ai été obligé de reporter le projet. Nous avons donc eu l'idée de faire collaborer ces deux auteurs, et ça a donné l'excellent *Captive*.

► **Quel a été l'accueil pour cette nouvelle BD ?**

• Pour le moment, très bon. Les joueurs étaient en attente d'une BD plus adulte. Et quand en plus, celle-ci est de qualité, ça ne peut que fonctionner. Je pense ne pas trop m'engager en disant que d'ici la fin de l'année, soit un an après son lancement, nous devrons certainement retirer l'album.

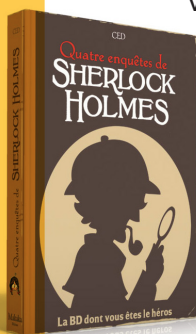
► **Y a-t-il des thèmes ou univers que tu souhaiterais voir aborder dans de prochaines BD dont vous êtes le héros ?**

• Pas spécialement. Nous ne fonctionnons pas vraiment par thème, même si forcément, quand on voit la série Pirates et Chevaliers, on peut penser le contraire. C'est vraiment au feeling, selon les projets qu'on peut nous proposer. Donc là, les prochaines BD parleront de loups-garous, de zombies, et de cow-boys.

Le développement du financement participatif a favorisé l'émergence de projets qui ne trouvaient pas de maison d'édition (ou qui souhaitaient s'en passer). Quel est ton point de vue sur la question de ce type de financement ?

Je suis toujours impressionné par le fait que ça fonctionne ; même aujourd'hui, alors que ça existe depuis pas mal de temps. Je trouve ça vraiment super, mais je ne suis pas tellement étonné. Par ces temps de crises, que des gens financent des projets de la sorte... Enfin, encore une fois, je trouve ça très bien.

► **Makaka Éditions pourrait y avoir recours un jour ?**





• Pourquoi pas oui. Pour tout te dire, nous sommes en train d'y penser actuellement. Attention, je vais me lancer dans une grande explication... tu l'auras cherché. Avant de commencer, il faut savoir deux choses. Un auteur de BD touche généralement une avance sur les ventes. Une somme qui lui est versée pendant ou un peu après la conception de son album, à hauteur d'un certain nombre d'exemplaires. L'auteur sera au pourcentage, entre 8 et 12 % selon les maisons d'édition.

Ensuite, il faut savoir que dans le monde du livre, le libraire à un droit de retour. Il n'achète jamais de manière ferme les livres qu'il a en boutique. Il a donc la possibilité de retourner à tout moment les livres qu'il ne vend pas. Il y a un avantage, mais aussi un inconvénient à cela pour l'éditeur : le libraire peut ainsi donner sa chance à tout type de livre. Il pourra mettre en rayon un livre qu'il n'aurait pas pris s'il devait l'acheter de manière ferme. L'inconvénient pour l'éditeur, c'est qu'à tout moment, alors que son livre a été placé à 2 000 exemplaires, il peut se retrouver avec 1 500 retours, et donc rendre l'argent que son diffuseur lui aura avancé.

Ceci étant dit, il faut savoir qu'aujourd'hui, le monde de la BD n'est pas au mieux. La raison principale, pour moi, est la surproduction, engendrée par les grosses maisons d'édition. Je m'explique.

Les libraires sont submergés par les 3 500 sorties annuelles. De fait, ils ont beaucoup moins de place dans leur boutique pour pouvoir donner leur chance à tous les albums. Un libraire donnera souvent priorité à un gros titre ou à celui d'une grosse maison d'édition, plutôt qu'à celui d'un indépendant comme nous.

Cela engendre donc des ventes assez basses, suffisamment en tous les cas pour qu'au final, l'auteur ne puisse pas être rémunéré à sa juste valeur. Un auteur met environ un an à faire un album. Si nous partons sur la base d'un SMIC, l'auteur devrait être rémunéré au minimum 13 500 euros. Sur un album dont le prix est de 12 euros, cela représente environ 9 000 ventes. Aujourd'hui, les albums qui atteignent ces chiffres sont très rares, même chez les gros éditeurs.

Et c'est là que la différence entre un gros éditeur et un indépendant se voit. Le gros éditeur paiera l'auteur entre 10 et 15 000 l'album (je parle d'un premier projet, pas des grands auteurs évidemment) là où nous ne pourrions jamais donner plus de 4 000 euros. La raison ? Le gros éditeur peut se permettre de « miser » sur un projet sans retenue, étant donné que certains de ses titres se vendent à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires. En gros, les best-sellers

financent le reste. Et le gros éditeur, pour communiquer et avoir de la visibilité, lance sans retenue des projets. Pire, il lance certains projets uniquement pour la visibilité. Plutôt que de financer une campagne de pub pour sa maison d'édition, qui lui coûtera plusieurs centaines de milliers d'euros, mieux vaut pour lui sortir un titre qui lui coûtera 20 000 euros et faire en sorte qu'il soit bien visible.

Nous, éditeurs indépendants, savons très bien que 95 % de nos titres ne dépasseront que rarement les 5 000 exemplaires. Si un auteur vend 5 000 exemplaires d'un de ses livres vendus à 12 euros, il touchera 7 800 euros. Comment un éditeur indépendant peut-il attirer et/ou conserver des auteurs en proposant 650 euros par mois à un auteur ?

Et c'est là qu'arrive donc la réponse à ta question. Effectivement, nous pensons de plus en plus avoir recours au financement participatif, car sinon, sans cela, nous ne pourrions plus avancer et nos auteurs non plus.

► Quelle est ta vision de la BD numérique ?

• À titre personnel je n'en lis que quand je suis en déplacement. Le vrai intérêt, c'est la portabilité, et avoir sa bibliothèque sur une tablette, c'est vraiment chouette. Mais je préfère tout de même la lecture sur support papier.

► As-tu à l'esprit un plan ou une stratégie pour développer le secteur de la BD numérique chez Makaka Éditions ?

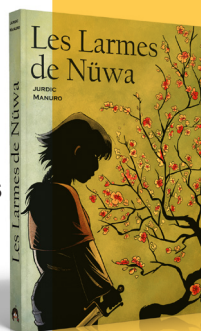
• Dis donc, tu serais voyant que je ne serais pas étonné... En effet on vient de signer un contrat avec Izneo, le numéro un de la diffusion BD numérique en France. Le catalogue Makaka va bientôt débarquer sur cette application.

Nous avons, il y a quatre ans de cela, fait développer une application Makaka, mais malheureusement, le public n'était pas encore là. Aujourd'hui à mes yeux, les lecteurs français ne sont toujours pas prêts, mais ils vont y venir... et nous devons être là !

► Quels sont les projets à venir pour Makaka Éditions ?

• Beaucoup... Des BDDVELH, encore et toujours. Du moment que les idées sont là, que les lecteurs sont demandeurs, nous en proposerons. À côté de cela, plusieurs sorties de BD classiques, en tout une bonne dizaine pour 2015 ; et nous préparons une année 2016 un peu plus intense, en tous les cas nous l'espérons.

Merci pour ces échanges.





La disparition d'Ettore Majorana

La figure du scientifique génial mais asocial et isolé dont les découvertes solitaires sont susceptibles de bouleverser la face du monde est un grand classique des œuvres de fiction et, logiquement, des scénarios de jeux de rôle. Le physicien italien Ettore Majorana, disparu juste avant la Seconde Guerre mondiale, à 31 ans, alors que ses contemporains voyaient en lui un scientifique capable de bouleverser sa discipline, offre une inspiration idéale pour ancrer l'archétype sus-cité dans un univers inspiré de notre réalité. Cette étrange disparition a donné naissance à de nombreuses théories, dont certaines particulièrement romanesques et si, le 4 février dernier, le bureau du procureur de Rome a fourni de nouvelles informations sur cette disparition qui en invalident beaucoup, les parts d'ombre de cette histoire restent suffisamment nombreuses pour offrir des développements scénaristiques intéressants.

Événement traité

La disparition du physicien italien Ettore Majorana en mars 1938 entre Palerme et Naples.

Époques et lieux

L'Italie de la fin des années 30, l'Amérique du Sud dans les années 50.

Personnalités ou organisations associées à cette histoire

Les Prix Nobel de physique Enrico Fermi et Werner Heisenberg, le régime fasciste italien et (potentiellement) différents services secrets et la dictature vénézuélienne du général Marcos Pérez Jiménez.

Inspirations pour

Tout scénario ayant comme enjeu une découverte scientifique fondamentale. Tout scénario ayant un lien avec les débouchés imaginaires de la physique (univers parallèles, voyages dans le temps, etc.).

Principaux jeux pouvant servir à utiliser cette histoire

L'Appel de Cthulhu et ses dérivés ; *La Brigade chimérique* ; la totalité des jeux ayant des univers se déroulant dans notre monde après 1934.

1938 peut être considérée comme une année clé pour la physique nucléaire italienne et l'Italie. C'est, en effet, l'année où Enrico Fermi (1901-1954) reçut son prix Nobel de physique mais également celle où l'Italie fasciste, sous l'influence de son alliance avec l'Allemagne nazie, promulgua ses premières mesures antisémites. Suite à ces lois, Enrico Fermi, dont la femme Laura était juive, profita de la réception de son Prix Nobel en Suède pour émigrer aux États-Unis et c'est là-bas et non en Italie qu'il développa la première pile nucléaire puis travailla au Projet Manhattan, contribuant grandement à l'élaboration de la bombe atomique.

1938 fut également l'année où disparut mystérieusement le jeune et brillant physicien italien Ettore Majorana (1906-?) dont Enrico Fermi disait : « *Dans le monde il y a plusieurs catégories de scientifiques : ceux qui font de leur mieux, et ceux, de premier plan, qui font de grandes découvertes, fondamentales pour le développement de la science. Et puis, il y a les génies, comme Galilée et Newton. Ettore était de ceux-là.* »

Cette phrase de Fermi, les rares mais très prometteurs articles qu'il publia et le mystère entourant sa disparition ont mythifié Ettore Majorana et, s'il reste largement inconnu en France, il jouit d'une certaine popularité en Italie. Une aura suffisante pour que, bien des années après sa disparition, en 2008, une émission de télévision italienne spécialisée dans la recherche des personnes disparues, *Chi l'ha visto ?* (l'équivalent italien du *Perdu de vue* de Jacques Pradel), lui consacre une émission qui allait relancer l'affaire en offrant une piste à la justice italienne. ►





Né à Palerme le 5 août 1906, Ettore Majorana est issu d'une famille riche et prestigieuse de notables siciliens. Son grand-père, Salvatore Majorana-Calatabiano, fut député, ministre de l'Agriculture, de l'Industrie et du Commerce puis sénateur italien à la fin du XIX^e siècle. Son père, Fabio Massimo Majorana, était diplômé en ingénierie,

Ettore Majorana mathématiques et physique et il s'occupa seul de l'éducation d'Ettore jusqu'à ses neuf ans, le soumettant à un programme éducatif extrêmement exigeant. Mettant en scène en public les talents de son fils, il lui expose dès l'âge de quatre ans des problèmes d'arithmétique qu'il résout caché sous une table. Cette éducation fait d'Ettore un individu extrêmement brillant en mathématiques et en sciences mais profondément asocial.

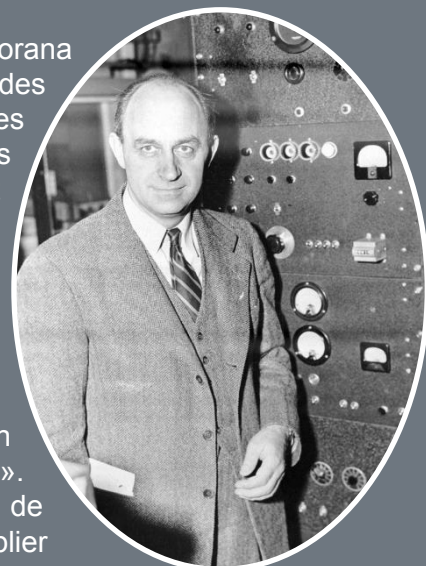
Après ses études élémentaires, il est élevé par les jésuites à Rome puis au lycée Torquato Tasso où il obtient son baccalauréat à 16 ans. Il est alors inscrit à l'université de Rome, en ingénierie où il jouit très vite d'une réputation de mathématicien d'exception.

En 1928, Ettore Majorana rejoint *I ragazzi di Via Panisperna* (les garçons de la rue Panisperna), le groupe d'étudiants entourant Enrico Fermi, qui a reçu la chaire de physique théorique de l'université de Rome en 1926. Les travaux collectifs de ce groupe joueront un rôle considérable dans les futures créations de réacteurs nucléaires et de l'arme atomique par la suite. Lors de leur première rencontre, Fermi présente à Majorana les bases de son travail sur son modèle statistique de l'atome. Le futur Prix Nobel fait alors l'hypothèse que le potentiel électrostatique auquel est soumis un électron est approximativement égal au potentiel moyen créé par le noyau et les autres électrons, ce qui permet de déterminer une valeur approchée du niveau d'énergie de l'électron. Fermi montre à Majorana un tableau où il a réuni quelques-unes des valeurs numériques de ce potentiel moyen, qu'il avait calculées en une semaine à l'aide d'une machine à calculer mécanique. Le jeune

étudiant se montre intéressé et revient le lendemain avec un papier sur lequel en une nuit il a fait un tableau similaire, mais complet, pour en conclure que les résultats de Fermi sont justes.

Au sein du groupe entourant Fermi, tous les étudiants ont un surnom. Celui de Fermi est « le Pape » et celui d'Ettore Majorana « le grand Inquisiteur » – en raison de l'étendue de ses connaissances mais aussi de ses critiques sans concessions sur les travaux des autres étudiants, malgré une grande timidité. Le 6 juillet 1929, Ettore Majorana obtient son doctorat d'université en physique, dirigé par Enrico Fermi, avec un mémoire sur la théorie quantique des noyaux radioactifs qui obtient la note maximale et toutes les félicitations possibles de la part des membres du jury. En novembre 1932, il obtient son doctorat d'État en physique théorique.

En janvier 1932, Majorana prend connaissance des derniers travaux des physiciens allemands Walther Bothe et Herbert Becker puis des époux Joliot-Curie et émet l'hypothèse que, sans le savoir, les physiciens français ont découvert un « proton neutre ». Malgré l'insistance de Fermi, il refuse de publier sur ce sujet ;



Enrico Fermi

c'est le physicien allemand Werner Heisenberg qui fera le premier article théorique sur le neutron, au grand dam d'Enrico Fermi, et c'est le Britannique James Chadwick qui démontrera l'existence de cette particule en 1935.

Ettore Majorana ne publiera en tout et pour tout que six articles de physique théorique qui, s'ils sont considérés comme novateurs aujourd'hui et ont connu un regain d'intérêt dans les années 80, sont peu lus ou peu compris à leur époque. La plupart des travaux de Majorana sont griffonnés sur des bouts de papier qu'il ne communique qu'à ses collègues, sans se soucier de notoriété. ►





Faites **ENTRER** L'ACCUSÉ

Fin 1932, Fermi recommande à Majorana de partir travailler quelque temps avec Werner Heisenberg à Leipzig en s'arrangeant pour qu'il obtienne une subvention du Conseil national de la recherche italien. Ettore Majorana arrive en Allemagne fin janvier 1933, au moment où Adolf Hitler obtient le poste de chancelier en Allemagne. Dans les courriers de cette période d'Ettore Majorana à sa famille et à ses amis, le physicien italien semble trouver assez normal le déchaînement de violence contre les opposants aux nazis et se laisse même aller à quelques commentaires antisémites. Majorana venait d'un milieu conservateur et, en outre, au début des années 20, à l'université, il était devenu ami avec le fils de Giovanni Gentile, le « philosophe du fascisme ». De plus il est probable que, fidèle à lui-même, il soit resté la majeure partie de son voyage en Allemagne à travailler sur des problèmes de physique et n'ait donc vu l'actualité allemande qu'au travers des commentaires de ses collègues de Leipzig qui ne furent pas de grands opposants au nazisme, quoi que Werner Heisenberg tenta de faire croire après guerre. Influencé par ses collègues de Leipzig, Majorana sembla même développer une étrange fascination pour l'Allemagne nazie, impressionné par la rigueur de son organisation.

De retour en Italie après un court passage au Danemark où il a rencontré Nils Bohr, Ettore Majorana, qui a pourtant travaillé avec beaucoup des plus grands physiciens de son temps, ne reprend pas sa place aux côtés d'Enrico Fermi. Dans son livre *La Disparition de Majorana*, l'auteur italien Leonardo Sciascia cite Laura Fermi, l'épouse d'Enrico, expliquant cette absence ainsi : « *Un bébé en langes, cousin d'Ettore, était mort brûlé dans son berceau, qui avait pris feu inexplicablement. On a parlé d'acte criminel. Un oncle de l'enfant et d'Ettore fut accusé. Ettore s'est chargé de prouver l'innocence de son oncle. Très déterminé il s'est occupé personnellement de l'affaire, traitant avec des avocats, prenant soin des détails. L'oncle a été acquitté, mais la fatigue, la préoccupation continuelle, trop d'émotions durant le procès, ne pouvaient manquer de laisser des traces durables sur une personne aussi sensible qu'Ettore.* »

Outre cet événement, le père d'Ettore décède en 1934, et le jeune physicien souffre de problèmes de santé et d'une dépression nerveuse. Il ne voit presque plus personne pendant quasiment deux ans et ne correspond plus qu'avec son oncle Quirino Majorana, physicien expérimental. Son état semble cependant s'améliorer vers 1936. Il voyage à nouveau et reprend son travail

de physicien en proposant une formulation quantique des lois de l'électromagnétisme. Il rédige également ce qui sera son dernier article publié, « Théorie symétrique de l'électron et du positron », basé sur ses études à Leipzig, qui est aujourd'hui son travail le plus célèbre.

Il se décide à enseigner la physique et obtient un poste à l'université de Naples fin 1937 où il devient professeur à partir de janvier 1938. Il assurera ses cours moins de trois mois avant de disparaître.

Disparition, théories sur cet événement et révélations récentes

Le 26 mars 1938, il envoie à sa famille et à Antonio Carrelli, professeur de physique expérimentale à Naples avec qui il s'est lié d'amitié, deux lettres où il annonce son intention de se suicider ; le même jour il prend le navire de Naples vers Palerme. Il ne se suicide finalement pas sur le trajet et, depuis Palerme, envoie à Carrelli une lettre où il annonce qu'il revient à Naples mais renonce à l'enseignement. C'est le dernier signe de vie qu'il donnera à ses proches. Les enquêtes menées par sa famille et la police ne donneront rien bien que le pouvoir fasciste offrit une récompense de 30 000 liras à celui qui permettrait de le retrouver. Les recherches ne donnèrent rien mais il sera découvert qu'il avait emporté son passeport et vidé ses comptes en banque avant de partir pour Palerme.



Avis de recherche de 1938 concernant Ettore Majorana

Dès lors, les thèses sur cette disparition vont se multiplier.

Les collègues de Majorana, et notamment Enrico Fermi, pencheront pour le suicide en s'appuyant sur les différentes fois où Ettore avait évoqué ce sujet. La famille d'Ettore Majorana estima qu'il s'était retiré dans un couvent sous une fausse identité. ►





Leonardo Sciascia dans *La Disparition de Majorana* (1975) oscille entre ces deux options et émet l'hypothèse que Majorana s'est donné la mort ou s'est retiré du monde parce qu'il avait anticipé l'usage militaire qui serait fait de la physique nucléaire et qu'il ne voulait pas y participer. Leonardo Sciascia s'appuie sur le fait qu'en 1934, à Rome, Enrico Fermi avait bien obtenu expérimentalement une fission nucléaire mais sans le savoir : il croyait avoir identifié un nouvel élément et ce n'est qu'en 1939 que l'expérience fut correctement interprétée. D'après Sciascia, Majorana aurait compris, seul, ce qui s'était produit et aurait décidé de ne pas participer à un dévoiement de la science. Cette thèse livre une image romantique et romanesque du physicien mais elle est peu crédible.

D'autres auteurs comme Erasmo Recami et Carlo Arteni évoquent un départ pour l'Argentine. Le mathématicien italien (et amateur des théories controversées sur l'histoire de la physique) Umberto Bartocci émet l'hypothèse que Majorana avait été enlevé ou assassiné par des services secrets pour l'empêcher de participer à l'élaboration de la bombe atomique.

L'histoire prend une nouvelle tournure en 2008 quand, dans l'émission de télévision italienne consacrée aux personnes disparues *Chi l'ha visto ?*, un certain Francesco Fasani raconte devant les caméras qu'il a connu Ettore Majorana à Valencia au Venezuela dans les années 50 où Majorana se faisait appeler « Bini ». Une photo atteste de leur rencontre.



(À gauche): Monsieur Bini : (Ettore Majorana ?) en 1955 à Valencia (Venezuela)

En 2011, le parquet de Rome rouvre l'enquête sur la disparition d'Ettore Majorana en se basant sur des pistes faisant état de sa présence en Argentine après

la Seconde Guerre mondiale. Finalement, le 4 février 2015, la police scientifique des carabinieri italiens établit avec certitude que Majorana et Bini étaient la même personne et que le physicien italien était donc bien présent au Venezuela entre 1955 et 1959. Dans la foulée, le parquet annonce la clôture de l'enquête puisque aucun élément ne laisse penser qu'Ettore Majorana n'ait pas disparu volontairement en 1938.

Toutefois, cette information complémentaire ne fait qu'infirmer la thèse du suicide en 1938 et ne révèle rien sur ce que fit Majorana entre 1938 et 1955 ou après 1959 ni sur les motifs de sa disparition. Le mystère entourant ce personnage reste donc en grande partie intact.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Il doit être difficile de trouver dans la réalité un personnage ressemblant plus à un archétype de personnage lovecraftien qu'Ettore Majorana : intellectuel brillant mais asocial, tourmenté psychologiquement et réactionnaire. Si on prend appui sur le drame familial de 1934 relaté par Leonardo Sciascia, la trame d'un scénario de *L'Appel de Cthulhu* est toute trouvée : un brillant scientifique enquête sur la mort d'un enfant de sa famille dont le landau a mystérieusement pris feu afin de disculper un de ses oncles. Il y parvient mais cela provoque une fatigue mentale qui entraîne une dépression nerveuse conduisant le scientifique à vivre en reclus pendant deux ans avant qu'il disparaisse mystérieusement.

Vu de l'extérieur, cela ne ressemble-t-il pas au destin de bien des investigateurs ? Une enquête réalisée suite à un drame touchant un proche, la découverte d'une vérité monstrueuse détruisant la santé mentale de l'investigateur et le poussant à s'isoler, le personnage qui reprend pied progressivement et mène d'autres enquêtes qui l'obligent (parce qu'il veut préserver ses proches, parce qu'il ne supporte plus la vie normale compte tenu de ce qu'il connaît de la réalité du monde ou parce qu'il a rejoint une organisation secrète qui combat les monstruosité qui attendent de se réveiller) à disparaître et à rompre avec ses proches.

En partant de ce point de départ, il est facile d'intégrer Ettore Majorana dans de nombreuses intrigues ►





Faites **ENTRER L'ACCUSÉ**

des différentes versions de *L'Appel de Cthulhu*. En 1934, il peut être un investigateur associé aux PJ (voire un PJ) enquêtant sur la mort de l'enfant dans son landau. Entre 1934 et 1936, il peut être un contact que les PJ peuvent solliciter et qui travaille frénétiquement sur sa compréhension de la réalité du monde en croisant prémices de la physique quantique et connaissances du Mythe. Entre 1936 et 1938, il peut reprendre une vie d'investigateur ; et à partir de sa disparition, il peut être tout et n'importe quoi. Les notes et découvertes qu'il aurait pu faire (ou la recherche de Majorana lui-même) peuvent devenir un enjeu important d'un grand nombre de scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, de *Delta Green* ou de nombreux jeux d'horreur ou simplement fantastiques.

On peut également envisager Majorana non pas comme un investigateur mais comme l'archétype du savant fou et dangereux. À partir de sa dépression de 1934, son intelligence supérieure aurait pu lui permettre de découvrir ou d'approcher quelque sombre secret de l'univers et il aurait pu basculer complètement dans la folie, poursuivant ses recherches dangereuses pour l'humanité sous une fausse identité, avec l'aide d'un culte maléfique ou de services secrets des puissances de l'Axe ; avant qu'il ne prenne la fuite avec d'autres perdants de la Seconde Guerre mondiale en Amérique latine où il vendrait ses recherches au plus offrant. On notera pour mémoire que la présence de Majorana au Venezuela est avérée par la justice italienne entre 1955 et 1959, période où le pays était dirigé par le général Marcos Pérez Jiménez (dictateur du pays entre 1952 et 1958), caricature sanglante de dictateur d'extrême-droite sud-américain et dont la chasse aux opposants ne sembla pas plus gêner Ettore Majorana que la dictature fasciste italienne ou la répression des opposants par les nazis en 1933. L'Argentine (où vécut peut-être Majorana entre 1938 et 1955) et le Venezuela furent d'ailleurs des points de chute de nombreux nazis recherchés et les histoires d'organisations politico-occultes issues de l'Allemagne nazie et perdurant en Amérique du Sud ne manquent pas.

Si on reste dans l'optique d'un Ettore Majorana savant fou et qu'on se tourne vers l'uchronie, il peut être un personnage important pour le jeu *La Brigade chimérique* en rival italien et fasciste du couple Joliot-Curie et en allié (docile ou non) de Gog et de Mabuse. On pourrait imaginer, en triturant la vie des personnages historiques, qu'un Enrico Fermi souhaitant quitter l'Italie



Le général Marcos Pérez Jiménez

fasciste avec son épouse parvienne par des moyens détournés à passer un message à l'Institut du radium ou au Comité d'information et de défense, demandant son exfiltration en échange d'informations sur les terrifiantes découvertes d'un de ses anciens élèves, Ettore Majorana ; poussant ainsi les personnages à se rendre sous une fausse identité dans l'Italie fasciste en affrontant toutes les factions possibles et imaginables dans le monde « merveilleux-scientifique ».

Au-delà de la personnalité d'Ettore Majorana, ce dernier peut être utilisé comme le découvreur après 1938 de toute invention ou théorie scientifique liée à la physique et susceptible de bouleverser votre univers de jeu contemporain. La physique quantique a donné lieu à suffisamment de développements fantaisistes dans la culture populaire et dans les scénarios de jeux de rôle pour offrir des possibilités scénaristiques qui peuvent être liées à Ettore Majorana. On peut citer pêle-mêle l'apparition de capacités surhumaines, des armes à la puissance infinie, des passages vers des univers parallèles ou vers d'autres points de l'espace et du temps, etc. La recherche de travaux originaux d'Ettore Majorana peut donc s'inscrire dans un grand nombre d'univers : jeux de super-héros, jeux de science-fiction ou jeux d'espionnage contemporain. Si vous êtes ambitieux, vous pouvez même envisager une structure de campagne correspondant à celle des romans de la série des Nicolas Eymerich de Valerio Evangelisti. ►





Dans ces romans, Nicolas Eymerich, inquisiteur du XIV^e siècle, enquête sur des événements apparemment surnaturels, trame entrecoupée de chapitres se déroulant dans le monde contemporain et dans l'avenir. Les premiers donnent une explication pseudo-scientifique des phénomènes auquel Eymerich est confronté en partant généralement d'extrapolations imaginaires sur des recherches menées par de véritables scientifiques et les seconds décrivent un avenir sombre où les recherches en question auraient été poussées pour aboutir à des applications dangereuses pour l'humanité. On pourrait imaginer une campagne où les joueurs incarnent successivement trois PJ à trois époques différentes : dans un univers médiéval, dans un monde contemporain autour d'une lecture fantastique des recherches d'Ettore Majorana et dans l'avenir. Des jeux comme *Shadowrun* (avec *Earthdawn* pour le passé) ou *Feng Shui* pourraient se prêter à une telle campagne qui pourrait avoir comme angle scénaristique reliant les trois époques, l'accès à des univers parallèles.



La Phalange (à droite) et Gog (à gauche), les alliés espagnol et italien de Mabuse dans La Brigade chimérique (scénario : Serge Lehman et Fabrice Colin - Dessin de Gess) Tome 1 - l'Atalante, 2009

À propos d'univers parallèles, je ne peux pas conclure cet article sans vous raconter l'anecdote narrée par le physicien français (et biographe d'Ettore Majorana) Étienne Klein, dans une émission de radio qui me poussa à m'intéresser à cette affaire. Alors qu'il était étudiant à Saclay, au Commissariat à l'énergie atomique, Klein, qui passait souvent par des rues portant des noms de physicien, croisa le nom d'une rue Ettore Majorana, personnage dont il n'avait jamais entendu parler avant. Le nom lui resta en mémoire et, quelques années plus tard, il découvrit l'histoire de ce physicien disparu à 31 ans et nourrit une certaine fascination le concernant, au point d'y consacrer articles et livre. Quelques années plus tard encore, il rechercha la rue qui avait été à l'origine de sa passion et ne la trouva pas. Il découvrit alors qu'il n'y avait aucune trace d'une rue Ettore Majorana à Saclay et que les archives de la ville ne mentionnaient nulle part qu'une telle rue avait existé dans la ville.

Odillon

PS : Je vous rappelle que vous pouvez me communiquer ce que vous ont inspiré les articles de cette rubrique sur l'adresse odillon.fela@gmail.com





Le ciné M'A TUER !

7500



C'est fou comme les auteurs et producteurs se mettent à utiliser des chiffres comme titre de films ou de séries (300, Les 4400, Les 100...). De mauvaises langues diront que ça permet de ne pas faire de traduction de titre, et donc de ne pas payer à nouveau pour certains produits dérivés/marketing. Mais on n'aime pas les mauvaises langues au *Maraudeur*...

Donc, pour cette fois, il ne s'agit pas d'une quantité de héros, de voyageurs du temps ou de naufragés, mais du numéro d'un vol. Parce que, à nouveau nous allons prendre l'avion !

Et Dieu sait que j'aime les petites aventures en avion, que ce soit à cause de vilains terroristes (*Passager 57*, *Ultime décision*), de serpents (*Snakes on a plane*) voire de zombies (*Flight of the living dead*).

Parce qu'il faut bien l'avouer, l'avion ce n'est pas vraiment le meilleur endroit pour qu'il vous arrive des problèmes. Un petit espace confiné en altitude... Le truc rêvé pour s'échapper d'un danger !

En plus, entre les sièges, les bagages, les autres passagers et tout le matériel de l'avion, c'est un peu exigü comme lieu d'aventure. Alors quand l'horreur se

déchaîne, ça devient très rapidement un enfer format boîte de conserve.

Ajoutez à cela qu'un avion c'est aussi un superbe condensé d'une frange de la population avec ses angoisses, ses peurs et ses réactions de panique, et vous avez un superbe tableau pour un film « qui fait peur ».

Ce sera donc le cas ici.

Nous avons l'hôtesse qui est persuadée qu'après un week-end à Tokyo le pilote, marié, va enfin se décider à quitter sa femme ; le couple en rupture qui a oublié de le signaler au couple d'amis avec qui il voyage pour ne pas pourrir leurs vacances ; le jeune marié qui se demande si son épouse n'est pas en fait un peu chiant et paranoïaque ; la jeune gothique qui se la joue amoureuse de la mort ; l'étudiante qui craint d'être enceinte du copain qu'elle veut quitter ; et le dragueur libre dans sa tête qui n'est finalement qu'un petit voleur à la tire.

Tout ce beau monde va se retrouver confronté à la mort d'un passager succombant à une étrange attaque, entre Ebola et crise cardiaque. Évidemment, le petit voleur va discrètement aller récupérer la montre du mort, et là c'est le drame.

Petit à petit, les passagers vont être victimes d'hallucinations et surtout disparaître, ne laissant rien derrière eux.

Sans vous dévoiler la fin, il y a une histoire de poupée maléfique, de bruits dans la soute, de main cadavérique qui sort des toilettes et des miroirs...

Oui mais bon, j'en fais quoi, moi ?

D'abord vous partez à la recherche des plans d'un avion de ligne – pour découvrir que c'est vraiment mais vraiment un endroit confiné. Même si on ouvre l'accès à la soute, un avion c'est pas très grand, mis à part l'A380. Donc, ici, pas de course poursuite, pas de fuite éperdue... Dans un avion, il y a par contre un nombre incalculable d'endroits pour se cacher ou pour dissimuler un objet, ou un monstre !

Autre point, un avion, sans pilote, ce n'est plus qu'une grosse boîte en métal qui va s'écraser. Contrairement à ce qu'on nous fait croire, on ne s'improvise pas pilote de ligne, même quand on vole parfois dans un petit Cessna ; et étrangement, il y a rarement des pilotes en tant que passagers d'un avion.

Ensuite, un avion c'est aussi une espèce de boîte sous pression qui vole dans des altitudes où l'atmosphère ►





n'est plus respirable. Pas question d'ouvrir une fenêtre pour éliminer un gaz ou une odeur... sauf si vous voulez projeter tout le monde à l'extérieur de l'avion.

On peut aussi rajouter qu'en cas de stress, un tel espace va exacerber les comportements. Imaginez un mouvement de panique dans un avion : vous avez un broyeur à êtres humains en marche.

Je résume donc : un espace clos, plein de cachettes, du danger dedans et dehors... Ça peut mettre la pression à vos personnages, non ?

Ensuite, il faut juste utiliser une intrigue qui pourrait avoir lieu n'importe où ailleurs. Attention toutefois que l'avion devienne bien partie prenante de votre histoire, ce serait dommage de ne pas l'utiliser comme PNJ à part entière. Il a aussi ses besoins, ses sautes d'humeur, ses secrets cachés.

De la *murder party* au scénario zombiesque en passant par du futuriste, il y a moyen de tout faire dans un avion ou un objet volant... mais survivre ne sera pas le plus facile !

Black Sea

Black Sea c'est l'histoire de l'avidité. L'histoire d'hommes qui n'ont plus rien à perdre et tout à gagner. *Black Sea* c'est comment, poussé par le désespoir, n'importe qui est capable de se lancer dans un plan qui est délirant depuis le début.

Black Sea c'est l'histoire de sous-marinières dans un monde où les robots semi-automatisés ont remplacé les équipages.

Black Sea c'est l'histoire de la confiance mal placée en des personnes qui devraient nous être chères.

Black Sea c'est découvrir qu'on peut avoir complètement raté sa vie en l'ayant passée à essayer de la réussir.

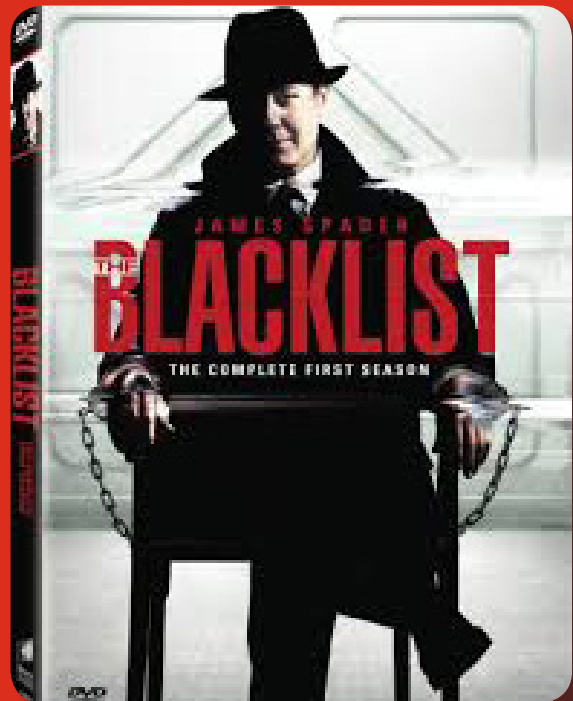
Black Sea c'est la mer Noire et ses querelles politico-économiques.

Black Sea c'est la légende de trésors nazis de la Seconde Guerre mondiale qui reposent au fond de l'eau.

Black Sea c'est l'histoire d'un malentendu qui a provoqué la mort de 20 millions de Russes.

Black Sea c'est la rencontre entre deux pères, le premier ne voulant pas que le second vive les mêmes échecs que lui.

Black Sea c'est le silence désespéré des grands fonds où personne ne vous entend supplier de venir vous sauver.



Black Sea c'est l'enfermement dans une coquille de noix rouillée, coincé entre un capitaine qui perd le contrôle et un équipage rongé par la soif de l'or.

Black Sea c'est comprendre que le moment venu il faut savoir sacrifier ce qui a, réellement, le moins de valeur.

Black Sea c'est l'histoire d'un trésor maudit.

Oui mais bon, j'en fais quoi moi ?

Un trésor nazi perdu, des mercenaires russes et anglais, un sous-marin en ruine mais pas cher, une zone soumise à de fréquents contrôles de la marine de guerre russe, une brochette de psychopathes et de trompe-la-mort mus par le désespoir et la soif de l'or... Sérieux ? Ça ne vous donne pas des idées à vous en faire déborder le cerveau ?

Il vous suffit d'un bon système d'aventure, comme un D6 classique, et voilà le point de départ d'une chasse au trésor qui ne peut que finir particulièrement mal. Car, ne l'oublions pas, avec chaque trésor vient une malédiction. Pas obligatoirement une malédiction issue d'un dieu cruel et ancien mais plutôt des démons contenus dans le cœur des hommes. Ces démons que nous appelons péchés capitaux. Acédie, orgueil, gourmandise, luxure, avarice, colère et envie... Tout ce que l'or peut nous apporter au simple prix de nos vies d'aventuriers de table. ►





Le ciné M'A TUER !

Parce que l'or, ou toute autre richesse immense, va corrompre les personnages plus vite que la moindre once de Malepierre. Que ce soit à bord d'un sous-marin, difficilement jouable et maîtrisable, dans une jungle impénétrable, plus facilement conceptualisable, ou encore dans n'importe quel lieu isolé, plus pratique pour jouer les huis clos, l'or aura un effet dévastateur. Ajoutez alors une couche, un danger imminent, et vous toucherez du doigt le cerveau reptilien des personnages et leur instinct de survie, en guerre ouverte avec leur soif de l'or. Et si la situation devient réellement désespérée, il vous suffit de laisser planer l'ombre d'une voie de sortie, mais pas pour tous, et l'histoire partira dans des directions que vous n'auriez jamais imaginées. Telle est la soif de l'or, telle sera votre prochaine partie...

Penny Dreadful



« Il est dans le cœur des hommes des démons plus étranges que ceux de l'enfer mais bonté, amour et compassion naissent aussi dans les cœurs de pierre », *Livres des chagrins comptés*, Dean R. Koontz

Si, comme moi, Frankenstein et l'horreur romantique gothique ont été vos premiers frissons, de cette peur si douce et malicieuse, alors cette série est faite pour vous.

Si vous aimez le XIX^e siècle, le seul siècle des lumières tapies dans l'obscurité des cœurs des hommes, alors cette série est faite pour vous.

Si les robes et les chapeaux hauts de forme vous parlent, alors cette série est faite pour vous.

Si vous aimez en savoir plus sur les personnages mythiques de l'horreur victorienne, alors cette série est faite pour vous.

Si vous êtes en panne d'initiation pour jouer à *HEX* (non, pas *Hollow Earth* mais l'autre *HEX*), *Cthulhu 1890* ou encore *Achéron*, cette série est faite pour vous.

Parce que *Penny Dreadful* est une série qui revisite l'ensemble de l'horreur gothique en la mêlant à un délicieux parfum d'histoire et de personnages mythiques, elle est disposée à vous emmener dans les limbes des esprits et corps des humains, voire des humanoïdes.

Penny Dreadful est une série qui tourne autour de plusieurs personnages majeurs, mythiques ou emblématiques de cette époque. Il y a un aventurier érudit, explorateur à ses heures, riche mécène dont la fille, fiancée à un certain Jonathan Harker, est tombée sous l'égide d'un vampire. Il y a aussi son assistante, meilleure amie de sa fille mais cause de sa déchéance, possédée par un esprit démoniaque depuis son adolescence. On a également un jeune professeur Frankenstein qui ne survit pas à l'idée d'avoir créé un monstre et non l'homme du futur. On retrouve un Van Helsing vieillissant. On a aussi un Dorian Grey toujours aussi beau et pervers, un jeune américain cachant un très lourd secret, l'inévitable prostituée au grand cœur, etc.

On est vraiment dans le Londres du XIX^e siècle ! D'ailleurs, je salue l'effort visuel pour sortir du décor de carton-pâte à la Sherlock Holmes et faire réellement ressentir les sensations d'un Londres décrépi, pourri de l'intérieur par l'argent et le mal qui affluent dans son port depuis un peu partout dans le monde.

Si le fil rouge de cette première saison tourne autour de la tentative de sauvetage de la fille de l'explorateur, la suite d'épisodes vaut surtout pour le jeu des acteurs et les relations, souvent malsaines, qui les unissent. C'est aussi sympa qu'un *American Horror Story*. C'est dire si l'ambiance est conviviale !

Donc ces personnages se mentent, s'avouent des choses, se cachent des vérités, découvrent des secrets, apprennent le sens de l'horreur et s'aiment à s'en détester...

Penny Dreadful est une série d'ambiance comme j'en ai rarement vu. C'est lent, c'est épais, c'est poisseux... Ça vous laisse un goût sucré et écœurant à la fois, comme la mélasse. Et surtout, ça vous donne une furieuse envie de passer aux JdR dont le cadre est cette période. ►





Oui mais bon, j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez votre exemplaire de *HEX* ou *Steamshadow*, juste histoire...

Ensuite vous commencez à intégrer cette odeur douceâtre de corruption de la fin du XIX^e siècle. Une grande période.

Où des épouses bourgeoises étaient chargées de jeter à la rue des servantes engrossées par leurs maris, pour éviter le scandale.

Où derrière les ors des grandes institutions universitaires se réunissaient des érudits tentés par l'occultisme et les sciences plus sombres.

Où des poètes rentiers maudits fréquentaient les bars à marins et les prostituées syphilitiques.

Où les belles chinoiserias cachaient des paquets d'opium et la folie des plaisirs artificiels.

Où il était si facile de croiser, dans des lieux peu recommandables, de futurs personnages historiques.

En résumé, salissez l'époque, oubliez les grandes innovations et les révolutions sociales. Derrière chaque sourire, chaque mot accueillant, se cachent peut-être des désirs sournois que l'ouverture au monde a nourris.

Comment savoir si dans les bagages d'un explorateur se cache une fleur exotique ou l'apprentissage d'un culte interdit qui réclame son don régulier de sang humain ?

Comment savoir si ce sympathique négociant asiatique n'a pas pris goût à la chair humaine lors d'une des innombrables famines qui ont ravagé son pays d'origine ?

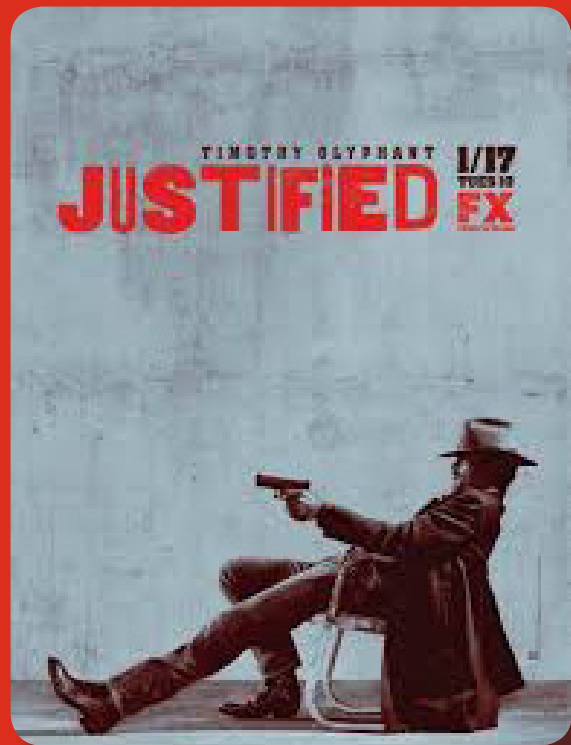
Comment savoir si cette femme « de remplacement », si plantureuse et chaleureuse, ne va pas se transformer en harpie prête à dévorer le cœur d'un imprudent qui l'aura suivie à la recherche de plaisirs coupables ?

Comment savoir si une famille noble ne cache pas de très mauvaises habitudes, du genre mortelle ou mutante ?

Le XIX^e siècle est le point de bascule où le modernisme est tellement présent qu'on en oublierait presque que le monde n'est pas encore sorti de l'obscurantisme... au point d'y laisser la vie !

Justified

Raylan Givens, US Marshal, a un problème. En pur enfant du Kentucky profond, il avait le choix entre la criminalité et quitter sa terre natale. Heureusement pour lui, et malheureusement pour tous les autres, il a choisi la voie de la loi et de l'ordre.



Le souci est qu'on peut sortir le gamin du Kentucky mais pas le Kentucky du gamin. C'est donc en bon fils du Sud et de ses traditions faites d'honneur, d'armes à feu et d'alcool de contrebande qu'il fait respecter la loi. Pour donner une idée, le brave Raylan est adepte du règlement de compte au pistolet, le tireur le plus rapide étant le vainqueur.

Évidemment, ce genre de comportement fait qu'il passe rapidement de la Floride, État civilisé, au comté de Harlan dans le Kentucky profond. *Justified* est donc une série policière noire sur fond de retour au pays d'un petit voyou local qui a finalement choisi la loi.

Le problème est que revenir chez soi n'est pas toujours synonyme de bien-être et ce ne sera pas le cas ici. Même si les méthodes brutales voir criminelles (vu qu'il n'hésite pas à tirer pour tuer) de Raylan sont bien plus adaptées au Kentucky profond, il n'en reste pas moins un loup solitaire.

En plus d'une série policière, *Justified* est aussi une présentation d'une région particulière. Et c'est un endroit dont on comprend aisément que les gens veulent se barrer. En fait, le choix local est simple, soit on crève de faim en vivant d'aides sociales, de petits boulots mal payés, et, parfois, de petits trafics, soit on est né dans la « noblesse fortunée locale » et on vit comme un nabab... du coin. Entre les deux, il n'y a plus personne. ►





Le ciné M'A TUER !

Il y a aussi un attachement étrange à la terre qui fait qu'après avoir fait fortune, un homme se doit de revenir le montrer sur le pays qui l'a vu grandir avant de se tirer rapidement. En fait, le comté de Harlan est un endroit qu'on aime autant qu'on déteste.

Au-delà du cliché du *redneck* qui se reproduit entre cousins, *Justified* donne à voir un lieu où le destin est forgé autant par ses choix que par sa situation. En fait, les locaux ont un nombre d'options particulièrement restreint et, finalement, n'ont pas vraiment de choix réaliste. En résumé, la jolie fille va se trouver un « sponsor », le mec futé a un plan pour toucher un max et disparaître, le costaud a un plan génial qui va se solder par quelques années de prison, et les autres la Bible. Et pour jouer les arbitres, on a le choix entre la police locale aux ordres des baronnets locaux ou les marshals qui font parler la poudre.

Ah oui, le taux de décès et de disparitions est aussi très important dans la région... Entre les morts « naturelles », les mines abandonnées avec des puits que personne n'ira plus jamais visiter ou encore les grizzlis qui aiment les cadavres à grignoter, il est facile de s'évaporer dans le coin. Et vu la propension des locaux à tenter leur chance ailleurs, ça paraît courant de partir du jour au lendemain sans laisser d'adresse.

Pour en revenir à la série, on suit donc Raylan dans ses relations avec la population majoritairement criminelle du coin. En particulier avec Boyd Crowder, sa némésis, ami d'enfance qui a choisi le crime et cherche le gros coup qui le fera partir les poches pleines ; et avec Ava Crowder, belle-sœur de Boyd (dont elle a assassiné le frère) et ancien flirt de Raylan.

Ces trois-là vont vivre une relation étrange faite d'affection et de rancœur tout au long de la série.

Tout autour d'eux se promènent, se télescopent, et bien souvent meurent, des quidams. Cela va de pauvres fermiers qui sont au mauvais endroit au mauvais moment, à des hommes de main qui tombent comme des mouches ou encore de vrais durs à cuire qui finissent rôtis par le péquenot du Kentucky.

Bref, c'est violent, c'est glauque, c'est pessimiste... J'aime.

Oui mais bon, j'en fais quoi moi ?

Déjà vous laissez tomber les gentils héros. Les héros ça peut aussi avoir les mains sales et la gâchette facile. Généralement, un héros qui se salit donne le ton noir d'une histoire. Pensez à ne rendre personne parfait ou la caricature de ce qu'il est. Tout est dans le mélange subtil des genres.

Un méchant a aussi des aspects humains comme un fils qu'il aime ou une terre à laquelle il est attaché, tout comme un héros a aussi des moments de colère voire de violence criminelle.

Les jeux de rôle ont parfois trop tendance à nous focaliser sur des personnages absolus, rangés dans des cases d'alignement. Il est temps de sortir des cases, vous ne pensez pas ?

Ensuite, *Justified* nous montre que quelques centaines de kilomètres carrés peuvent tenir lieu d'univers si on ne peut pas en sortir. Pas besoin de parcourir des milliers de kilomètres ou une galaxie pour avoir une aventure complète. Il y a suffisamment d'humain et d'enjeux sur place pour occuper vos personnages sans qu'ils doivent changer d'hémisphère. Si tout jouer sur une ville est parfois un peu réducteur, vous pouvez facilement tout limiter à une région ou un coin de terrain avec assez de diversité pour assurer des situations différentes.

Pour finir, *Justified* vous offre une vraie galerie de portraits à réutiliser. Sans tomber dans la caricature, il y a une belle brochette de *losers*, de vrais dangers, de braves types, de mères courage, de flics ripoux ou héroïques, le tout assaisonné de suffisamment de profondeur psychologique pour fournir de quoi équiper des années de jeux...

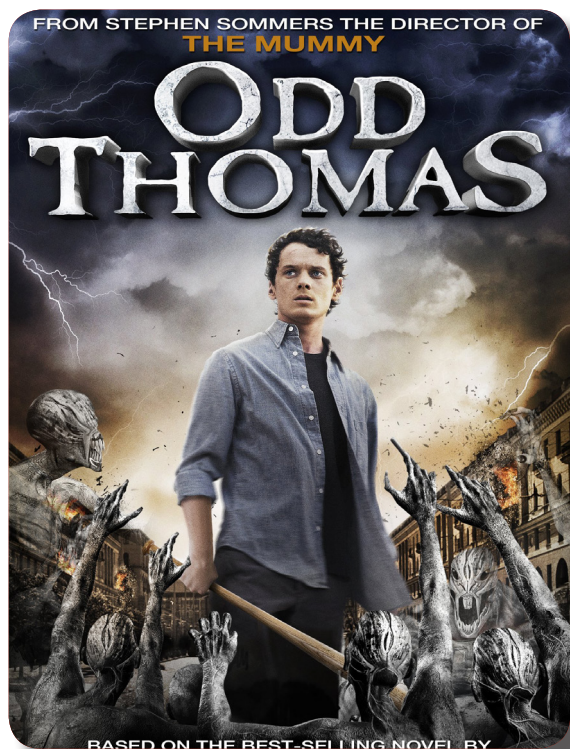
Si le monde est un théâtre, *Justified* vous offre les figurants.

Odd Thomas

Thomas Odd est étrange (ça se dit « *odd* » en anglais)... Et son étrangeté est tombée entre les mains de Dean R. Koontz, célèbre auteur de romans fantastique d'outre-Atlantique. Et son rôle dans le corps d'Anton Yelchin (Pavel Chekov dans le reboot de *Star Trek*).

Imaginez ce pauvre gars, qui n'a rien demandé à personne mais qui se voit affublé de la capacité de voir les morts et de communiquer avec eux... Rien de bien nouveau pour les fans de fantastique mais bon, le petit Thomas il ne peut pas entendre les morts, juste les voir. Et les morts le voient aussi. Cela donne donc une étrange communication gestuelle entre un médium à temps partiel (le reste du temps il cuit des steaks dans un snack local de sa ville paumée au milieu du désert) et des morts qui ont simplement parfois juste envie de déconner avant de partir (s'ils acceptent). ►





Au passage, le bon Thomas voit aussi les bodachs, créatures d'entre les mondes, qui se nourrissent de la mort et de la souffrance. Plus il y en a, plus ça va être violent et mortel... Pour la petite histoire, les bodachs voient notre monde et si une personne les remarque, celle-ci devient rapidement victime d'un accident provoqué par ces derniers. Ainsi, Thomas enquête sur la présence des bodachs et tente, plus ou moins bien, d'empêcher les drames, voire d'en limiter les dégâts.

Il a évidemment un ami policier qui le croit et qui l'utilise pour résoudre des crimes ou en empêcher. Et une petite amie bien trop délirante et sexy pour lui, eh oui, on est dans un film pour *geek* après tout.

Donc le brave Thomas va se retrouver face à une arrivée massive de bodachs et aucune piste à suivre. Tout ce qu'il sait, c'est que ça va laisser pas mal de monde sur le carreau.

À partir de là, une enquête est lancée entre faux semblants, vrais faux héros, victimes d'accidents un peu trop arrangeants et fantômes à la déconne facile.

C'est classique mais rythmé. Sauf la fin. Elle vous fera tirer une petite larme car on est dans du Koontz, l'histoire ne peut pas se terminer sur un *happy ending* !

En fait, pendant tout le film on se demande si on est dans l'humour ou dans le drame. C'est pas *Zombieland* !

Mais bon, le final ouvre de belles opportunités de suites... qui n'existent que sous la forme de livres et que je vous recommande chaudement.

Oui mais bon, j'en fais quoi ?

L'intrigue du film donnerait un bon scénario pour du *Brain Soda* ou du *Campus* – s'il n'y avait pas le côté dramatique. Au diable la tristesse, on peut facilement appliquer l'idée de la communication avec l'au-delà limitée à certains sens. Imaginez un groupe qui perçoit la mort et les créatures de l'au-delà (ou affiliées) mais juste par un sens en particulier. Le premier sent une odeur de poisson, le second entend une corne de brume et le dernier voit un pêcheur qui traverse les murs. On n'est pas loin de Scoubidou mais sans les faussaires ni les escrocs.

L'idée des bodachs, des créatures qui se repaissent de la mort et de la souffrance, est aussi bien exploitable. Imaginez que vos joueurs arrivent à les percevoir mais sans savoir ni pour qui, ni pour quoi, ni pour quand elles sont là... Cela donne des courses contre la montre endiablées pour arrêter un événement catastrophique avant qu'il n'arrive.

Déjà, si vos joueurs arrivent à empêcher des événements dramatiques sans finir en prison, vous pourrez considérer ça comme une belle réussite !

The Librarians

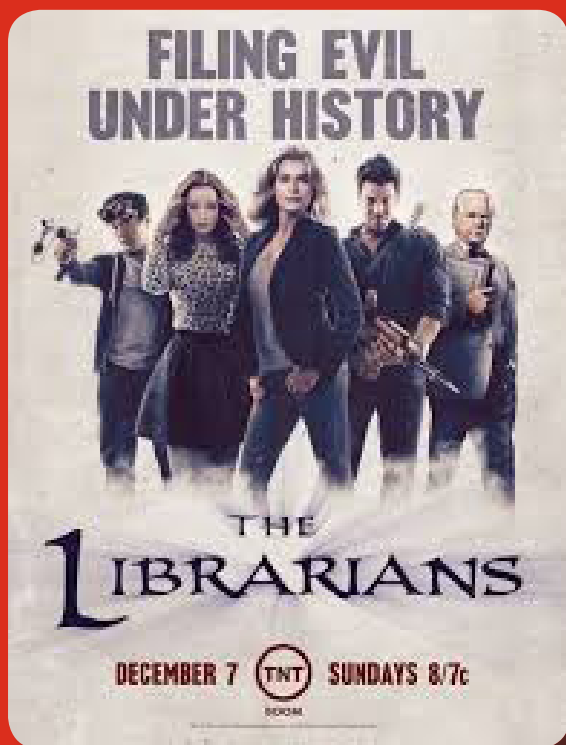
Les bibliothécaires... C'est marrant mais en français ça le fait beaucoup moins comme nom, non ?

Sans vouloir rendre triste l'ami Tony, les bibliothécaires ne sont pas identifiés comme des individus aventureux, pleins de mystères, porteurs de secrets séculaires et gardiens d'un savoir interdit... Disons qu'on les voit plus comme des intellectuels vivant dans la lumière artificielle et silencieuse de leur bibliothèque, partagés entre les œuvres de Camus et les dernières nouveautés de Balzac. Pas de quoi rêver de lieux exotiques ou de salles secrètes.

Pourtant, voici venue une série qui reprend le concept développé dans la trilogie de films *Le bibliothécaire*. L'idée est classique : un érudit est recruté par une étrange agence chargée de parcourir le monde pour récupérer et protéger des objets qui possèdent de la véritable magie. Pour y arriver, il doit utiliser son savoir encyclopédique allant de l'histoire à la physique en ►



Le ciné M'A TUER !



passant par la théologie ou la chimie. Bref, un Indiana Jones qui se base plus sur l'esprit que les muscles. Enfin, au bout de 3 films, le bibliothécaire a quand même un petit côté Allan Quatermain plutôt que Marcus Brody.

Le souci est que faire des films ça coûte un bras. Et si on lançait une série ? Il y a une base de fans, un *background* déjà présent, la possibilité de caméos d'acteurs des films... Allez, on y va !

On se retrouve donc dans une nouvelle série basée sur un groupe disparate d'individus qui vont devoir s'approprier et s'unir pour réaliser un but commun sous l'œil bienveillant de leur mentor et l'intervention très *Deus Ex Machina* du grand héros : le bibliothécaire. Dis comme ça, ça fait sévèrement nunuche mais c'est la recette de bon nombre de séries télé ! Et si on veut encore aller plus loin, on peut reprendre certains concepts à succès.

On a donc une flic d'intervention pour l'OTAN spécialisée dans la récupération des armes de destruction massive, un voleur de génie, un génie bagarreur et une génie complètement grillée par un cerveau travaillant à la vitesse d'un ordinateur. Bref, une équipe suffisamment bigarrée pour que chacun s'y identifie.

Cette joyeuse équipe se retrouve donc à parcourir le monde pour y retrouver les fameux artefacts et mettre en équilibre la magie qui traverse notre planète sous

passé-scénaristique avec une confrérie de grands méchants qui ont réactivé la magie qui commençait à se faire discrète et on est reparti pour plusieurs saisons de confrontation.

Au niveau ambiance, on est dans du *Sidney Fox*, du *Warehouse 13* voire du *Portes du temps*. C'est-à-dire que c'est gentil mais juste au-dessus des productions Disney en terme de violence et autres contenus licencieux. Ici, c'est de l'amour courtois et le sang ne gicle pas... par contre, il y a toujours une petite touche d'humour bienveillant rafraîchissante.

Oui mais bon, j'en fais quoi moi ?

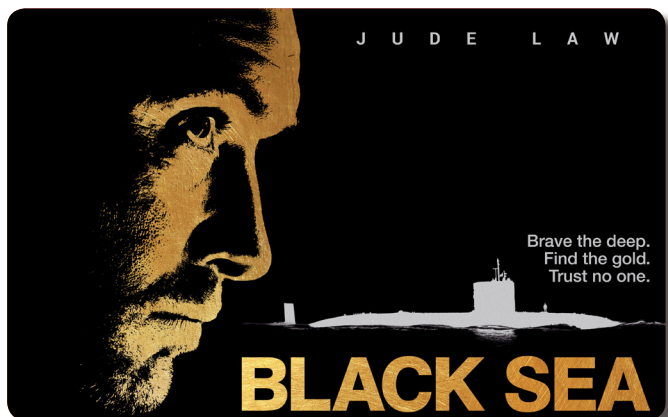
Déjà vous pillez allègrement les références historico-mystiques pour vos prochaines intrigues. Vu que quelqu'un a déjà fait un bon boulot de recherche et d'explications fumeuses mais qui font scientifiques/historiques/théologiques, autant s'en servir. C'est un bon nombre d'heures de recherche épargnées.

De plus, vous avez l'occasion de voir comment gérer une équipe dont les dons sont très proches. Il s'agit ici tous de génies. Chacun a ses sujets de prédilections mais ils sont tous des cérébraux. Étrangement, c'est le genre de groupe déséquilibré que beaucoup de meneurs de jeu n'aiment pas gérer. Il faut les comprendre : imaginez un groupe uniquement composé de magiciens ou de hackers, ça demande un bon niveau de préparation pour éviter de les envoyer vers un obstacle qu'ils ne pourront jamais surmonter car ils n'ont pas le jet de dés qui convient.

Au niveau des règles, on est ici plus sur du *FATE* ou du narratif que sur du simulationnisme. Comprenons-nous bien ! Quand les personnages doivent faire appel à des connaissances plus que poussées dans des sciences, je connais peu de MJ capables de valider des théories physiques, chimiques ou quantiques. Donc on va se la jouer au bagout ou à l'esbroufe. Plus c'est gros plus ça passera. Un peu à la McGyver... Si ça a du sens et qu'on y croit, c'est bon.

Je vais être mauvaise langue mais ça a une bonne tête de technologie à la *Star Trek* ; s'il y a une impossibilité, créez un objet dont la seule fonction est de la résoudre. Ici, on parle d'objets magiques alors c'est bien plus facile. Des exemples ? ►





On ne peut pas se téléporter ? Le méchant est trop loin ? Ben on sort la porte magique qui ouvre une autre porte ailleurs dans le monde qu'on va identifier grâce à une mappemonde. C'est énorme mais à la deuxième utilisation, les personnages y croiront, vu comme c'est indispensable à l'aventure.

L'avantage de ce système est que le MJ peut improviser en permanence. Et s'il crée un objet bien trop puissant, il suffit de le détruire après utilisation, normal la magie a été épuisée. Et vu que l'objet était unique, pas de danger de voir les personnages le ressortir de leur chapeau.

Voilà, vous avez le cap, il ne reste plus qu'à jouer.

The Blacklist

Est-ce que vous aimez les histoires où les gentils ont besoin de pactiser avec le diable (ou tout du moins une de ses incarnations humaines) ? Êtes-vous du genre à ressentir le frisson quand le héros doit composer avec un vrai monstre pour sauver des innocents ?

Est-ce que vous aimez les secrets cachés dans des intrigues planquées dans des mystères eux-mêmes dissimulés par des énigmes ?

Si c'est le cas, la série *The Black List* est un passage obligé. Reprenons...

Il s'agit de l'histoire d'une jeune profileuse du FBI, Elizabeth Keen, qui, pour son premier jour de travail, se voit convoquée par le responsable d'une unité spéciale, très secrète, en charge de la poursuite de criminels de haut vol. Attention, on ne parle pas de braqueurs de banques mais

de types dont les activités touchent la sécurité nationale, sans pour autant être obligatoirement des terroristes. On parle de vrais grands méchants pour qui une vie humaine a un prix, que ce soit en cash ou en fun.

Donc cette pauvre se fait récupérer à la sortie de sa maison pour être confrontée à Raymond Reddington (« Red » de son diminutif), une espèce de légende dans le monde criminel des traîtres à leur patrie. Ce brave homme s'est rendu le jour même mais refuse de parler si ce n'est à cette jeune femme en qui le FBI ne voyait qu'une recrue de plus.

Depuis plusieurs dizaines d'années, il a tissé une toile de contacts criminels avec les êtres les plus malfaisants de la planète et aujourd'hui il est prêt à fournir une « liste noire » de ces criminels en échange de l'immunité. Attention, on parle ici de criminels dont même le FBI ignore l'existence, de personnes qui ont complètement disparu des radars de la réalité pour vivre dans un monde de crimes et d'argent sale. La seule condition de Red est que ce soit Keen qui soit son agent de contact. À partir de là, l'histoire se divise en deux grands types d'épisodes. Ceux qui participent au metaplot qui va dévoiler la relation qui unit Elizabeth et Red et comment ce dernier a depuis des années influencé la vie de la jeune femme sans qu'elle ne soupçonne une seule fois son existence.

Et ceux qui se focalisent sur un des individus de la liste noire qui n'a pas d'impact sur le metaplot.

Et c'est parti pour plusieurs saisons de tueurs en série, trafiquants notoires, monstres humains et autres kidnappeurs contractants. Ce qui est fou est que certains crimes ne sont pas imaginables avant de les avoir vus dans *The Blacklist*.

Comment imaginer un tueur en série payé à la pige par des personnes voulant faire disparaître complètement des concurrents, témoins et autres gêneurs dans des bains d'acide ? Comment penser à un scientifique capable de modifier l'ADN des individus pour recréer réellement de nouvelles vies à partir de documents officiels, factures ►





Le ciné M'A TUER !

ou historiques personnels lentement mis en place sur plusieurs décennies ? Comment penser qu'il existe une famille de criminels qui kidnappent des personnes pour les vendre au plus offrant, généralement des ennemis de leurs proches ? Par contre, accrochez-vous. Parce qu'au bout d'un moment vous finissez par comprendre que la liste noire de Red n'est pas une liste au hasard. Chaque nom y a été choisi pour participer à un plan bien plus grand qu'il est possible d'imaginer. À partir de ce moment-là, vous ne verrez plus jamais un épisode de la même façon. Heureusement, il y en a un bon paquet et la série est renouvelée pour l'année prochaine encore. ►

Oui mais bon, j'en fais quoi ?

Déjà, vous mettez en place un vrai méchant ! On arrête de jouer avec des vilains machiavéliques qui expliquent leur plan avant de laisser le héros à son sort. Non ! Le vrai méchant, il coupe la tête de ses ennemis sans leur lâcher le moindre mot.

Ensuite, vous utilisez pleinement le fait que les personnages doivent demander de l'aide à un type pas du tout recommandable. C'est l'essence du Chaos de *Warhammer*... Le fait que le meilleur moyen de combattre le mal est de s'associer au mal ; mais on perd très vite la tête, à ce jeu.

N'oubliez pas de faire monter lentement mais sûrement les enchères. Chaque service coûte un peu plus de l'intégrité des héros et, avant qu'ils ne s'en soient rendu compte, ils ont cessé d'être des héros et sont une des causes des problèmes.

Pour finir, je sais que ce sera dur, mais une bonne campagne ne donne pas de scénario gratuit. Chaque chose à sa place dans le grand plan du grand méchant/ami. Rien n'est gratuit non plus. Une technique que j'utilise est de lister les événements d'un scénario, les décisions parfois peu avouables des personnages, pour ensuite les réintégrer dans la suite de la campagne. D'accord, celle-ci change petit à petit, voire du tout au tout en cas d'événement majeur mais, en plus de donner autant de frissons aux joueurs qu'au MJ, elle permet de ne pas sombrer dans les solutions faciles des *Deus Ex Machina* et autres « ça tombe bien vous rencontrez un vieil ami qui... ».

Sans tomber dans des intrigues du niveau de complexité de *The Blacklist*, il y a moyen de faire comprendre aux personnages que chacune de leurs actions, chacun de leur choix n'a pas obligatoirement le pouvoir de changer le monde mais peut irrémédiablement changer leur vie.





Le mécène

Vous savez, je me considère avant tout comme un esthète averti. En fait, je n'ai malheureusement aucun don artistique moi-même mais j'ai cette capacité innée à découvrir le beau, à identifier ceux qui ont en eux cette flamme du véritable artiste.

Mon amour pour l'art primaire indien remonte à aussi loin que je me souviens. Déjà tout enfant, dans la propriété familiale des Keys, père avait décoré une partie de son bureau de quelques pièces historiques récupérées par nos aïeux durant les guerres indiennes. Si lui n'y voyait que quelques vieilleries censées rappeler le côté éternel de notre famille, une famille issue des Pères fondateurs selon la légende familiale, moi j'y voyais autre chose. J'y voyais l'expression d'un lien puissant et immortel avec la nature de toutes choses.

J'étais bien trop jeune à l'époque pour y voir un signe du Manitou et j'ai dû attendre l'adolescence et l'amitié interdite qui me lia à une jeune Indienne séminole, une des dernières du coin, pour être initié aux mystères des croyances des premiers Américains.

Quel ne fut pas mon vertige lorsque je découvris que ma foi chrétienne, toute relative entre un père bon vivant et une mère trop proche de ses différents professeurs « particuliers » de sport, ne faisait qu'effleurer la réalité de la vie. Si Dieu existe, il est en toute chose sous le nom de Manitou.

Cette jeune amie, j'ose dire aujourd'hui sans doute mon premier émoi amoureux, me fit un jour un cadeau. Je m'en rappelle particulièrement bien car c'était la veille de son décès.

Je venais de rentrer de Yale pour passer quelques jours en famille, enfin surtout pour profiter des marécages et de l'écoute des voix de la Terre en sa compagnie, lorsqu'elle me fit découvrir un projet sur lequel elle travaillait depuis plusieurs mois. Oh, il ne s'agissait pas de quelque chose de particulièrement tape-à-l'œil, juste un simple patchwork. Mais celui-ci contenait au cœur de ses fils toute l'expression innocente et sauvage de la nature même des Indiens. Tenir cet objet et y plonger le regard, c'était comme regarder la Création elle-même. Mes études m'ayant conduit jusqu'à l'apprentissage de l'art et me prévoyant une carrière dans le milieu artistique, non pas comme artiste mais comme expert et galeriste, je lui demandai de me céder l'objet.

Quelle ne fut pas ma déconvenue lorsqu'elle refusa, prétextant qu'il n'était pas fini. La petite sotte ! C'était bien une sauvage, incapable de comprendre qu'elle tenait entre ses mains une finalité et non une chose en

devenir. Cet objet était le sommet de ce que ses mains malhabiles pourraient jamais produire. Une dispute survint et je dus y mettre un terme grâce à un rocher traînant par là. J'eus quelques difficultés à me débarrasser du corps mais heureusement pour moi, les marais sont aussi le repaire de quelques prédateurs et charognards qui font qu'un cadavre est rapidement recyclé.

Il me fallut plusieurs mois pour me remettre de cette triste expérience mais je découvris que caresser le patchwork m'apportait la paix et, je l'avoue sans honte, un certain plaisir que peu de femmes arrivent aujourd'hui encore à me procurer.

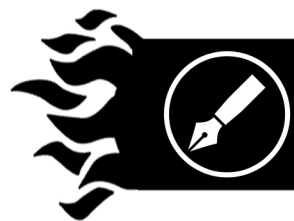
Je terminai mes études dans un demi-coma et put, merci père, me lancer dans le commerce des objets d'art. J'ai eu beau courir les expositions et les ateliers d'artistes du Village jusqu'en Californie, je n'ai pas retrouvé cette puissance que l'art indien m'avait procurée.

Je me décidai enfin à visiter une réserve dans le Nevada, plus par hasard et désespoir, que dans le but de redécouvrir une œuvre. Effectivement, je vis quelques petites choses que je pouvais revendre aisément mais rien de spécial. C'est en quittant les routes fréquentées que je suis tombé sur le taudis d'un vieil Indien qui travaillait le bois à l'ombre de sa caravane délabrée. Seul au monde, il taillait tranquillement ses bouts de bois. Il y avait quelque chose de terriblement troublant dans ses œuvres exposées à la vente pour quelques pièces. À peine en eussé-je pris une dans les mains que je ressentis, faiblement, cette énergie si désirée et si refusée.

Je fus tout de suite tenté par la dernière pièce du vieillard, une espèce de créature mythique. Malheureusement, il refusa de me la vendre, prétextant que c'était une création pour son petit-fils, une sorte de dernier souvenir de son grand-père qui savait ses jours comptés. Je ne m'en laissai pas compter. Profitant de la solitude des lieux, je lui fis comprendre par quelques claques bien placées que cet objet serait mien. D'ailleurs, je l'obligeai à terminer son œuvre sous la menace d'un petit .38 que je garde toujours sur moi pour ma protection. Je passai des heures délicieuses à le regarder finir sa tâche dans le soleil couchant. Une fois la créature terminée, je la cueillis telle une fleur précieuse et son contact ne me déçut pas ! Je me débarrassai rapidement du vieillard, laissant sa carcasse au bon vouloir des charognards du coin.

Ce jour fut une nouvelle révélation. La dernière œuvre ! Voilà ce que je recherchais. Le dernier moment de vie transposé dans un objet, dans une création originale. ►





NOUVELLES

Mais attention, pas une œuvre faite par un mourant, non, non, non. Une œuvre faite dans la peur de la mort, comme si le futur cadavre voulait faire perdurer sa vie dans un objet, comme s'il était persuadé de ne pas mourir tant que vivrait son œuvre.

Depuis lors, je pars régulièrement en balade dans les territoires indiens. J'y procède à quelques achats de cet artisanat qui continue à se vendre si bien à ma clientèle exigeante. J'en profite pour détecter des artistes dont le travail se rapproche de mes besoins pour ma collection personnelle. Quelques semaines voire mois plus tard, lorsque la magie de mes précédentes acquisitions finit par diminuer, je fais un nouveau voyage, incognito cette fois. Je rapatrie l'artiste rapidement dans un petit atelier installé sous ma propriété des Keys pour le laisser exprimer son art. Ça se passe généralement facilement, la peur d'une mort violente fait office du meilleur stimulant créatif. Je récupère alors quelques œuvres jusqu'à ce que l'artiste produise ce qui sera sa dernière création. Là, je laisse les marais faire disparaître mon invité.

Parfois je dois user de menace sur sa famille, en particulier pour les Indiennes ayant des enfants mais l'atelier est grand et permet de loger des proches au besoin.

Il est amusant de voir que le BIA et la presse n'ont toujours pas compris que cette vague de disparitions n'était pas due à un quelconque tueur en série raciste mais à un passionné d'art, à un esthète averti. Mais que voulez-vous, des esprits étriqués comme les leurs ne pourront jamais aborder la magie de la beauté comme seul un être supérieur tel que moi peut le faire...





Guinea Porcum

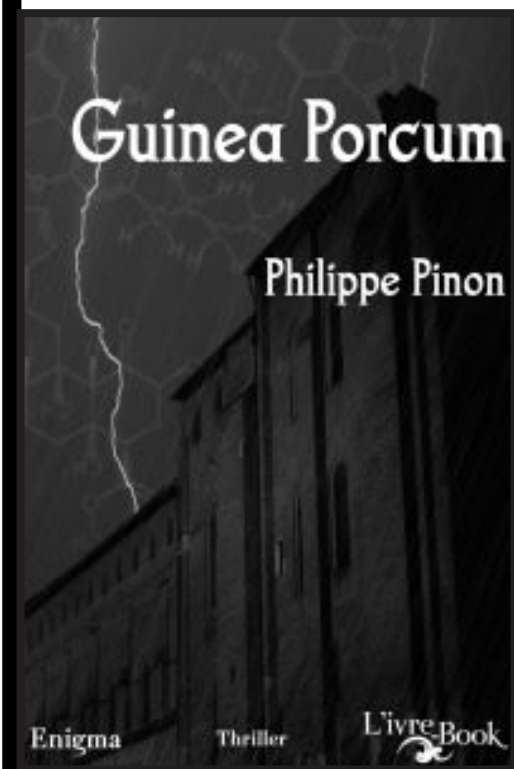
Nous vous avons parlé de Philippe Pinon au cours du précédent *Maraudeur* avec son excellent ouvrage, *Barry Barrison et l'héritage de Tarford Castle* paru chez Rivière blanche. Il récidive avec une nouvelle, intitulée *Guinea Porcum* et publiée par Enigma.

Du fait du format court (38 pages), je ne vais pas m'aventurer à résumer l'histoire pour ne pas vous priver du bonheur de lire cette prose. Si je devais utiliser quelques mots-clés, ils seraient : hôpital, armée, massacre.

L'exercice de la nouvelle est un exercice périlleux duquel Philippe se sort avec brio. Son style rapide, efficace, colle parfaitement au rythme intense et soutenu de cette histoire. Il n'y a pas de temps mort, les dialogues sont ciselés et la trame de l'histoire prenante. Si je devais émettre un regret, ce serait de ne pas en avoir assez. Et on ne peut qu'encourager Philippe Pinon, et la maison d'édition qui le publie, à proposer un roman dont le prologue serait cette nouvelle. Le complot qui se dessine, les personnages, tout concourt au développement d'une histoire forte qui devrait en ravir plus d'un.

En attendant, MJ, je vous conseille d'acheter cette nouvelle, elle vous livrera les grandes lignes d'une campagne contemporaine des plus palpitantes.

Sempaï



Sovok

Cédric Ferrand, auteur bien connu du monde des rôlistes, nous revient avec son second roman, *Sovok*. Là où *Wastburg* vous proposait une vision crépusculaire d'une cité médiévale à travers le regard de plusieurs personnages, cette nouvelle création traite d'une version de Moscou, délabrée, corrompue, située dans un futur proche. Autre différence, *Wastburg* a donné naissance à un JdR édité chez les XII singes là où *Sovok* était le premier supplément de la gamme GameContext pour le système EW System.

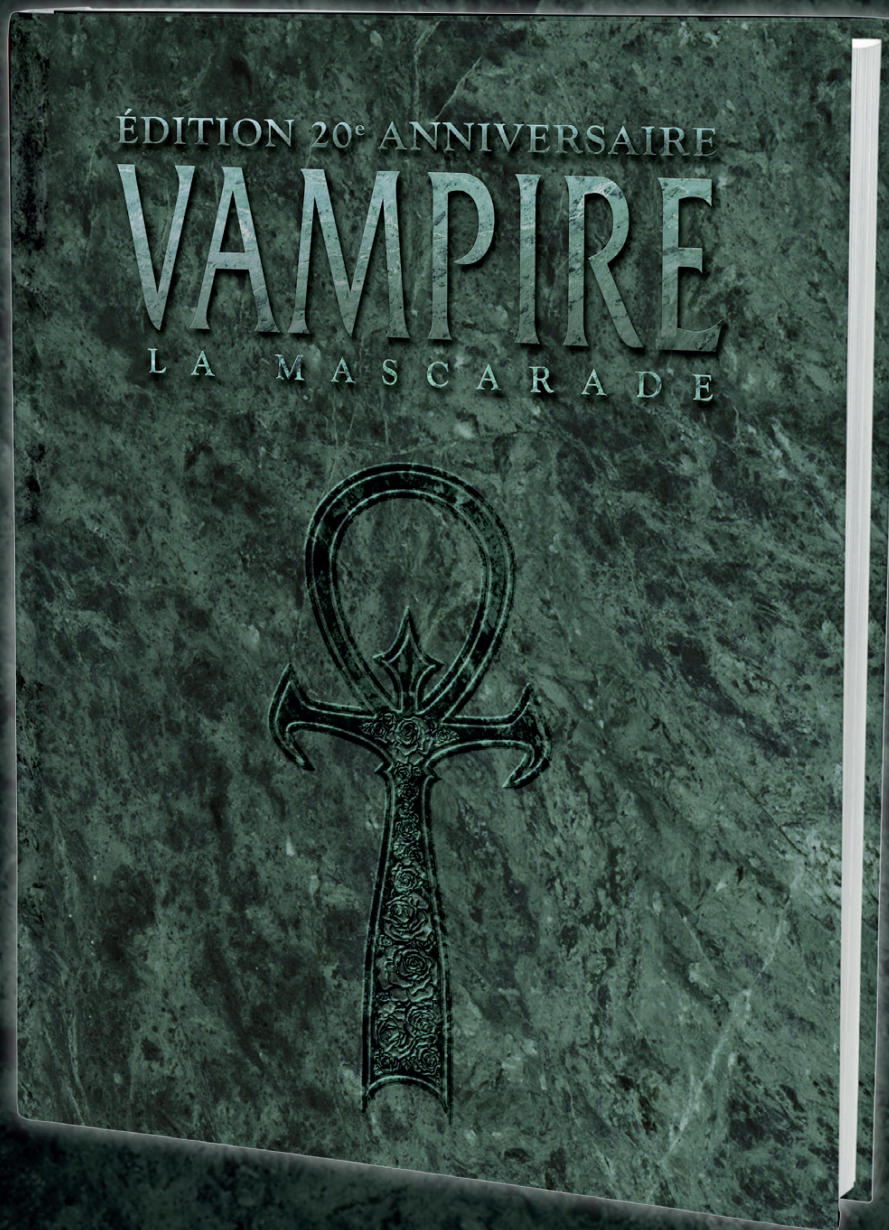
Pour en revenir au roman qui nous intéresse ici, nous suivons Méhoudar, jeune infirmier, lors de sa première semaine. Accompagné de deux collègues expérimentés, il nous fait découvrir une ville où pour survivre il faut savoir se débrouiller, magouiller, ou bien accepter sa situation sans aucun espoir de s'en sortir. Pour diverses raisons, par exemple, parvenir à se voir donner l'autorisation de déposer un patient à l'hôpital est un jeu d'enchères. Au fur et à mesure des pages, la situation ne fait qu'empirer. Les focus sur le quotidien des Moscovites sont de plus en plus âpres et les ambulances volantes s'effacent peu à peu pour nous donner l'impression d'une chronique désenchantée.

Tout cela serait parfait si finalement la narration ne nous conduisait pas à être détachés des personnages « principaux ». Il y a bien l'ensemble des petites histoires que l'on découvre au travers des différentes interventions, mais elles ne forment pas un « grand » ensemble. Alors peut-être que la marque de fabrique de Cédric Ferrand est d'avoir comme personnage principal une ville mise en avant par quelques personnages, mais dans le cas de *Sovok* difficile de se passionner pour cette version de Moscou.

Sempaï



Les légendes sont éternelles...



**« Je hurlai de désespoir face à cette terrible malédiction
tout en meurtrissant ma chair. Du sang s'écoula de mes yeux.
Je mis ces larmes dans une coupe et les bus »**

Le Livre de Nod



UNE PUBLICATION **ARKHANE ASYLUM** PUBLISHING
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Dereane : Un univers d'aventures pour les Mille-Marches

Situation

La Marche de Dereane est un monde en perdition. Il sombre lentement dans l'oubli et il sera définitivement absorbé par les Brumes dans quelques siècles. Il se résume à deux îles entourées par la Grise mer. Seuls trois chemins des Brumes – peu fréquentés – permettent d'y accéder. Les personnages ne pourront pas s'y aventurer sans risquer de se perdre. Il sera plus sage pour eux de recruter un guide ou de se joindre à une caravane.

Le premier passage se trouve dans l'océan, à cinq jours de navigation à l'ouest des îles. Sa jonction (son lieu de départ) est située au large de la côte du royaume d'Irkandir, un des pays de la Marche d'Ertalion.

La seconde transversale se trouve sur la petite île de Sirlayne. Elle permet de se rendre rapidement au duché d'Urbacht, le seul lieu civilisé de la Marche de Boréalys.

L'entrée de la troisième voie est située sur Derelyne, mais elle est fermée (et gardée) depuis l'époque de la guerre contre l'Adversaire et personne ne sait vers quelle contrée lointaine elle peut conduire. Elle est surveillée par les pires gardiens que vous pouvez imaginer : des dragons, des élémentaires du feu ou même des démons majeurs. Elle peut aussi prendre l'apparence d'un labyrinthe où rôde un minotaure affamé – ou même plusieurs.

À l'origine, cette transversale était le seul point d'accès de la Marche, et celle-ci était destinée à servir de prison

pour des personnes qui avaient été exilées de la Terre avec la Seconde Humanité.

La découverte et l'ouverture de nouveaux passages ont relativisé cette fonction au fil du temps et Dereane a pris depuis longtemps l'apparence d'un territoire presque banal aux yeux de ses visiteurs.

Géographie

Sirlayne est une petite île volcanique au climat tempéré. La transversale qui la relie aux Brumes s'ouvre dans les profondeurs du cratère du volcan ; celui-ci est éteint depuis des millénaires. C'est dans l'unique cité de l'île, Port-Mirynn, que se regroupent les traversiers.

Port-Mirynn est un lieu de transit obligé pour toutes les personnes qui veulent se rendre sur Derelyne. Les habitants de la grande île se montrent très méfiants vis-à-vis des étrangers et seuls ceux qui obtiennent une marque donnée par le Conseil des Anciens sont autorisés à monter sur le navire qui va les conduire à Din Seale.

Derelyne est une île d'une taille bien plus importante que Sirlayne : elle fait deux mille kilomètres de long et mille cinq cents de large. C'est un territoire sauvage et assez peu peuplé. L'île est recouverte en grande partie par des forêts, et elle ne compte que deux villes : Dir Seale, un port fluvial qui la relie à l'île voisine, et Vanroël, sa capitale.

Des rumeurs circulent dans les tavernes des Marches voisines et parlent de l'existence possible d'une troisième ville, la mythique Chandralor. Cette cité légendaire se trouverait quelque part dans les montagnes qui se dressent au centre de Derelyne. Toutes sortes de récits circulent à son sujet, mais il est bien sûr impossible d'obtenir des informations fiables sur sa localisation ou la nature de ses habitants.

Bien qu'elle soit d'une petite taille – et assez peu civilisée –, la Marche de Dereane attire de nombreux voyageurs. D'une part, elle est le seul point de passage ►





connu entre Irkandir et Urbacht ; même si les relations entre ces deux pays sont pratiquement inexistantes, Port-Mirynn est un lieu pratique pour les rencontres entre les espions et leurs informateurs. D'autre part, elle contient assez de mystères et de secrets pour attirer tous les aventuriers et les chasseurs de trésors qui réussissent à trouver la route qui y conduit.

Sirlayne

L'originalité la plus notable de Dereane vient de la nature des créatures qui y vivent. Celles-ci connaissent au cours de leur existence une alternance de périodes animales, où elles se déplacent de façon autonome, et végétatives, où leur apparence et leur comportement sont plus proches de ceux des plantes.

Les personnages vont découvrir cette particularité par étapes. La faune et la flore de Sirlayne ont subi l'influence d'apports extérieurs et elles semblent tout à fait normales aux yeux des arrivants. La ville de Port-Mirynn est une sorte de cité de transit, habitée principalement par des traversiers qui font une halte dans cette contrée – le temps d'acheter des provisions et de faire quelques échanges – ou en attente de leur autorisation de passage vers l'île voisine ; ce sont tous des humains ou des humanoïdes.

Les seuls autochtones que les héros vont pouvoir rencontrer à Port-Mirynn sont des commerçants qui ressemblent à des gnomes, et dont la peau est couverte de fines cicatrices bleues qui dessinent des lignes entrecroisées et des spirales sur leurs bras et leurs visages ; et les émissaires du Conseil des Anciens chargés de sélectionner les personnes qui seront autorisées à se rendre sur Derelyne. Ceux-ci ressemblent aux elfes tels qu'ils sont décrits dans certains récits : ils sont grands et minces, avec des oreilles pointues, des cheveux argentés ou jaune paille, des yeux couleur d'ambre et un teint légèrement verdâtre. Bien que d'un caractère toujours très calme, les Elynns se révèlent être des fonctionnaires zélés. Ils

vont demander à chacun des postulants au voyage vers la grande île de remplir un dossier administratif avant de les interroger longuement et de les photographier, à l'aide d'un appareil très primitif. Ils attendront ensuite une ou deux semaines avant de les informer de leur décision.

Derelyne

Après un voyage maritime d'une journée, à bord d'un navire qui se révélera être une créature vivante elle aussi mi-animale et mi-végétale, les voyageurs autorisés à se rendre sur Derelyne arrivent sur le quai de Din Seale, où ils sont interrogés une nouvelle fois par des fonctionnaires tatillons qui semblent vouloir connaître en détail quel est leur lieu – c'est-à-dire leur Marche – d'origine.



La ville, installée au sommet d'une falaise près de l'embouchure du fleuve Orödan, est la porte d'entrée du royaume forestier. C'est un endroit insolite où se mélangent les cultures apportées par les visiteurs et celle des Elynns. Les personnages vont pouvoir y découvrir la diversité de la faune locale et le fonctionnement de son étrange cycle de vie.

Si les bâtiments où résident les humains ont une apparence classique – ils sont construits avec des pierres, des briques ou des planches –, les habitations traditionnelles des Elynns, les pseudo-elfes, ont une apparence bien différente. Ce sont des arbres aux troncs larges de trois mètres qui s'élèvent à une dizaine de mètres de haut. Leurs branches fines, qui se dressent verticalement, entourent une chambre qui semble être taillée directement dans le bois du tronc.

À leur sommet, les branches se rapprochent avant de retomber vers l'extérieur, ce qui donne aux arbres-maisons l'apparence de calices ou de fleurs de pavot écloses. Cette partie supérieure est recouverte d'échelles et de cordages qui relient de petites plates-formes sur lesquelles les résidents de la maison cultivent de nombreuses variétés de plantes. ►



Certaines ne sont que de simples cultures vivrières qui leur serviront de nourriture, mais d'autres vont, après une longue période de maturation, donner naissance à des créatures mobiles aux apparences très variées. Des papillons grands comme la main, des fées aux ailes de libellules, ou des insectes qui ressemblent à des cafards et semblent être uniquement nuisibles – ils mordent tout ce qui passe à leur portée – mais qui vont se répandre dans les résidences arboricoles pour dévorer les champignons parasites avant de tomber en poussière le lendemain.

Cette liste n'est pas limitative, vous pouvez surprendre les héros en les confrontant à une chorale composée de buissons chanteurs sur une esplanade ou à une rencontre dans une rue étroite avec un des insectes géants que les habitants de l'île utilisent comme montures et bêtes de somme ; ceux-ci incluent les énormes vers fousseurs terrassiers, les libellules géantes et les scarabées « porte-maison ».

Population

Même si les Elynns sont les êtres les plus évolués présents dans cette Marche, ils ne sont pas les seuls à posséder une conscience. Ils partagent cette capacité de raisonnement avec une bonne dizaine d'autres races qui leur sont apparentées, même si leurs aspects physiques peuvent être très différents.

En plus des gnomes à la peau marquée qu'ils ont déjà rencontrés sur Sirlayne, les personnages pourront croiser dans les rues de Din Seale des êtres intelligents qui ressemblent à des corbeaux, à des chats ailés, à des chevaux ou à des gobelins aux nez pointus et aux cheveux en broussaille.

Les plus grandes de ces créatures, et les plus anciennes de leur ordre, ont l'aspect d'arbres à la forme grossièrement humanoïde ; le nom qu'ils se donnent est intraduisible et de nombreux voyageurs les appellent des Ents.

Ces gardiens forment la dernière ligne de défense autour du jardin. Les aventuriers devront s'enfoncer profondément dans la forêt s'ils veulent les rencontrer, ou au moins les observer de près. Et, bien sûr, les Ents ne négocient jamais avec les étrangers.

Bien qu'elle ne soit pas un véritable secret, l'existence

des Ents n'est jamais confirmée par les Elynns. Ce sont donc d'autres voyageurs qui vont faire des révélations à leur sujet aux héros. Et les conversations où il est question des Ents ne sont jamais anodines. Ce sera un moyen pour les personnages de découvrir que s'ils sont venus à Derelyne pour une raison honnête, porter un message ou chercher un remède pour sauver leur peuple d'une épidémie par exemple, ce n'est pas le cas de la plupart des autres visiteurs qui résident sur l'île.

Même s'ils affirment être chargés de réaliser des missions scientifiques ou commerciales, une grande partie des humains présents dans la Marche sont en fait des espions ou des récupérateurs venus ici avec l'unique intention de s'emparer des extraordinaires connaissances en médecine et en biologie des Elynns. Un des mystères les mieux gardés concernant les hommes verts est celui du lieu de leur naissance. Cet endroit, appelé le Jardin des Origines, se trouve quelque part dans la forêt. Le jardin est placé sous la garde vigilante des Ents – qui sont les seuls à savoir où il se trouve précisément.

Vanroël

Le principal objectif des voyageurs qui se rendent sur Derelyne est de réussir à visiter la cité de Vanroël. Celle-ci se trouve au centre du continent, près des montagnes Titanides. Cette ville est formée par un groupe d'une vingtaine d'arbres hauts d'une centaine de mètres sur lesquels les Elynns ont installé des habitations de toutes les tailles, depuis de simples cabanes jusqu'aux palais qui occupent les cimes des arbres les plus grands.

La seule construction faite en pierre à Vanroël est le sénat du Conseil des Anciens. Celui-ci est un grand amphithéâtre circulaire large de quatre-vingts mètres entouré par un péristyle. L'endroit semble en ruine et il est envahi par une végétation abondante. Une observation plus attentive permet de voir que les arbres dont les racines recouvrent les gradins de marbre blanc ont des formes assez étranges : des visages sont visibles sur leurs troncs et leurs branches ressemblent à des bras tendus vers le ciel.

Les Elynns qui vont guider les héros lors de leur visite de la cité leur confirmeront que ces arbres à demi fossilisés sont bien les Anciens. Et que, malgré leur apparente immobilité, les membres du Conseil sont en réalité très actifs, et guident toujours le peuple de la forêt avec sagesse et autorité.





Les mystères de Dereane

Vous devrez décider quels sont les secrets que gardent les habitants de la Marche de Dereane :

De nombreux aventuriers s'intéressent à la méthode de reproduction des Elynns. Ceux-ci sont asexués, ils naissent, dans des fruits, sur les Arbres-Mères du Jardin des Origines. Ce bosquet, dont la localisation n'est jamais révélée aux étrangers – mais il s'agit d'une information que pourront obtenir des personnes déterminées –, se trouve à cinquante kilomètres à l'est de Vanroël.

Il est protégé contre les intrus par de nombreux gardiens, depuis des guetteurs de la taille d'une chauve-souris jusqu'à des prédateurs grands comme des ours. Les Ents forment la dernière ligne de défense, et ce sont de redoutables adversaires.

Les héros peuvent chercher à entrer dans le Jardin des Origines pour différentes raisons :

Ils sont peut-être à la recherche d'un antidote qui ne se trouve que dans les cellules souches des Elynns, à moins que leur objectif soit de récupérer une bouture d'Arbre-Mère pour en faire une analyse génétique. Leur employeur peut être le directeur d'un cirque qui désire exhiber des elfes dans sa galerie des monstres, ou un scientifique sans aucune éthique qui prévoit de disséquer les embryons contenus dans les fruits avant de les mettre en culture dans son laboratoire dans l'intention de découvrir de nouveaux remèdes – ou le secret de l'immortalité.

Si les personnages jugent que les Arbres-Mères sont trop bien protégés, ils peuvent essayer d'approcher les jeunes Elynns à Vanroël. Les enfants nés dans le jardin sont éduqués dans la capitale jusqu'à l'âge de dix ans, moment où ils atteignent l'âge adulte et où ils sont autorisés à sortir des limites de la cité.

De nombreuses autres énigmes peuvent justifier la présence des héros sur l'île de Derelyne. Les Elynns ont la réputation de pouvoir créer en quelques instants n'importe quelle substance active, que ce soit des médicaments, des drogues ou des poisons, à partir de leur sang. Mais les hommes verts ne sont pas des magiciens. Ils utilisent en fait des outils technologiques très sophistiqués qui leur permettent de créer un nombre illimité de molécules aux effets variés à partir

des fluides sécrétés par les plantes et des petits animaux qu'ils élèvent dans leurs maisons.

Les Elynns semblent disposer d'une étonnante capacité de télépathie, celle-ci leur permettant d'entrer en contact avec l'esprit collectif du Conseil des Anciens.

La vérité est bien plus prosaïque : les elfes possèdent à l'arrière de leur cerveau un organe qui contient des cristaux de quartz et un petit tube de carbone. Celui-ci fonctionne comme un émetteur-récepteur radio à ondes courtes dont la portée est d'environ cinq cents mètres.

Le principal secret de cette Marche reste la présence supposée de la mythique cité de Chandralor. Il se trouve que celle-ci existe réellement. Il s'agit en fait d'un refuge construit dans le flanc d'une montagne par des Atlantes qui ont été exilés dans les Marches par Gêh avec la Seconde Humanité. Ce sont ces êtres quasi immortels qui ont créé toutes les créatures à la fois végétales et animales qui vivent sur les îles, à partir de la base génétique des arbres éveillés qui constituent le Conseil des Anciens.

Ils ont utilisé leurs créations pour protéger leur existence et préparer leur vengeance pendant des millénaires, mais le moment est venu pour eux de sortir de l'ombre et de se lancer à la conquête de l'univers, en commençant par les Marches voisines.

Le moment venu, ils vont ordonner aux gardiens du Jardin des Origines de renoncer à leur mission initiale et de laisser le passage aux voyageurs venus de pays lointains. Ils devront également leur offrir libéralement des fruits et des boutures d'Arbres-Mères, l'objectif étant de disséminer rapidement la race des Elynns dans d'autres univers.

Les immortels emploient également de nombreux observateurs qu'ils envoient dans les autres Marches pour traquer et capturer des traversiers en provenance de la Tellure, car ceux-ci les intéressent particulièrement. Le chemin qui conduit à la Terre a été effacé de la mémoire des Atlantes et ils recherchent activement des personnes qui pourront les guider jusqu'au Monde Original, où ils reviendront, avides de revanche, et avec leur armée de conquête semi-végétale.

Finrod





Une autopsie de Dogs in the Vineyard par Dr Dandy

Nouvelle rubrique qui se propose de jeter un œil sur un jeu mythique de la scène indépendante.

Dogs in the Vineyard est un jeu que l'on doit à Vincent Baker et produit en 2003. En plus d'être un des jeux mythiques issus des théories de *The Forge*, il s'est aussi distingué par de nombreux prix aux USA (dont celui de meilleur jeu indépendant en 2004) et par son excellente longévité car il est aujourd'hui encore vendu malgré son statut de jeu *stand alone*. Vous avez certainement entendu parler de ce jeu, qui serait le « meilleur jeu de rôle du monde » selon les gens de La Cellule. Pour d'autres, c'est un jeu difficilement jouable car il propose d'interpréter des juges mormons au XIX^e siècle. Mais que vaut-il vraiment ? Je vais tâcher d'y répondre ici pour que vous puissiez vous faire une idée. Rappelons qu'à sa sortie le public français nage en plein délire D20 (avec un dK qui pointe à l'horizon) et découvre les joies du Los Angeles de 2030 avec *COPS*. Le forum *Silentdrift* n'existe pas encore et peu de rôlistes francophones connaissent l'existence même de *The Forge*.

Contexte

Tout d'abord, rétablissons vérité : il ne s'agit pas d'un jeu sur les mormons mais d'un jeu qui s'en inspire vaguement. L'univers propose en fait de reproduire les débuts de la conquête de l'Ouest dans une Amérique fantasmée avec des pionniers à la religion stricte et austère. Pour aider au mieux ces communautés, l'Église forme des chiens de garde de Dieu (*God's Watchdogs*) parmi les jeunes pour les aider. Ce seront les personnages joueurs. Ces *Dogs* ont des missions diverses comme éliminer les menaces démoniaques (la réalité des démons étant laissée à l'appréciation de la table), bénir les cérémonies et juger le comportement des pionniers. Chacun d'eux est équipé d'un fusil, d'une bible et d'un manteau long symbolisant sa charge. Ce sont donc



des jeunes gens pleins d'entrain et d'exaltation qui vont devoir résoudre des situations parfois complexes. En effet, les *Dogs* sont les gardiens d'une morale rigide qui s'accommode mal de la complexité des rapports humains.

Les

mécaniques

La conception de personnage est relativement classique. Chaque joueur choisit un profil qui va déterminer s'il est plus doué, compétent ou social. Pour chacun d'entre eux le joueur aura des dés à répartir dans ses attributs, ses traits et ses relations. Les attributs sont au nombre de quatre : perception, corps, cœur et volonté. Les traits sont libres et représentent les capacités du personnage comme son habileté au tir, son sourire d'ange ou même sa maladresse légendaire dès qu'il est sur un cheval. Les relations représentent simplement la force des liens du personnage, qu'ils soient négatifs ou positifs. Nous verrons que ces relations ont de l'importance. Les scores à répartir sont exprimés sous forme de dés : de XD4 (le personnage est faible) à XD10 (le personnage est très fort).



Pour résoudre les situations, le meneur est encouragé à simplement accepter les tentatives des personnages ou à faire jeter les dés. Quoi qu'il en soit,

on ne jette les dés essentiellement que pour un conflit, que ce soit une simple discussion autour d'une tasse de café ou une bataille rangée dans les collines. Les conflits se résolvent ainsi : les personnages jettent les dés en fonction de l'action comme Perception + Cœur pour un échange verbal ou Corps + Volonté pour une bagarre.

Le premier intervenant place ensuite ses dés devant lui et choisit deux (généralement les deux meilleurs). Son opposant va ensuite devoir battre la somme des deux dés avec les siens. S'il lui faut deux dés pour surpasser le score, rien ne se passe. S'il lui suffit d'un dé, il va provoquer un contre-coup qui va lui donner un avantage. Si en revanche il lui faut au moins 3 dés, il subit une conséquence. Les conséquences dépendent de la nature du conflit et sont traitées à la fin de celui-ci. Plus le conflit est dangereux, plus le dé de conséquence ►





sera important (de D4 à D10). Dans tous les cas, les joueurs vont décrire la situation par le dialogue pour détailler l'échange. Passé le premier échange, les joueurs ont la possibilité d'ajouter des traits et/ou des relations. Après tout si on ne « manque jamais sa cible » ou si on se bat pour « sa cousine/sa sœur Adélaïde » il est normal que l'on ajoute ses dés dans l'équation. Mais à tout moment les joueurs ont la possibilité de faire escalader le conflit. Escalader, c'est changer de focale, d'enjeu dans la violence. Les paroles montent et on en vient aux mains, voire on sort son pistolet pour avoir le dernier mot. Le joueur ajoute alors les dés d'attributs qui n'ont pas été lancés ainsi que les traits adaptés. L'adversaire ne peut évidemment pas ignorer cette escalade et va devoir suivre ou renoncer. Le conflit va continuer jusqu'à ce que l'un ou l'autre des protagonistes n'ait plus de dés. Le dernier « debout » va donc décider de l'issue de la confrontation. Les joueurs vont ensuite jeter les dés de conséquences accumulés au cours du conflit. La somme indiquera ce que le personnage subit, de la perte de quelques dés dans des traits à la mort définitive. On voit assez vite que la notion d'escalade engendre une incitation mécanique à adopter un comportement violent pour pouvoir réussir et ce au risque d'être perdant au final.

Du côté du meneur le postulat est simple mais demande du travail. Il crée une ville, avec ses PNJ et ses problèmes à résoudre, où les *Dogs* vont arriver comme un chien dans un jeu de quilles. Le jeu propose de commencer par les problématiques pouvant intervenir dans la ville (adultères, convoitises, etc.) et de créer des PNJ liés à celles-ci. *DITV* propose avant tout un « jeu de basse » où le meneur reste en retrait et réagit aux actions des personnages sans chercher à orienter l'histoire mais à faire monter la tension quoi que fassent les joueurs.

Est-ce que c'est bien ?

Le jeu est vraiment agréable et fait envie. Plusieurs raisons à cela. Les *Dogs* sont des sortes de templiers de l'Ouest sauvage avec les avantages et les inconvénients qui y sont liés. La mécanique de jeu incite clairement à faire monter les enjeux et c'est souvent au joueur de décider s'il bascule

dans la violence ou pas. Le mélange subtil d'action et de *drama* avec ses problématiques parfois très terre à terre peut vite se transformer en chasse aux sorcières impies. D'ailleurs, c'est clairement non moralisateur ; aux joueurs de décider en leur âme et conscience leur façon de résoudre la situation.

Quelques problèmes

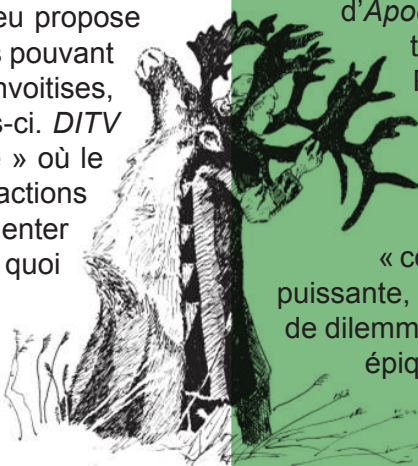
Le plus gros point noir du jeu vient essentiellement de son pitch, qui est forcément difficile à « vendre » à des joueurs même si on peut biaiser en insistant sur l'imagerie *bad ass* des *Dogs* avec leurs longs manteaux et leurs flingues. Ce qui gêne également, c'est la place que prennent les dés lorsque arrive un conflit. Certaines séances mal maîtrisées peuvent finir en interminables moments à jeter/compter les dés. Difficile d'échapper à cela et il faut être bien clair sur cet aspect-là du jeu quand vous le proposerez. Enfin, même si l'ensemble est concis et clair, le travail de mise en page a été minimal.

Au final ?

Les mécaniques de *DITV* restent encore, à ce jour, inédites et innovantes. Mis à part *Blood Red Sands* je n'ai pas encore lu un jeu s'inspirant de cette façon d'encourager un comportement tout en laissant le choix conscient aux joueurs. Si leur application reste difficile nous tenons là un morceau de *game design* qui compte. La rédaction d'une communauté préfigure les outils d'*Apocalypse World* qui facilitent grandement le travail du meneur, qui n'a qu'à laisser les PJ agir face à une situation inextricable.

En plus d'être un ouvrage intéressant à la fois sur le plan du *game design* et de l'histoire des jeux indépendants, *Dogs in the Vineyard* est un jeu réellement « cool » et toujours actuel. Avec sa mécanique puissante, son pitch qui offre de magnifiques scènes de dilemmes moraux s'enchaînant sur des *gunfights* épiques, il propose quelque chose de vraiment différent qui ravira les joueurs en quête de nouveaux horizons.

Doc Dandy





Jouez positif, on vous le rendra !

Aujourd'hui, penchons-nous un peu (pas trop) sur ce qui fait qu'une partie est frustrante. On accuse presque toujours le MJ de ne pas favoriser l'immersion, ou de ne pas assurer ; ou un joueur en particulier, qui « minimise » ou qui ne joue pas son rôle correctement... C'est possible. Et le MJ a de toute façon sa part de responsabilité sur ce qu'il autorise (et QUI il autorise) à sa table, même si ce n'est a priori pas à lui de faire la police. Nous ne sommes plus à l'école pour avoir besoin d'un surveillant afin de se bien comporter et de partager nos jouets, non ?

J'en entends qui disent que si, en fait, il y en a qui auraient besoin de ça. C'est... terrible. C'est dommage pour eux. Je vous conseille de les éviter, mais je ne peux pas faire grand-chose de plus : c'est un problème humain, pas un problème de jeu ou inhérent au JdR.

C'est peut-être révolutionnaire pour certains mais je vais dire une évidence : le MJ n'est pas le seul responsable de ce qui se passe à la table, et ce n'est pas « juste » de la faute du joueur qui a le « style donjon années 80 » si une partie est frustrante. C'est de la faute de tout le monde, collectivement ou individuellement.

Il existe une série de « bonnes » et « mauvaises » pratiques, souvent de simple bon sens, qui devraient être identifiées par les joueurs comme par les MJ. Aujourd'hui, je vais donner une série de conseils aux joueurs sur comment ils peuvent s'investir dans la partie, non seulement pour tirer plus de plaisir du jeu, mais donner du plaisir aux autres à la table !

Ne nous demandons pas ce que la partie peut faire pour nous, mais ce que nous pouvons faire pour la partie. Le jeu de rôle est un passe-temps où l'on donne autant qu'on prend, et je trouve que trop de joueurs viennent à la table en attendant beaucoup (un spectacle, un défouloir, des amis, de la nourriture) sans donner grand-chose (peu d'investissement, pas d'histoire, le refus d'aider les autres ou de les laisser briller aussi ; et j'en passe).

C'est un tort. Et cela vient sans doute d'un manque réel de conseils sur ce point, ou même d'examen de la situation des parties. Ne serait-ce que pour savoir quel type de comportement aide ou n'aide pas !

J'ai lu (et écrit) des tas d'articles sur la bonne manière de maîtriser une partie, **les écueils à éviter en tant que MJ**, et ainsi de suite ; mais les articles à destination des joueurs sont plus rares. Ce qui est étrange, puisque, dans notre petit milieu, il y a bien quatre ou cinq joueurs pour un MJ, non ? J'aimerais réparer cet oubli, avec quelques conseils, souvent de bon sens et parfois un peu plus profonds, issus majoritairement du monde du théâtre et de l'improvisation.

Faites ! Bougez ! Parlez ! Soyez actif et proactif !

Si vous n'apprenez qu'un conseil, que ce soit celui-là. Ce qui différencie le joueur de jeu de rôle du spectateur de cinéma, c'est qu'il a la possibilité de prendre part à l'histoire. Soyez donc actif ! Le but d'avoir un personnage à la table est de FAIRE DES TRUCS. Vous, les joueurs, êtes les héros de l'univers très personnel décrit à votre table de jeu, et vous n'avez pas plus de quelques heures pour vivre une aventure palpitante. Alors pourquoi ne pas se sortir les doigts du cul, hein ? Sans aller jusqu'à empêcher les autres de jouer, ne laissez pas les autres tout faire tout seuls : un *acteur* du récit, c'est *actif*. Pourquoi jouer un personnage qui s'ennuie, surtout au milieu de gens qui font le boulot à votre place ? Menez l'enquête. Cherchez. Posez des questions. Suivez les pistes. Tous les types de personnages le peuvent, pas simplement les personnages sociaux ; ils n'affectent simplement pas les mêmes éléments de l'histoire... mais ils l'affectent quand même !

À chaque scène, demandez-vous « Quels sont mes objectifs ? Que puis-je faire pour y tendre ? », etc. Même dans une scène où votre personnage « s'ennuie », ne vous ennuyez pas vous-même, décrivez plutôt ce que fait votre personnage !

Votre personnage est issu du "logos", incarnation de votre discours

C'est pompeux, comme terme, mais vous allez comprendre. ►





Le jeu de rôle est un médium parlé. Il vous faut bien réaliser une chose : votre personnage existe pour les autres à la table UNIQUEMENT par le truchement de ce que vous décrivez, de ce que vous dites. Comme l'univers du MJ, d'ailleurs. Vous pouvez écrire autant de pages de background que vous le souhaitez, elles n'ont aucune espèce d'importance si vous ne les incluez pas dans la partie vous-même. Ne comptez pas sur le MJ pour tout faire, car c'est avant tout votre personnage ! Votre personnage est un homme d'affaires retors ? Négociez durement devant les autres joueurs. Votre perso est un virtuose ? Faites-le jouer d'un instrument devant le reste du groupe. Certains croient que jouer un personnage asocial est une excuse pour ne pas parler, ne pas jouer... C'est faux ! C'est un trait de caractère, il faut donc le montrer. Soyez un auteur en plus d'être un acteur : si vous restez silencieux, vous ne communiquez même pas l'attitude du personnage, vous n'agissez même pas.

Par exemple, si vous jouez un rôdeur qui a du mal avec les interactions sociales, ne vous réfugiez pas dans un arbre dès qu'il faut parler ! Jouez le rôdeur qui bredouille, qui cherche ses mots, qui s'irrite, qui met les pieds dans le plat, etc. Si je devais résumer les deux premiers conseils, je dirais : ne restez pas assis sans rien dire en attendant que l'aventure vienne à vous. Le joueur apathique et inactif qui assiste à l'histoire parce qu'il ou elle est « timide » ou « ne sait pas quoi faire », je l'ai trop vu. C'est parfois difficile de sortir de sa coquille, mais si vous ne le faites pas, est-ce que vous jouez encore au jeu de rôle ? Je ne le crois pas. Je crois que vous regardez juste les autres se démener comme des singes savants.

Soyez un auteur en plus d'être un acteur !

Oui, je sais, on vient de le dire, mais ça mérite d'être répété.

Dans les jeux du Monde des Ténèbres (qui sont apparemment incapables d'appeler un chat un chat, mais passons – ça n'enlève rien au plaisir que j'éprouve à y jouer !), le MJ s'appelle un « conteur ». C'est idiot, parce que si c'était vraiment un conteur, les joueurs

n'auraient pas le pouvoir d'orienter ou de changer l'histoire. Mais il y a du vrai là-dedans : le MJ raconte l'histoire. Il est simplement facile d'oublier que ce n'est pas le seul. C'est AUSSI votre boulot en tant que joueur. Et en plus vous n'avez rien à préparer, alors faites tout de même un effort.

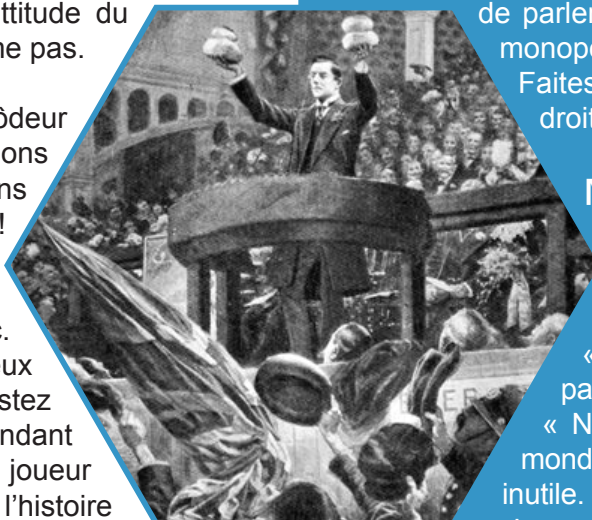
Parlez. Développez votre personnage. Trouvez-lui une attitude, une « voix ». Décrivez vos actions. Décrivez le monde autour de vous, comme le fait le MJ, en collaboration : s'il a décrit que vous étiez dans une auberge à peu près normale, vous savez qu'il s'y trouve des bouteilles même s'il ne vous l'a pas dit. Vous pouvez les commander, les prendre, vous en servir comme arme... Le MJ acceptera tout, pourvu que ça aille avec ce qu'il vous a décrit et le reste de ses plans ! De même, un bon MJ ne soliloque pas longuement ; afin de ne pas ennuyer tout le monde et de leur permettre de parler et d'agir. Vous, c'est pareil. Ne monopolisez pas le devant de la scène. Faites court, faites ce qu'il faut, allez droit au but.

Ne bloquez pas les autres !

Ils ont le droit de jouer aussi. Comme le MJ, ne dites pas « non », dites « oui, et ». Ce n'est pas forcément évident ou intuitif.

« Non », c'est frustrant pour tout le monde, c'est grossier et malpoli, et c'est inutile. Quand le guerrier du groupe dit « Je casse le nez du marchand d'un coup de poing » mais que votre paladin est contre, et que vous dites « J'attrape sa main avant qu'il ne puisse le faire », au final, il ne s'est RIEN passé en termes de jeu. Il s'est passé peu de choses en termes de narration (un instant de flottement gênant, au mieux) et vous n'avez fait que limiter le pouvoir narratif de votre ami à la table. C'est mal !

Même si vous trouvez son action stupide, et que vous n'avez pas tort, ça n'est pas une raison. Ce que vous avez fait, c'est annuler deux éléments narratifs l'un contre l'autre au lieu de construire avec. Vous n'avez fait que perdre du temps de jeu en dispute, et ça, vous n'en avez pas beaucoup. Au lieu de ça, suivez et réagissez : regardez-vous ailleurs ? Est-ce que vous vous précipitez pour aider le marchand à se relever et vous excuser, et réprimander le guerrier, avant que ça ne dégénère ? ►





Vous pouvez aussi sauver le guerrier des gardes du marchand, déclencher une rixe générale de laquelle vous vous enfuyez, faire jouer votre statut pour que le marchand ne fasse pas de scandale... Bref, ne démolissez pas, extrapolez !

Même sans bloquer, ne lésez pas les autres personnages !

Je ne rigole pas, ça a détruit une de mes campagnes.

Le voleur qui pique l'équipement des autres joueurs sans que leurs personnages s'en rendent compte, « parce que c'est un voleur ». Le mec qui joue un Kender ou un gnome illusionniste et qui fait des farces en plein milieu des négociations, « pour le fun ». Ce mec-là, je vous jure, personne ne l'aime.

Ne soyez pas ce mec. Chassez-le de vos tables, *il fait chier*. Cette attitude ne fait pas avancer l'histoire, elle la fait RECULER. Elle n'aide pas, elle empêche. Vous n'êtes pas la solution, *vous êtes le problème*. Vous êtes le « schtroumpf farceur », et personne ne rit de ce genre de blagues.

Il y a plein de trucs dans l'univers de jeu sur qui faire ça. Défoulez-vous dessus. Si vous lésez, volez ou attaquez les autres PJ, vous exercez votre pouvoir narratif CONTRE eux. S'ils s'en aperçoivent en tant que joueurs (même si ce n'est pas le cas pour leurs PJ), que feront-ils ? Que feriez-vous ? Est-ce que vous allez les forcer à réagir ? Est-ce que ça va s'envenimer ? Est-ce qu'ils pourraient vous chasser du groupe, voire vous tuer ? Ce ne serait pas amusant, ni pour vous, ni pour eux. Il y a des jeux qui intègrent le « joueur contre joueur » (*Paranoïa*, *Vampire*, l'horrible *Perfect Unrevised...*), et il est parfois possible de jouer un traître. Mais ce n'est généralement pas le cas : quand la confiance est brisée à la table, personne ne veut plus jouer.

Si vous heurtez la sensibilité de quelqu'un, excusez-vous et discutez-en !

Soyez gentil et poli, quoi.

Si vous pensez avoir heurté quelqu'un, parlez-en en aparté, au calme. C'est de la politesse, et du simple bon sens. Parfois, quand on joue un gnome ou un

vampire, ou peut oublier qu'il y a de « vraies gens » en face. Dans la plupart des jeux, on évite de jouer ou de mettre en scène la torture, le sexe, et ainsi de suite... même s'il est tout à fait possible que cela se déroule « hors champ », ou que des personnages aient été terriblement affectés par un viol passé, par exemple.

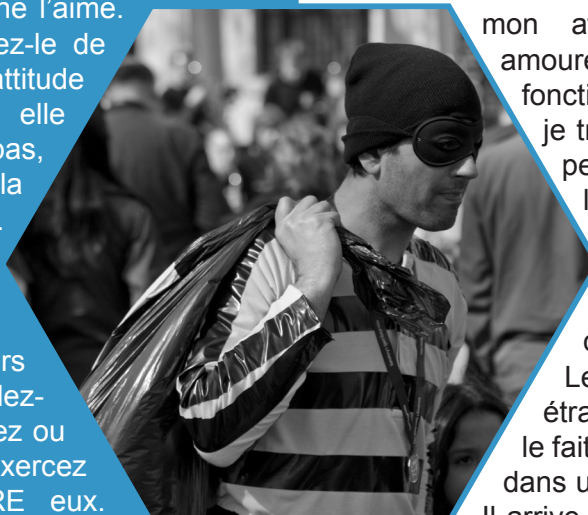
Il est si facile, dans la vraie vie, de choquer les gens ! La plupart des êtres humains (le croirez-vous ?) n'ont pas envie de discuter de bébés morts et de viol au dîner (ou n'importe quand) à moins d'en parler sérieusement et avec respect. Et il n'y a pas de règle. Les « sujets qui fâchent » dépendent des personnes. Peut-être que tel ou tel joueur, qui n'a aucun souci avec la mort, éprouve simplement de l'inconfort quand votre personnage insulte le sien. Chacun est différent, et rien de tout ça n'est grave entre gens civilisés.

Personnellement, j'aime manifester mon affection publiquement à mon amoureux, et vice-versa... mais, en fonction du personnage que je joue, je trouve inconfortable que nos deux personnages se draguent devant les autres, à la table ! Et je n'ai par ailleurs aucun souci en ce qui concerne les scènes de meurtre. C'est vraiment une question d'intimité.

Le jeu de rôle entretient un rapport étrange avec la « vraie vie », de par le fait qu'on y incarne quelqu'un d'autre dans un cadre où on peut « se lâcher ». Il arrive que ça aille un peu loin. Ce n'est pas si grave, mais il faut rappeler la base : la politesse.

Stanislavski et sa méthode Point trop n'en faut.

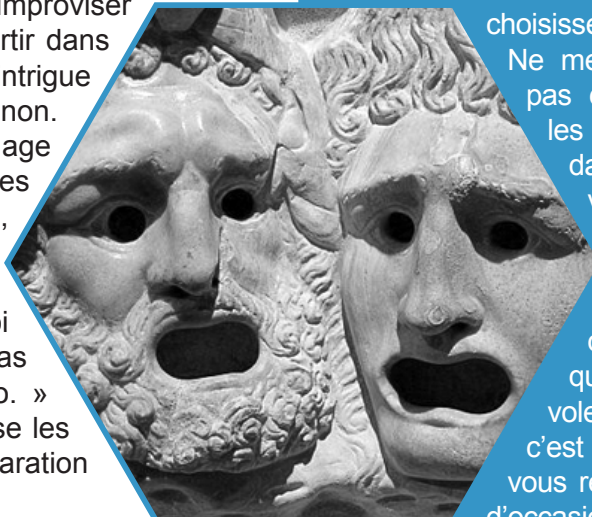
La méthode de Stanislavski (celle de l'Actor's Studio – bien que je schématise vraiment beaucoup pour les besoins de cet article, parce que c'est quand même beaucoup plus complet et compliqué que ce qui peut se résumer en deux paragraphes !) est que l'acteur doit habiter son personnage, s'absorber dans ce rôle, coller à ses motivations, s'oublier, et réagir exactement comme son personnage le ferait dans toutes les scènes. Cette méthode implique qu'il y a *plus* dans un personnage que juste ce qui est montré par les scènes. C'est très bien. Il faut essayer de le faire, dans une certaine mesure, pour s'imaginer ce que ferait le personnage dans telle ou telle situation. ►





Mieux incarner le personnage, s'investir émotionnellement en lui... Pourquoi pas ? Ce n'est pas ma définition d'une soirée fun entre amis un vendredi soir, mais c'est profond et intéressant. Il m'est arrivé de me « mettre en condition » avant une partie, en tant que MJ ou joueur, en écoutant certaines musiques ou en me vidant la tête, en me demandant ce que ferait mon personnage... Je pense qu'il ne peut en sortir que du bien pour la partie.

J'ai connu des jeux très intenses, très émotionnels, tragiques parfois. Un bon scénario de *l'Appel de Cthulhu* peut avoir la force d'une tragédie grecque. Bien fait, c'est VRAIMENT bon. Mais la méthode est vraiment adaptée à tout ce qui est écrit, et le jeu de rôle ne l'est pas : un acteur ne peut pas dire « mon perso ne ferait pas ça », ne peut pas improviser en permanence, ne peut pas partir dans le décor... Il y a un texte et une intrigue à laquelle il doit coller. Le joueur, non. On peut jouer son personnage « jusqu'au bout » et ignorer les autres joueurs, leurs buts, l'histoire, et détruire le scénario, comme on détruirait une pièce. « Je suis un assassin : je tue le roi au lieu de sauver sa fille. Faut pas m'en vouloir, je joue mon perso. » Un comportement stupide qui lèse les autres joueurs et détruit la préparation du MJ. Voilà le danger.



Brecht et la distanciation

Ou « jouez votre PJ comme votre PNJ », comme outil pour faire une meilleure histoire.

Brecht, lui, au théâtre, était partisan du fait qu'il fallait distancier le public, le choquer, et lui faire comprendre (pour qu'il réfléchisse) que ce qu'il voyait n'était PAS réel. Les personnages de Brecht, des masques et des archétypes, n'existent plus une fois le rideau tombé. La distanciation, c'est interrompre l'effet d'identification au lecteur, à l'acteur. C'est aussi empêcher que le joueur s'identifie tout à fait à son personnage. Pas toujours idéal, mais... dans une certaine mesure, c'est nécessaire.

Ne pas s'identifier à son personnage, c'est bien : ça permet d'éviter les écueils de Stanislavski (voir plus haut). Par exemple, tous les joueurs qui ont un jour dit « c'est pas moi, c'est mon perso » pour justifier une action

débile ou un comportement psychopathe devraient me copier cent fois « *Je contrôle mon personnage, ce n'est pas mon personnage qui me contrôle* » ! Bien jouer à un jeu de rôle nécessite que vous sachiez à tout moment que vous êtes dans un jeu (et encore heureux). Parce que vous n'avez pas de script, il vous faut aussi être auteur... ou le coauteur. Vous contrôlez votre personnage au même titre qu'un écrivain contrôle son héros. Vous devez donc garder une certaine distance « brechtienne », et avoir à l'esprit non pas simplement ce que ferait votre personnage, mais ce qui serait mieux pour l'histoire !

Le métajeu n'est pas un gros mot !

C'est un conseil qui fait suite aux précédents : choisissez la meilleure histoire.

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : il ne s'agit pas d'aller voir les caractéristiques du boss final dans les règles, ni de faire réagir votre personnage en fonction de choses qu'il ne connaît pas. Il s'agit simplement d'être un coauteur responsable. Disons que le groupe a besoin d'un objet qui se trouve chez un noble. Votre voleur peut s'en emparer seul, et c'est ce qu'il « voudrait » faire... mais vous remarquez que le prêtre a eu peu d'occasions de jouer aujourd'hui.

Votre personnage n'aurait PAS DU TOUT envie qu'un prêtre bigot, bruyant et maladroit vienne avec lui. Mais demandez-vous quelle est la meilleure histoire : « *Le voleur entre et sort, et ramène l'objet* » ou, après vous être arrangé avec l'autre joueur, « *Le prêtre insiste pour venir avec le voleur et surveiller ses mains baladeuses...* s'ensuit une mini-quête avec un duo de personnages que tout oppose mais qui finiront par mieux se comprendre ; occasion de développement, et surtout de fun ».

En trouvant des raisons pour aller à l'encontre des instincts de votre personnage (vous pouvez le faire, il ne se vexera pas : il n'est pas réel !), vous l'avez développé. Il est PLUS un personnage maintenant qu'avant : il lui arrive des trucs intéressants !

En tant que MJ, j'aime mille fois mieux un plan débile mais drôle et qui fait intervenir tous les PJ de manière spectaculaire qu'un plan sage mais plat, ou qui frustre ►





l'un des joueurs dont les compétences ne sont pas requises. Et ce n'est pas moi qui fais les plans de mes joueurs... C'est donc à eux qu'incombe cette responsabilité.

Donc, maîtrisez votre personnage !

Ne vous oubliez pas à l'intérieur de celui-ci. On l'a dit, la phrase « Mon personnage ne ferait pas ça » est odieuse, et c'est presque toujours une excuse... C'est un NON franc et massif, un refus de participer que le joueur oppose au scénario du MJ (qui, s'il est un bon MJ, a quand même fait en sorte que ça colle à peu près au groupe). Plutôt que de jouer votre personnage figé par le code de « je fais » ou « je ne fais pas », accueillez les complications et les obstacles, et trouvez moyen d'en jouer... vous vous amuserez beaucoup plus.

Pourquoi votre voleur accomplit-il une mission pour/avec une Église qui le ferait pendre haut et court en temps ordinaire ? À vous de voir. Peut-être cherche-t-il le repentir, ou simplement l'amnésie. Peut-être qu'il veut nouer des contacts utiles avec la « loi »... Ou peut-être fait-il ça parce qu'il est fidèle à ses amis, qui composent le groupe d'aventuriers. Ou par simple amour du danger, pour le défi. Ou pour sauver le monde. Et dans tous les cas, jouez-le. Un personnage dans une situation inconfortable, c'est pain bénit pour une bonne histoire.

Vous vous souvenez de l'histoire du hobbit qui reste chez lui, « comme tout bon hobbit », quand Gandalf lui demande de partir sauver le monde, et dont le village se fait cramer par les orques un an plus tard, lui compris ? Non. Et pour cause.

Non, mais sérieusement, là : Maîtrisez votre putain de personnage, ou changez-en.

Vous n'êtes pas seul.

Si vous avez continuellement besoin de justifier vos actions par rapport aux motivations de votre personnage, il y a peut-être un problème... avec les motivations de votre personnage ! Sont-elles gravées

dans la pierre ? Non. Alors ne les considérez pas comme telles. Si vous trouvez moins frustrant et plus amusant d'assouplir un peu vos motivations, voire de les changer, faites-le. Cela s'appelle évoluer, changer, ça arrive à tout le monde dans la vie, et c'est aussi très intéressant en jeu de rôle.

Si vous avez vraiment envie de jouer votre personnage tel quel, alors peut-être que ce groupe n'est pas fait pour vous. Ou ce MJ... Ou ce scénario... Ou encore ce jeu. Essayez de jouer un autre personnage, qui colle mieux. Il est important de respecter vos envies, mais tout aussi important de respecter celles des autres : c'est un équilibre. C'est le groupe qui compte ; comprenez bien que vous êtes UN héros, pas LE héros, et que vous n'avez pas le droit de gâcher le jeu des autres.

Vous êtes unique, mais pas plus « spécial » que les autres : vous faites partie de l'histoire, ce n'est pas juste VOTRE histoire. Vous êtes coauteur : vous pouvez changer votre idée à loisir pour trouver le juste équilibre entre s'imposer et s'effacer.



Maîtrisez le système de jeu...

Si vous connaissez bien le système de jeu, il est plus facile au MJ de mener la partie pour vous. Vous connaissez déjà les limites de votre personnage, vous pouvez calculer les chances de réussites d'une action. Vous comprenez les « lois » du monde, et vous pouvez évaluer une situation et agir en conséquence, comme dans la vraie vie. Tout est tout de suite plus facile, parce qu'on n'a pas besoin de perdre du temps à tout vous expliquer, comme à un nouveau joueur.

Bien sûr, si vous êtes effectivement nouveau, aucun problème ! Tout le monde s'en accommodera et vous expliquera. Vous devrez cependant vous investir aussi, et retenir ce qu'on vous dit pour assimiler le système. Rien de plus agaçant que quelqu'un à qui on est obligé de tout réexpliquer trois fois, ou même de réexpliquer les règles à chaque nouvelle partie. Même s'il y a du temps entre les séances, le MJ et les autres retiennent un maximum, alors pourquoi pas vous ? ►





Cauchemar : j'ai passé une partie entière de *Vampire* à expliquer à un joueur, à chacun de ses jets de dé, comment savoir combien de dés on lance... C'est pourtant la base du système avec lequel nous jouons depuis plusieurs scénarios !

... mais ne faites pas le malin avec les règles !

Si vous discutez d'une règle plus de vingt secondes, c'est généralement trop.

Ne devenez pas le « *rules lawyer* » du groupe. Il ne s'agit pas simplement de ne pas contester les décisions du MJ à cause d'un point de règle (ou d'autre chose, d'ailleurs), mais de ne pas bloquer les autres joueurs pour la même raison ! Lorsqu'un autre joueur veut faire telle ou telle action, ne dites pas « ce n'est pas possible, parce que (règle X ou Y) », ou « ça n'a pas cet effet-là, parce que (règle X ou Y) ». Fermez votre PUTAIN DE GUEULE et ne gênez pas l'immersion des autres. C'est au MJ de « dire ».

Si le MJ se fait avoir, c'est son problème. Plus souvent, si le MJ accepte parce qu'il trouve ça cinématique ou narratif, et que ça va à l'encontre d'une règle, ce n'est pas à vous de casser l'ambiance en faisant remarquer quoi que ce soit. Vous n'êtes pas l'inspecteur sanitaire du jeu de rôle ! Quand le MJ doute et reconnaît votre expertise en vous demandant votre avis, donnez-le, sinon abstenez-vous gentiment ; ne videz pas le jeu de sa substance : expliquer une blague ne fait que la gâcher, et parler chiffres au milieu d'une séance de roleplay fait retomber le soufflé. Parfois la règle a raison, parfois elle a tort. Cependant, je ne me souviens pas avoir jamais vécu la situation suivante : « ... et alors le type s'est souvenu de la règle correcte, et on s'est tous marrés quand il a forcé le MJ et l'autre gars à changer ce qui se passait ! »

Accordez au jeu toute votre attention.

Soyez à ce que vous faites. C'est la moindre des choses, vraiment !

Tiens, c'est quoi, ça, sur votre smartphone ? Candy Crush ? C'est quoi, ça, des cartes Magic ? C'est quoi, ça, un SMS d'un collègue ? Votre ex ? Réseaux

sociaux ? Un livre ? De quoi vous parlez, du match d'hier ou de la télé-réalité ? Ah, excusez-moi, vraiment. Je croyais que la feuille de perso et les dés sur la table devant vous, c'était parce qu'on était tous d'accord pour jouer ensemble à un putain de jeu de rôle ! Si je fais erreur, tant pis, hein, mais sinon, la porte est là. CASSEZ-VOUS !

Il m'est difficile d'imaginer plus grossier, plus méprisant pour le travail du MJ, pour l'effort des autres joueurs, pour le fait que tout le monde a cherché à concilier son emploi du temps, et surtout vis-à-vis de ses amis, que d'ignorer tout cela pour faire des trucs tout seul ou jouer à autre chose. La seule raison pour un tel comportement, c'est que ce qui se passe à la table (et les personnes présentes) vous emmerde au plus haut point... Et si c'est le cas, dites-le, partez, et n'espérez pas revoir vos amis.

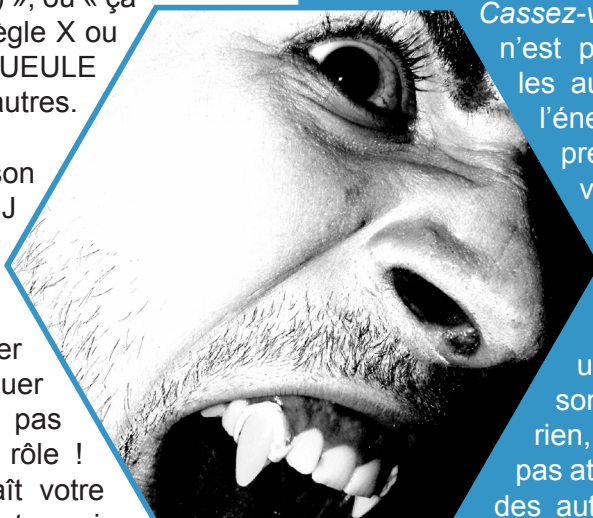
Cassez-vous. Vraiment. Une partie n'est pas obligatoire. Vous empêchez les autres de suivre et vous drainez l'énergie du groupe par votre simple présence. Mieux vaut une chaise vide qu'un connard : au moins, on n'a pas besoin d'amuser la chaise vide.

J'ai récemment vécu cela : toute la table était dissipée par un seul joueur qui, loin de jouer son personnage, parlait de tout et de rien, faisait des blagues, et ne faisait pas attention à ce que les personnages des autres faisaient... Sans surprise, il s'est plaint à la fin qu'il « ne voyait pas pourquoi les PJ étaient impliqués dans l'aventure ». S'il avait écouté les autres (et le MJ) pendant la session de jeu, il l'aurait su. Et on n'aurait pas eu à lui intimer le silence pour permettre aux autres de jouer, comme si nous étions en classe !

Acceptez l'échec.

Sauf si vous ne réussissez *jamais* rien (problème de MJ ou de règles), ne boudez pas !

Un échec peut être humiliant. Il y a des jours où c'est vraiment agaçant quand les dés s'acharnent contre vous, surtout quand vous avez attendu votre tour longtemps et que votre action rate. Nous l'avons tous vécu... Personnellement, je suis d'avis que si le joueur s'est acharné à décrire ledit pouvoir et son action en détail, le MJ doit choisir la conclusion qui est narrativement la plus « puissante », interprétant les dés ►





ou changeant l'action. Mais même en cas d'échec... le perso, ce n'est pas vous ! Souvenez-vous de Brecht et de la distanciation.

Ne le prenez pas « trop » mal. Sans risque d'échec, plus de jeu. « À vaincre sans péril... », tout ça. Il faut assimiler ceci : on ne gagne pas à tous les coups. L'échec, dans le scénario, est un nœud qui donne de nouvelles branches à l'histoire, pas une barrière. Cela permet de raconter les raisons de l'échec, pas que « rien ne se passe ». Un bon MJ sait d'ailleurs qu'il ne faut JAMAIS faire dépendre l'avancée de l'histoire (obtention d'un indice crucial, etc.) d'un jet de dé.

J'en profite pour dire que ce conseil ne vaut QUE si votre MJ est suffisamment bon pour ne pas faire de l'échec une telle barrière impossible. Il faut que l'astuce des joueurs et leurs actions résolvent la situation, avec une dimension imprévisible symbolisée par les dés (ou autre mécanisme) ; voire pas du tout de dés, pour les adeptes des jeux non aléatoires. Mais s'en remettre totalement à la chance, c'est nier l'influence des PJ. Alors, autant jouer au jeu de l'oie ou aller voir un film !

Certains jeux au système un peu original ou novateur, comme FATE, donnent d'ailleurs le pouvoir au joueur de dire qu'il réussit quand même lorsque son jet de dé est raté, mais que cette réussite a un prix : « Je réussis à parer le coup d'épée de l'orque, mais en reculant vers la falaise... »

JOUEZ !

Dans « jeu de rôle », il y a « jeu ». Ce n'est pas un défi qui n'existe que dans la tête de votre MJ. Ce n'est pas non plus « l'histoire de (votre personnage), avec aussi ses amis dans le rôle des faire-valoir ». Ce n'est pas « moi contre le MJ ». Ce n'est pas « moi contre tel joueur ». Ce n'est pas votre blog. Ce n'est pas une soirée au resto. Ce n'est pas un repas qu'on mange en silence. Ce n'est pas l'occasion de draguer l'un(e) des autres joueurs/ses. Ce n'est pas autre chose que ce que c'est... C'est un JEU.

On a tous « signé » un contrat tacite pour jouer ensemble à raconter cette histoire et s'amuser, c'est donc l'histoire et le fait de s'amuser qui passent en premier. Investissez-vous, ET gardez une certaine distance. Ce n'est pas grave si Machin utilise vos dés. Cela ne va pas gâcher votre amitié avec Truc si votre perso a une relation bizarre avec la mère du sien. Faites ce qu'il faut pour que tout le monde s'amuse, faites ce qu'il faut pour l'histoire. Faites ce qu'il faut pour que chacun en garde de bons souvenirs, et dites-le quand quelque chose vous gêne, en toute simplicité !

C'est un jeu. Respectez les autres joueurs. Respectez l'histoire. Agissez toujours AU SERVICE de l'histoire. Soyez actif, constructif, positif, si possible intéressant. Changez les choses, soyez créatif, original... C'est le but du jeu !

Normalement, vous devriez quitter la session de jeu avec de bons souvenirs, et même les éléments d'une bonne anecdote, après avoir vécu des aventures fantastiques, à tous les sens du terme... Si ce passe-temps est oubliable, tristounet, ou problématique pour certains, c'est que toute la table a échoué. Et ça, c'est parce qu'il s'est passé quelque chose pendant le jeu dont on aurait probablement dû parler immédiatement avant que cela ne s'envenime, en aparté ou non...

Le seul moyen de résoudre un problème, c'est d'en parler, avec le MJ et avec les personnes concernées ! Garder cela pour soi, ou pire, parler dans le dos des gens (et je l'ai vécu), c'est la pire chose à faire.

Mais si chacun suit tous ces conseils et travaille à **aider l'histoire**, il ne devrait pas y avoir de problème !

Entre gens intelligents, tout s'arrange.





Les poussières du temps un Scénario pour 13e Age

un jeu édité en France par 7eme cercle, tous droits réservés Fire Opal Media, publication V.O. par Pelgrane Press Ltd.

Ce scénario s'adresse à 3 ou 4 joueurs du Palier Aventurier. Il peut se dérouler un peu partout dans l'Empire du Dragon, dans une zone relativement isolée et à au moins une journée de marche d'une ville importante. Reportez-vous au livre de règles pour équilibrer les rencontres en fonction du nombre de joueurs. Le scénario est prévu pour permettre un jeu relativement flexible et non linéaire mais vous êtes libre de le modifier afin de mieux le faire correspondre à vos besoins.

Résumé

Les personnages vont être confrontés à une étrange créature envoyée surveiller une équipe d'archéologues. Cette créature, un dévoreur d'intellect, est chargée d'espionner les travaux de l'équipe et de prévenir son maître lorsqu'un certain artefact aura été exhumé du chantier de fouilles. Ce dernier organisera alors l'attaque du camp des archéologues pour récupérer l'objet tant convoité.

Background

Toujours désireux de développer ses connaissances, l'Archimage a ordonné il y a quelques mois une mission de fouilles archéologiques dans la région de Richedune.

Il semble que cette région fut au cours d'un Âge précédent, le 8^e ou le 9^e probablement, un important centre de transit commercial avant d'être finalement abandonnée. Il reste de cette glorieuse époque quelques vestiges, pour la plupart ensevelis sous une végétation qui a repris ses droits après plusieurs siècles d'abandon. Les recherches préliminaires qu'ont effectuées certains spécialistes d'Horizon semblent

évoquer la présence de plusieurs écoles de magie réparties dans tout l'Empire. L'une d'elles aurait été créée à proximité de la petite ville connue aujourd'hui sous le nom de Richedune.

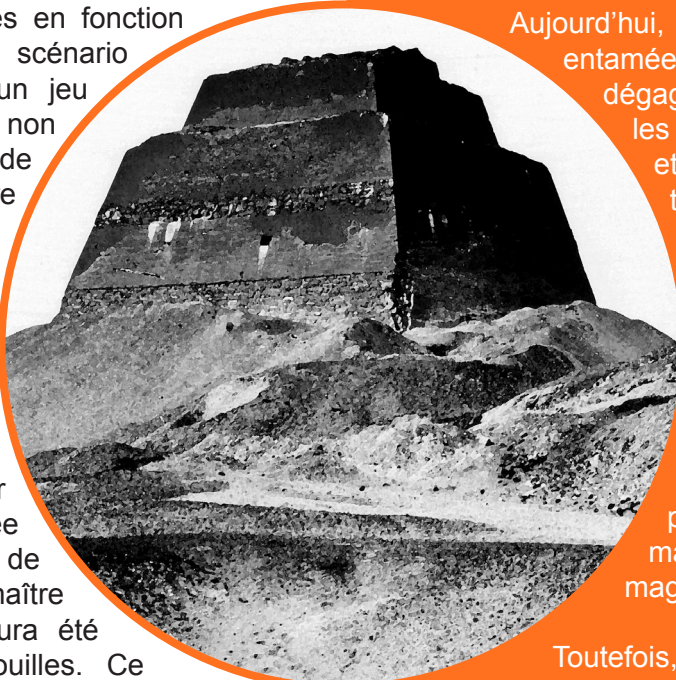
Pensant pouvoir à la fois en apprendre plus sur la magie telle qu'elle était enseignée à l'époque et, pourquoi pas, retrouver quelques précieux artefacts, il était tout naturel pour l'Archimage de déployer quelques spécialistes sur le terrain. C'est ainsi qu'une équipe d'archéo-mages et quelques serviteurs ont été envoyés explorer la région. Le but premier était de localiser le site de l'ancienne école, ce qui prit plusieurs mois.

Aujourd'hui, les fouilles sont bien entamées ; plusieurs bâtiments ont été dégagés des masses de terres qui les avaient petit à petit ensevelis et commencent à livrer leurs trésors. Pour l'instant, aucun artefact majeur n'a été découvert mais plusieurs indices montrent que l'équipe a bien localisé le site de l'antique école de magie. Les chercheurs sont enthousiastes et restent persuadés qu'ils feront prochainement une découverte majeure pour l'archéologie et la magie.

Toutefois, depuis quelques jours, une chape de peur et d'angoisse s'abat sur la petite équipe chargée des fouilles. Un nouveau bâtiment a été trouvé et son exploration a commencé mais depuis, d'étranges événements se produisent. Deux chercheurs ont trouvé la mort, certains se disent victimes d'affreux cauchemars ; une partie des ouvriers a tout simplement quitté le chantier, terrorisés à l'idée d'être les victimes d'une antique malédiction.

Informations au MJ

Les recherches préliminaires ordonnées par l'Archimage ont attiré l'attention d'un certain Omareth Falkan. Celui-ci est un mage humain dont ►





la famille est originaire de la région de Richedune. Hautain, il se dit le descendant d'une longue lignée d'aristocrates et se pense bien supérieur à la plupart de ses congénères. À tort ou à raison, il pense même être le descendant d'un ancien haut dirigeant de l'école de magie de Richedune. Il estime de ce fait que la majorité des objets susceptibles d'y être exhumés sont l'exclusive propriété de sa famille et qu'en se les appropriant, même au nom de l'Empire, l'Archimage le spolie de ses biens. Surtout, il convoite un bâton qui fait figure de légende dans sa famille qui compte des mages à presque toutes les générations : l'Épine d'Adralei. On le dit doté de pouvoirs fabuleux et depuis qu'il a eu vent des recherches entreprises, Omareth n'a de cesse que de récupérer ce qu'il estime être son héritage.

Il a donc habilement su mettre à profit ses talents pour créer un Dévoreur d'intellect qu'il a envoyé en guise d'espion au sein de l'équipe d'archéo-mages. Ceux-ci ne sont pour la plupart que de piètres lanceurs de sorts plus attirés par l'histoire de l'Empire que par les Arcanes et dont les capacités magiques sont par conséquent très limitées et orientées vers cette seule passion. Ils n'ont donc pas repéré les quelques indices attestant de la présence de la créature, d'autant plus que l'ouverture du dernier bâtiment exhumé leur paraît des plus prometteuses. Focalisés sur les fouilles de ces ruines, ils se sont contentés de demander de l'aide à Horizon.

Omareth, lui, patiente en attendant que son espion lui fasse part de la découverte de l'Épine d'Adralei. Lorsque ce sera fait, il compte faire attaquer le camp des archéologues pour voler l'artefact familial. ►

Archimage – « Il serait intéressant de retrouver ces vestiges et voir quels enseignements nous pourrions en tirer pour le futur ». L'Archimage est évidemment une Icône inévitable dans cette aventure.

Chevalier noir – « Si une arme pouvant contrer l'impie existe, elle doit être retrouvée et utilisée contre elle, il n'y a pas à tergiverser ».

Démoniste – « Une épine dans votre pied plus qu'autre chose... ».

Roi des nains – « Si jamais il y a quoique ce soit qui ressemble à un artefact nain, j'en réclame immédiatement la restitution ».

Reine des elfes – « La quête du savoir et de la connaissance passe par la mémoire de ce qui fut, car les erreurs passées ne devraient plus être reproduites ».

Empereur – « Il faut savoir tirer les leçons du passé et ne pas renier nos ancêtres ni ce qu'ils nous ont légué ». S'en prendre, même indirectement, aux alliés de l'Empereur ne déclenche chez lui aucune pitié ; les geôles de l'Empire sont là pour

le prouver. Et s'il s'agit d'arcanistes traîtres, sa colère est d'autant plus grande ; l'influence du Roi-Liche est encore trop présente et les cicatrices toujours pas refermées.

Grand dragon doré – « Un homme ne vaut que par ses actes ».

S'il n'a pas de lien direct avec les événements qui se déroulent ici, combattre la corruption qui peut s'installer dans l'esprit de quelqu'un compte toujours pour lui comme une victoire. Si l'Épine d'Adralei servait à combattre l'engeance démoniaque, elle serait d'une grande aide. Sinon, une arme terrible entre des mains malveillantes.

Druidesse – « Je n'ai que faire de ce genre de babiole. La Nature est bien trop riche et puissante pour recourir à ce genre de colifichets ».

Roi-Liche – « Toute arme est bonne à prendre si je peux l'utiliser contre l'Archimage. Reste à savoir si celle-ci est si puissante qu'on le dit ».

Seigneur orque – « Magie mauvaise si dirigée contre mes orques. Mieux vaut l'avoir avec moi que contre moi ».

Grande prêtresse – « Encore un

outil de destruction. S'il en existait autant pour soigner et faire le bien en Son Nom, le monde ne s'en porterait que mieux ».

Prince des ombres – « Ça doit pouvoir se revendre... Pas bien cher, mais ce sera toujours ça, suffit de trouver le bon acheteur ».

Triade draconique – « Ce n'est pas tant l'objet que son porteur qui pourrait nous être utile. Il suffira de l'en convaincre... ou de l'éliminer ». Il ne s'agit ici que de pistes qui pourraient vous inspirer pour amener vos personnages dans l'intrigue. En tenant compte des jets de liens avec les diverses Icônes, vous devriez pouvoir justifier la présence des héros aux alentours plus ou moins proches du chantier de fouilles. L'idée étant d'éviter autant que possible le louche recruteur qui vient chercher des hommes de main sûrs dans une auberge crasseuse...





Ainsi, des combattants ou des éclaireurs pourraient avoir été embauchés pour garder le chantier et le personnel qui y travaille. Leur employeur étant alors un représentant de l'autorité impériale, ou même l'Archimage. De même, un mage ou un sorcier pourrait proposer ses services en tant qu'expert dans un domaine précis pouvant être utile aux chercheurs et rejoindre de ce fait l'équipe pour lui apporter son soutien. Un voleur pourrait avoir trouvé le moyen de se faire embaucher parmi les ouvriers le temps de repérer quelques belles pièces à dérober et qui pourraient valoir une fortune sur le marché noir. La présence d'un prêtre, si ce n'est accompagnant déjà un groupe, pourrait se révéler plus difficile à justifier, à moins qu'il ne s'agisse d'un prêtre résidant dans la ville la plus proche. L'équipe de chercheurs ferait appel à lui après les premiers décès, craignant une quelconque malédiction.

L'Épine d'Adralei

Cette longue baguette de bois et de bronze finement ouvragée est incrustée d'éclats de cristaux magiques. Elle semble toujours froide au toucher et couverte de givre. Elle est l'héritage de la famille Falkan depuis plusieurs siècles. C'est un objet de Palier Aventurier.

Chakra : Baguette

L'utilisateur gagne +1 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'il utilise cette baguette.

L'hiver vient : lorsque vous réalisez un critique avec n'importe quel sort basé sur le froid, toutes les cibles de ce sort sont immobilisées par une gangue de glace enveloppant leurs pieds (jet de sauvegarde normal).

Manie : le porteur se plaint toujours du chaud, qu'il s'agisse du temps, du repas ou des boissons...

Que les tests d'enquête réussissent ou échouent, le MJ devrait fournir aux joueurs les informations propres à chaque piste qu'ils exploiteront. Une enquête qui n'aboutit pas n'a rien d'amusant. En revanche, selon les circonstances, il se peut que surviennent quelques complications. Chaque succès dévoile une des informations suivantes. Utilisez les concepts ou caractéristiques qui vous semblent appropriés pour tester les actions des personnages.

Parmi le personnel dans le camp, les PJ peuvent questionner tout le monde. Voici quelques exemples d'interactions que les personnages pourraient avoir.

Libre à vous de décider qui donnera quelle information selon ce qui vous convient le mieux et selon les choix des personnages.

– Jehann, le cuisinier principal du camp. Son caractère habituellement jovial est un peu assombri. Il faisait jusqu'à maintenant contre mauvaise fortune bon cœur, s'adaptait aux conditions climatiques et aux difficultés quotidiennes qu'elles imposent dans son travail. Mais les derniers événements l'inquiètent. Il a du mal à dissimuler une certaine angoisse.

– Gulvar, le responsable des pigeons. Ce dernier ne pourra être interrogé qu'avant son meurtre, cela va de soi. Cet homme taciturne semble plus apprécier la présence de ses volatiles que la conversation avec ses semblables. Originaire de la côte, la vie est difficile pour lui au camp et il insiste régulièrement pour que les quantités d'eau qui lui sont allouées pour l'entretien de ses pigeons soient augmentées. Sans guère de succès. Cela n'arrange pas son caractère.

– Hazell, le responsable des ouvriers. Originaire de la ville voisine, il est un peu le porte-parole des ouvriers récemment embauchés. À ce titre, il peut constituer un personnage très utile pour orienter l'enquête selon la direction que vous souhaitez si vos joueurs pataugent un peu. Il aura toujours une rumeur de chantier à répéter, une réclamation quant aux conditions de vie, etc. Évidemment, tout ne sera pas forcément vrai, en particulier en ce qui concerne les rumeurs, mais il sera un parfait interlocuteur pour les personnages. C'est aussi par lui que les héros peuvent apprendre que certains ouvriers souffrent de cauchemars. Son côté bourru peut le rendre légèrement intimidant, mais il n'est en rien bagarreur.

– Genebor Tarfezir, archéo-mage. Responsable de l'enregistrement de tout objet de valeur mis au jour sur le site de fouilles. Pointilleux, tatillon, c'est un maniaque du rangement qui a un cheveu sur la langue. Si les personnages découvrent les objets que Hemas a dérobés, ce sera vers lui que pourront se tourner les héros pour en savoir plus. Il fera la preuve que les registres ont été modifiés à son insu pour camoufler le vol des bijoux.

– Chancer Rêvétoile, archéo-mage. Demi-elfe spécialisé dans le déchiffrement des langues anciennes, c'est un bavard infatigable. ►



Ses vastes connaissances sont un atout précieux pour l'équipe, ce qui a tendance à mieux faire passer son léger défaut. Il peut être l'un des mages que les cauchemars assaillent depuis peu.

Interroger les membres de l'équipe - DD15

1. Les problèmes ont commencé juste après que l'équipe d'ouvriers a localisé le bâtiment principal et qu'ils aient dégagé une entrée pour y accéder.

2. Plusieurs personnes sont convaincues que les souterrains de l'école sont encore occupés.

3. Le premier archéologue, Taven Bradis, a été retrouvé mort au matin par le collègue qui partageait sa tente. Il gisait sur sa couchette avec un masque de terreur sur le visage, du sang avait coulé de ses yeux et de ses oreilles, ses mains étaient crispées, comme s'il tentait de repousser quelque chose. *(Note au MJ : il a vu le Dévoreur d'intellect qui lui a infligé une de ses attaques mentales avant de se cacher dans le corps du second archéologue, Bedur Gion, qui dormait à ce moment-là)*

4. Le second cadavre a été retrouvé deux jours plus tard près du chantier des fouilles. Il s'agissait du plus proche collègue de Bedur Gion, Hemas Saser. Il tenait une dague à la main mais n'avait pas de blessure apparente. Ses yeux et ses oreilles avaient saigné. *(Note au MJ : ayant constaté de légers changements d'habitudes chez son ami Bedur Gion, Hemas a trouvé étrange qu'il tarde sur le chantier alors que la cloche du repas avait sonné. Il l'a suivi pour en savoir plus et l'a surpris en train d'envoyer un message via un pigeon voyageur. Le Dévoreur a donc décidé de le tuer)*

5. Il n'est pas tout à fait vrai que Hemas Saser n'avait aucune blessure. Un trou d'environ deux centimètres se trouvait à la base de son crâne, sur l'arrière de sa tête. Sa longue chevelure le dissimulait. *(Note au MJ : le Dévoreur s'est repu de son cerveau)*

6. Plusieurs membres de l'équipe avouent souffrir d'horribles cauchemars depuis que ces événements tragiques ont frappé la mission. *(Note au MJ : ceci est dû à l'influence du Dévoreur)*

7. Il semblerait d'après Gulvar Rentok, le responsable des pigeons voyageurs de la mission, que des pigeons manquent alors qu'il certifie ne pas en avoir envoyé autant. *(Note au MJ : le Dévoreur s'en sert pour communiquer avec son maître, Omareth Falkan. Celui-ci les intercepte bien avant qu'ils ne parviennent à Horizon)*

Rechercher des indices dans le camp - DD variable

1. La tente de Taven Bradis et Bedur Gion - DD 20

Un succès permet d'apprendre ceci : il n'y a rien de suspect dans les affaires de Taven. En revanche, fouiller les affaires de Bedur sans qu'il soit là permet de découvrir plusieurs feuillets de parchemin couverts d'écritures. Ce qui est étrange, c'est qu'ils semblent avoir été écrits par deux personnes différentes. Les premiers sont bien écrits par Bedur, les autres ressemblent d'abord aux exercices d'un enfant avant que la main ne soit plus sûre et que le trait ne gagne en finesse. Si les personnages essaient de comparer cette seconde calligraphie à celles des autres archéologues, elle ne correspondra pas. S'ils font écrire Bedur, sa calligraphie sera identique à celle des seconds feuillets. *(Note au MJ : le Dévoreur copie en partie son hôte grâce aux souvenirs qu'il a intégrés en dévorant le cerveau de sa victime mais son imitation n'est pas parfaite)*

Un échec fournit les mêmes informations, mais un personnage ou un chat traînant par-là renverse malencontreusement un flacon d'encre qui se répand sur les feuilles, détruisant la quasi-totalité de l'indice.

2. La tente de Hemas Saser - DD 15

Un succès permet de découvrir plusieurs petits colifichets et bijoux anciens de valeur. Hemas les a certainement dérobés sur le site des fouilles, ►





probablement pour les garder pour lui ou plus vraisemblablement pour les revendre.

Un échec fournit les mêmes informations, mais en fouillant dans les affaires du défunt, un personnage dérange un petit animal venimeux (une araignée, un petit serpent voire un petit scorpion non mortel si vous avez décidé de placer Richedune dans une zone aride) et celui-ci le pique à la main, l'exposant à un dangereux poison. Le personnage perd automatiquement une récupération à cause de l'empoisonnement. La piqûre nécessite des soins DD 15 ou l'utilisation d'un sortilège. S'il n'a pas accès à ces soins il doit réussir un jet de sauvegarde Difficile ou subir un malus de -5 à toutes ses actions pour les deux ou trois prochains jours à cause de la douleur lancinante.

3. Interroger les membres et ouvriers de l'équipe - DD 15

Un succès permet d'apprendre que certains ont l'impression que le choc de la découverte du cadavre de son compagnon de tente puis de celui de son excellent ami a fortement perturbé Bedur Gion. En effet, il n'est plus tout à fait lui-même depuis que c'est arrivé, comme s'il était encore en état de choc. Il semble perdu dans ses pensées, oublie certains détails, passe de plus en plus de temps sur le chantier, comme s'il voulait s'épuiser au travail pour ne plus penser à son ami, oubliant même de se restaurer.

Un échec fournit les mêmes informations, mais ces bruits viennent aux oreilles du Dévoreur qui désormais se méfie des personnages. Il tentera de les orienter sur une fausse piste (cf. *Dans les souterrains de l'école*) et abandonnera le corps de Bedur pour s'en trouver un autre rapidement (cf. *Événements susceptibles d'intervenir pendant les investigations*).

4. Les registres des fouilles

Si les héros ont découvert dans la tente de Hemas Saser que celui-ci détournait des objets trouvés sur le site de fouilles, ils pourraient avoir envie de vérifier les registres où toute découverte sur un chantier de

ce genre doit être consignée. Plusieurs mages sont affectés à cette tâche, et un roulement se fait afin que chacun puisse tour à tour être sur le terrain ou s'occuper de ce genre de travail plus administratif. Un personnage particulièrement attentif ou versé dans la contrefaçon pourra aisément s'apercevoir que certaines entrées et descriptions ne correspondent pas aux artefacts

soigneusement étiquetés et rangés dans des caisses numérotées. Ainsi, à la place d'un « bracelet d'airain ouvragé orné de pierreries » tel que consigné dans le registre, les personnages découvriront un vulgaire morceau de poterie dans la caisse où il était censé se trouver.

De même, surtout si celui qui inspecte les registres a découvert les exercices d'écriture qui se trouvent dans la tente de Bradis et Gion, le lecteur pourra s'apercevoir que la calligraphie de Bedur Gion change tout à coup (dès le lendemain de la découverte du corps de Taven Bradis – lorsque le Dévoreur a pris possession de Gion).

Rechercher des indices sur le chantier de fouilles et à proximité - DD variable

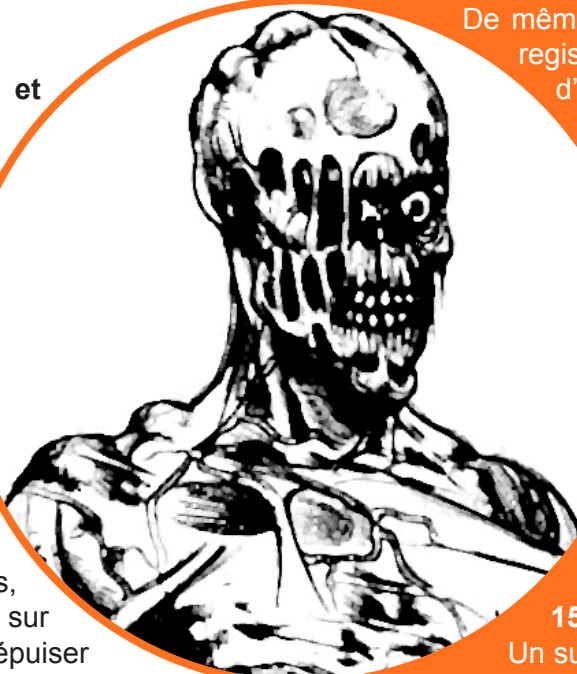
1. À proximité du chantier - DD 15

Un succès sur un test de traque/pistage permet de découvrir des traces laissées par des créatures humanoïdes, probablement des goules ou des squelettes. Elles se sont sans doute échappées des souterrains de l'école et errent à la recherche de nourriture.

Sur un échec, les personnages découvrent les mêmes traces mais les créatures les attaquent par surprise pendant qu'ils examinent les empreintes au sol (cf. règles de surprise et embuscade, LdB p 163).

2. Sur le chantier - DD 15

Un succès sur un test de traque/pistage permet de découvrir les mêmes traces que « À proximité du chantier ». ►





En cas d'échec, augmentez le nombre de créatures s'échappant des souterrains et compliquez la tâche des personnages en encombrant la zone avec quelques chercheurs et/ou ouvriers qu'il leur faudra protéger. Si l'un des chercheurs/ouvriers tombe sous les coups des goules, il se relève transformé en goule en 1D6 rounds (ou dans la nuit suivante si aucune précaution n'est prise et que le combat est trop difficile ou que vous trouvez cette option plus intéressante).

Goules

Perturbateur de niveau 3 [mort-vivant]

Initiative +8

Vulnérabilité : Sacré

Griffes et morsure +8 contre la CA, -8 Dommages
Succès naturel pair : la cible devient vulnérable (seuil de critique augmenté de 2 points contre elle) face aux attaques de morts-vivants jusqu'à la fin du prochain tour de la goule.

Une livre de chair : l'attaque de griffes et morsure inflige +4 Dommages aux cibles vulnérables.

Morsure infectée : toute créature tuée par une goule qui n'est pas incinérée renaîtra en tant que goule la nuit suivante.

Coup fourré :

Morsure paralysante : lorsqu'une goule touche une cible vulnérable avec un succès naturel pair, celle-ci est également assommée.

CA 18 DP 16 DM 12 PV 36

3. Dans les souterrains - DD 20 à 25

Traitez cette partie comme un donjon à part entière si les personnages décident de les explorer. Ils pourront y trouver quelques goules, squelettes, gelées ocre et autres otyugh. Vous pouvez bien évidemment y ajouter d'autres aberrations ou monstres à votre convenance (cubes gélatineux, spectres...).

Certaines parties sont devenues inaccessibles sans outils et un travail de longue haleine. Vous pouvez y ajouter quelques éboulements surprises en guise de pièges.

Afin d'allonger la durée de temps de jeu ou pour ajouter un peu de tension dans la phase d'enquête, voici quelques événements qui pourraient donner du rythme à cette aventure. Ils ne tiennent pas compte des actions éventuellement engagées par les héros, par conséquent,

tous ne sont pas obligatoires. Cependant, l'assaut d'Omareth marquera la fin de cette aventure.

Événements susceptibles d'intervenir pendant les investigations

1. Attaque de goules

Si vous souhaitez mettre un peu plus d'action, vous pouvez tout à fait laisser s'échapper quelques goules ou autres monstres des souterrains de l'école de magie (cf. *Créer des combats*, p 184 du LdB pour adapter le nombre d'opposants en fonction du nombre de PJ).

2. Découverte de l'Épine d'Adralei

Tandis que les personnages peinent à comprendre ce qui est à l'origine des récents décès, les fouilles continuent. Les archéologues finissent par exhumers une longue baguette de bois et de bronze finement ouvragée, incrustée d'éclats de cristaux. Il s'agit de l'Épine d'Adralei. Elle a été retrouvée entre les mains d'un squelette au détour d'un des couloirs souterrains de l'école de magie. C'est une découverte majeure pour les scientifiques et elle sera fêtée en conséquence sur le champ. Il se pourrait que l'âme du défunt, l'ancien directeur de l'école, ne considère pas cela d'un très bon œil et vienne perturber les festivités.

Âme du mage en peine

Perturbateur de niveau 4 [mort-vivant]

Initiative +7

Vulnérabilité : Sacré

Griffe d'outre-tombe +9 contre la CA, -10 Dommages
Succès ou échec naturel pair : à moins que l'âme en peine ne soit chancelante, la victime subit en plus 8 points de dégâts continus d'énergie négative.

Coup fourré :

Toucher diabolique : les attaques d'une âme en peine contre une cible chancelante se font sur la DP plutôt que sur la CA et augmentent leur seuil de critique de 2 points.

CA 21 DP 17 DM 13 PV 48

3. Tempête de sable

À tout moment, vous pouvez décider qu'une tempête soudaine vient perturber la vie du camp. Il faudra alors parer au plus pressé : vérifier que les bêtes de somme ne s'enfuient pas, protéger les précieux pigeons voyageurs, s'assurer que personne ne reste isolé à l'extérieur du camp. ►





Peut-être que les héros seront mis à contribution pour empêcher une toile de tente de s'envoler. Il se pourrait également que, le vent aidant, une entrée vers un souterrain soit mise au jour. Libre à vous de décider ce qui pourrait rôder dans ce lieu oublié de tous depuis des siècles.

4. Rencontre avec des marchands

Si vous le souhaitez, il est tout à fait envisageable qu'une petite caravane de marchands rejoigne le camp, espérant y conclure quelques affaires profitables pour tout le monde. Ce peut être le moyen de faire entrer en jeu un PNJ récurrent de votre campagne, de mettre entre les mains d'un PJ un objet magique qu'il obtiendrait grâce à son test de lien avec les Icônes. Vous pouvez également considérer qu'un voleur se cachant au sein de la caravane pourrait décider de se servir dans une tente, pourquoi pas celle d'un héros ? Ou encore, que cette caravane a attisé la convoitise de brigands qui vont tenter de s'introduire dans le camp à la nuit tombée.

5. Un somnambule et un cauchemar

Afin de faire monter la tension, il est possible que l'un des ouvriers ou des archéo-mages, victime de l'influence du Dévoreur d'intellect, vienne perturber la nuit de vos héros, les empêchant de trouver le repos. En effet, une partie du personnel subit des cauchemars depuis l'arrivée du Dévoreur. Certains accumulent la fatigue, deviennent irritables, perdent leur capacité à rester concentrés... Mis à part les problèmes que cela peut supposer en termes d'accidents sur le chantier, vous pouvez décider qu'au cours de la nuit un membre de l'équipe de fouilles, ivre de fatigue, se mette à errer dans le camp. Celui-ci tient des propos parfaitement incompréhensibles évoquant à demi-mot une étrange créature qui lui volerait ses pensées. Réveillés, les héros comprendront vite que l'homme est en pleine crise de somnambulisme et qu'il est victime d'un violent cauchemar. Mais si derrière ses propos décousus se cachait un indice ?

6. Le Dévoreur envoie un pigeon à Omareth

Cet événement devrait logiquement intervenir une fois l'Épine d'Adralei exhumée mais si vous estimez que les actions des personnages sont telles que le Dévoreur pourrait être susceptible d'avoir besoin de prévenir son maître des derniers événements, vous pouvez le jouer à ce moment-là.

À moins que les personnages ne surveillent

spécifiquement les clapiers à pigeons, ils ne pourront assister à la scène, seulement en découvrir les conséquences.

Une fois l'Épine exhumée, le soir venu, Bedur le Dévoreur décide de prévenir son maître de la découverte. Il va donc discrètement voler un pigeon voyageur et lui accrocher un message. Comme Omareth surveille et intercepte les oiseaux voyageurs envoyés depuis le chantier, il saura ainsi que l'artefact tant désiré est retrouvé. Mais Gulvar Rentok, toujours inquiet au sujet de ses pigeons disparus, le surprend en pleine action et lui demande des explications. Bedur le Dévoreur décide donc de le tuer et de dévorer son cerveau.

Gulvar ne sera retrouvé qu'au petit matin, un trou à l'arrière du crâne et tous ses pigeons envolés. Si vous le souhaitez, l'horreur de la découverte de l'état du corps de Gulvar peut faire perdre une récupération au PJ qui ne réussira pas un test d'Intelligence avec le concept que vous jugerez approprié.

7. Le Dévoreur change d'hôte

Que Gulvar Rentok ait été tué ou non, le Dévoreur décide de changer d'hôte, de peur que les changements de comportement de Bedur ne le fassent soupçonner, surtout si les personnages ont déjà quelques doutes (cf. *Interroger les membres et ouvriers de l'équipe ci-dessus*). Il organise donc un rendez-vous secret avec un des membres de l'équipe, éventuellement un des gardes de la mission au cas où un combat contre les héros deviendrait inévitable à ses yeux. Là, il lui inflige plusieurs attaques mentales avant de quitter Bedur pour prendre possession de son nouvel hôte. Si les PJ sont vraiment proches de le confondre, il prend ensuite la fuite pour surveiller le camp à distance. Il n'interviendra que lors de l'assaut d'Omareth.

Bedur sera retrouvé plus tard. Lui n'aura pas de trou à l'arrière du crâne mais ses orbites seront vides, ainsi que l'intégralité de sa boîte crânienne (les PJ peuvent éventuellement réussir un test d'Intelligence avec un concept adéquat devant l'horreur d'un tel spectacle ou perdre une récupération).

8. L'assaut d'Omareth

Prévenu que l'Épine d'Adralei a été exhumée, Omareth décide de frapper fort pour la récupérer. Il a depuis quelques jours recruté une bande de malfrats qu'il compte envoyer attaquer le camp. ►





Lui-même compte participer à l'assaut, au mépris de toute prudence ; obnubilé par le désir de posséder l'artefact, cela pourrait lui faire prendre des risques inconsidérés.

Ainsi, au moment que vous jugerez le plus opportun, il lancera un assaut contre ce qui reste de la mission archéologique. Cette scène constitue le climax du scénario aussi n'hésitez pas à la rendre épique et particulièrement poignante : il se peut qu'un des chercheurs se jette sous une lame pour éviter qu'un des personnages ne succombe, lâchant dans un dernier souffle quelques mots d'encouragements pour éviter que l'artefact ne tombe entre de mauvaises mains ; ou les héros peuvent voir leur propre défense se compliquer car des ouvriers du chantier les implorent de les protéger, etc.

Omareth est devenu complètement fou mais il est tout à fait envisageable qu'il tente de fuir le combat lorsque les trois quarts de ses hommes seront neutralisés. Il utilisera alors les moyens à sa disposition et sa bonne connaissance de la région pour se dissimuler et concocter un nouveau plan pour se venger des personnages, devenant une sorte d'ennemi récurrent qui progressera en même temps qu'eux, vouant allégeance aux forces sombres que ne manqueront pas d'affronter les héros.

Capitaine brigand

Combattant de niveau 5 [Humanoïde]
Initiative +10

L'épée démoniaque que manie avec fierté le chef des brigands se métamorphose en une sorte d'insecte chitineux répugnant et dévorant une partie de son bras lorsque le combat s'engage. Il devient alors très difficile de distinguer ce qui était le bras de ce qui est l'arme dans ce mélange contre nature.

Épée démoniaque +10 contre la CA de la cible, -15 Dégâts, la cible est étourdie (-4 à l'attaque) et saigne abondamment jusqu'à ce qu'elle se fasse soigner (-10 Dégâts continus).

Succès ou échec naturel impair : l'épée démoniaque ronge un peu plus le bras de son porteur lui occasionnant 1D6 Dégâts.

Crocs de la lame : chaque fois qu'un attaquant touche le Capitaine brigand avec une attaque de mêlée, celui-ci encaisse 1D6 Dégâts suite à une « morsure » de la lame.

CA 21 DP 14 DM 19 PV 80

Brigands

Troupe de niveau 2 [Humanoïde]

Initiative +3

Masse ou épée courte ou hache +7 contre la CA, -7 Dégâts

Succès ou échec naturel pair : le brigand ajoute +6 Dégâts à sa prochaine attaque.

CA 18 DP 15 DM 13 PV 35

Dévoreur d'intellect

Perturbateur de niveau 3 [Aberration]

Initiative +5

C : Rappel du traumatisme +8 contre la DM (un ennemi proche), -16 Dégâts psychiques

Réussite naturelle paire : la cible ne peut pas additionner la MP à ses jets d'attaque (jet de sauvegarde).

C : Fléau de l'ego +8 contre la DM (un ennemi proche ou lointain), -10 Dégâts psychiques, et la cible doit choisir soit de perdre 10 Dégâts supplémentaires, soit de perdre 2 points (cumulatifs) de son Concept le plus élevé (minimum 0) jusqu'à la prochaine restauration complète.

C : Fouet mental +10 contre la DM (un ennemi proche par point de MP). La cible ne peut plus détecter la présence du Dévoreur d'intellect ni même se rappeler qu'il était déjà là. Si aucun opposant ne se souvient de la présence du Dévoreur, retirez-le de la scène. Tous les ennemis proches détectent le Dévoreur s'il attaque ou s'il ne quitte pas le combat à la fin de son tour. 1 utilisation/bataille.

Exploiter le trauma : le Dévoreur bénéficie d'une plage de critique augmentée de 2 pour les attaques visant la DM.

Opportunité manquée : la créature ne peut porter aucune attaque d'opportunité.

Psychovore : un Dévoreur d'Intellect se souvient de la valeur de la Montée en Puissance lorsque le corps de son hôte tombe à 0 PV durant un combat. Il obtient alors un bonus égal à la MP à toutes ses attaques et ses défenses jusqu'à la fin du combat.

Coup fourré :

Trauma aggravé : ajoutez l'effet supplémentaire suivant à l'attaque Rappel du Traumatisme : ►





Résultat naturel de 5, 10, 15, 20 : la cible ne peut plus lancer de sort jusqu'à la fin de son prochain tour.

CA 19 DP 15 DM 19 PV 56

Lorsque le Dévoreur est toujours dissimulé dans un hôte, utilisez les caractéristiques de celui-ci durant les combats. Ce n'est que lorsque les PV de son hôte tomberont à 0 que le Dévoreur s'extraira de son cadavre. Créature plutôt intelligente, un Dévoreur cherchera d'abord à se renseigner sur ses ennemis pour connaître leurs avantages et leurs faiblesses. Ensuite, il préférera leur tendre une embuscade plutôt qu'aller à l'affrontement direct. Une fois hors de son hôte, il aura même plutôt tendance à fuir, conscient de sa fragilité.

Utilisez les statistiques d'un humanoïde de niveau 3 et ignorez les sorts et capacités spéciales que possède le Dévoreur tant qu'il est aux commandes de son hôte. N'utilisez que les attaques de mêlée. Une fois l'hôte mort, décrivez le dévoreur qui s'extraît de sa boîte crânienne dans un bruit de succion horrible (pour plus d'informations sur le Dévoreur et les façons de l'utiliser en jeu, reportez-vous à la p. 115 du *13th Age Bestiary*).

Omareth le Mage

Lanceur de sort de niveau 4 [Humanoïde]

Initiative +6

Esprit des glaces +9 contre la DP, -10 Dégâts de froid
Raté : le mage gagne un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son prochain tour.

Le mage invoque un esprit du froid et le projette sous forme de fins cristaux très tranchants sur son ennemi. En cas d'échec, il ne parvient pas suffisamment à dominer l'esprit pour l'envoyer sur son ennemi mais le contraint à l'envelopper pour lui apporter une protection supplémentaire.

Touché glacial +9 contre la CA, -12 Dégâts de froid.

Résultat naturel 16+ : la cible subit 4 Dégâts de froid supplémentaires

Toucher naturel pair : la mage peut cibler un second ennemi proche avec le même jet d'attaque.

Échec naturel pair : quand une créature est engagée avec le mage au début de ce tour, elle subit 4 Dégâts de froid.

Les avant-bras et les mains du mage se couvrent de givre, ainsi que son bâton. Ses coups sont particulièrement douloureux.

Attrait des glaces + 7 contre la MD, -12 Dégâts psychiques.

Résultat naturel inférieur à l'Int de la cible : la cible est vulnérable au froid (jet de sauvegarde).

CA 20 DP 14 DM 18 PV 44

Les membres de l'équipe de chercheurs/gardes/ouvriers

En cas de besoin, utilisez la table des monstres standards pour définir leurs caractéristiques en considérant qu'il s'agit d'humanoïdes de niveau 1 à 3. L'équipe des chercheurs-mages ne comptant que des spécialistes de l'histoire peu portés vers le combat, considérez qu'ils utilisent des sorts simples tels que Rayon de givre ou Projectile magique. La plupart d'entre eux maîtrisent également le sort de Bouclier ou Flou.





Les seigneurs du Nil, un scénario pour Spirit of the century

Synopsis

1934. À la suite d'une attaque de leur train remontant le Nil, les personnages vont se lancer dans une chasse à l'homme pour récupérer un chef de tribu dont la survie pourra garantir la paix dans la région. Mais les ambitions des ravisseurs vont se montrer plus obscures qu'il n'y paraît et les héros vont bientôt se retrouver face au secret des Pharaons noirs de la vallée du Nil.

Note : Les indications, informations techniques et conseils au meneur du jeu seront indiqués en italique comme ici.

Les joueurs vont pouvoir choisir l'un des personnages pré-tirés fournis en fin de document. Si malgré le large choix proposé, un joueur décide de créer son propre personnage, vous pouvez utiliser les informations présentes dans Spirit of the Century VF paru chez Narrativiste.

L'intrigue peut être linéaire. Choisissez de jouer les personnages et les événements comme vous le souhaitez selon vos envies. Un meneur débutant sera inspiré de suivre l'intrigue à la lettre. Le scénario joue sur des codes connus et l'essentiel ici est que les joueurs ressentent le frisson d'une aventure pulp sans se perdre dans une intrigue alambiquée. Insistez sur la cinématique, le frisson et l'impression de danger permanent qui doit transpirer à chaque instant. Chaque scène décrit les personnages présents, les sensations propres à la scène et les événements qui peuvent intervenir.

Par défaut le personnage du savant belge est considéré comme non-joueur. Si un joueur choisit de l'interpréter,

veillez à lui distiller des informations au fur et à mesure pour qu'il prenne conscience de la vérité et puisse informer les autres PJ.

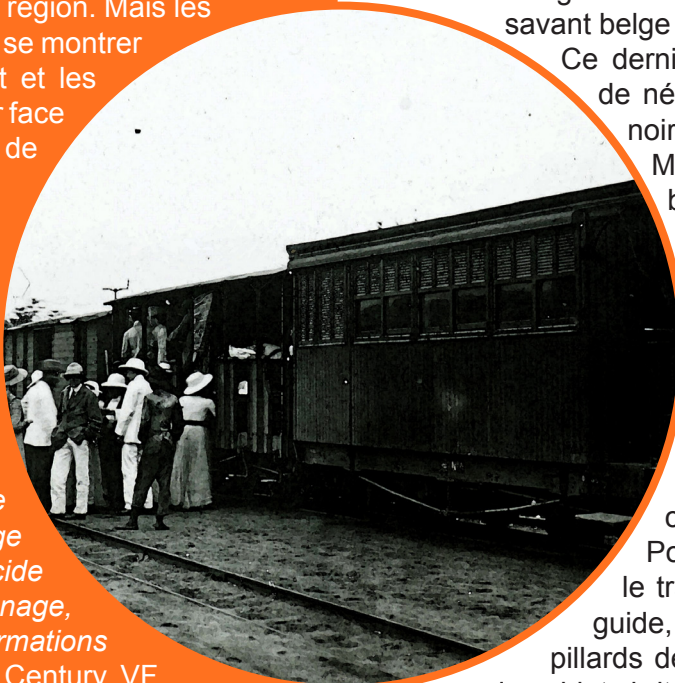
Vous noterez que le scénario n'évoque pas les membres du Century Club. Le parti pris ici est que le scénario serve de point de départ pour introduire les personnages à ce club. Pour cette raison les personnages ont tous le même âge. Libre à vous d'introduire l'histoire du club avant ou après le scénario.

L'histoire : Anaï, chef tribal, est un des derniers descendants des Pharaons noirs qui ont créé les prémices de la civilisation égyptienne avant de disparaître brutalement. Lui et son peuple vivent dans le sud mais ils ont conservé certains savoirs des maîtres atlantes. Sage et cultivé il s'est lié d'amitié avec un savant belge expert des cultures africaines.

Ce dernier a convaincu le vieux chef de négocier la paix entre les tribus noires du sud et le colon anglais.

Mais les choses ne vont pas bien se passer car la société de Thulé, ordre mystique nazi, cherche à s'introduire dans les anciennes pyramides gorgées de secrets. Apprenant le voyage d'Anaï, ils vont charger une bande de pillards locaux de s'emparer du sage et le forcer à les conduire jusqu'aux pyramides.

Pour cela ils ont un espion dans le train en la personne d'Akim, le guide, qui n'a pas pu prévenir les pillards de la présence d'un contingent de soldats britanniques.



Dans le train remontant le Nil

Les personnages sont dans le train qui descend le Nil en provenance d'Assouan et en direction de Louxor. Certains sont là pour affaires, d'autres espèrent visiter les trésors de la cité légendaire et ses temples. La voie de chemin de fer est récente et peu rapide, le train avance péniblement au gré des cahots et détours incessants pour contourner le Nil, omniprésent.

L'Égypte est en ébullition car de plus en plus de partisans de l'indépendance créent du trouble dans le pays. Le pays gagnera sa liberté en 1936. ►





Personnages

Roger Lawrence. Majordome des Williams, il accompagne les enfants de ses maîtres restés à Assouan pour régler les derniers détails de leur retour en Angleterre. Son seul souci est la sécurité des enfants.

Parker (10 ans) et Eleanor (7 ans) Williams. Les enfants sont très turbulents, curieux et bavards. Face à l'assaut, Parker se montrera courageux tandis que la fillette sera totalement paniquée.

Prudence Sheringford. Une vieille dame nonchalante qui s'offre un voyage en pays sauvage. Elle prétend se documenter pour un roman.

Wahid Arafat. Officiel gouverneur colonial. Très poli mais agacé par le comportement des soldats anglais en territoire conquis.

Chef Anaï et Rodolphe.

Note : profitez du calme du voyage pour permettre aux personnages de se retrouver et de discuter. Ils pourront ainsi s'étonner de la présence de ce chef noir en tenue traditionnelle accompagné de leur ami belge. Pour les autres passagers de la première classe, vous pouvez utiliser les personnages pré-tirés non utilisés auquel vous ajouterez le Capitaine Brooke, présent également.

Configuration du train

Nos personnages se retrouvent dans le wagon de première classe, situé à l'avant du train. Le wagon est aussi confortable qu'il est possible dans un coin reculé comme celui-ci. Il contient 6 compartiments avec banquettes ainsi qu'un salon où sont servis les repas et le thé. Les deux autres wagons de passagers sont des wagons de 2^e classe, uniquement constitués de bancs en bois et remplis d'autochtones serrés les uns contre les autres. La présence militaire anglaise est forte car un régiment est en train de quitter peu à peu la ville d'Assouan. Un escadron est d'ailleurs monté dans le dernier wagon juste avant le départ du train.

L'attaque

Soudain une explosion retentit à l'avant du train. Malgré sa faible vitesse, la locomotive est forcée de freiner brusquement et les voyageurs sont bousculés. Avant de comprendre ce qu'il en est, les personnages aperçoivent des dizaines d'hommes vêtus de noir surgir des collines et charger le train à cheval.

Les militaires ripostent au fusil mais sont vite débordés.

Un jeune lieutenant rentre dans le wagon pour demander aux passagers de se mettre à l'abri et de ne rien tenter. Avant d'avoir fini sa phrase un filet de sang s'écoule de sa bouche. Les personnages découvrent derrière lui un pillard poignard à la main. Les héros vont devoir se débrouiller seuls alors que les pillards rentrent par tous les côtés.

Personnages

Les pillards

Aspect : Crapules patibulaires +1. 2 cases de stress.

Des hommes rustres enveloppés dans des tenues amples et des chèches leur masquant le visage. À dos de chameau ou de cheval, ce sont des êtres cruels qui utilisent aussi bien le fusil que le poignard à lame recourbée.

Note : jouer le cliché du bandit berbère édenté et mal rasé prêt à égorger les hommes et violenter les femmes. Ils arriveront les uns après les autres. Si les joueurs ne sont pas assez efficaces, ils risquent d'être débordés.

Les soldats anglais

Aspect : Loyaux soldats de la couronne. Compagnon physique à +1.

De solides gaillards au teint rougi par le soleil qui sont bien contents de retourner au pays après de longs mois de service dans le désert à affronter les tribus noires du Nil.

Les soldats pourront être dirigés par les joueurs selon les règles classiques des alliés. Mais ils seront débordés et ne seront pas disponibles en nombre pour les PJ rapidement.

Le capitaine Brooke

Aspect : Officier intègre et bourru. Compagnon physique +1 et social+1.

Le responsable de la troupe de soldats est un homme intègre mais obtus. Il va faire son possible pour protéger les civils mais refusera que l'un d'entre eux intervienne.

Sensations

Faites ressentir l'excitation de la bataille ainsi qu'une certaine confusion, les pillards aux dents sales ont des couteaux et des fusils, déchirent les vêtements des femmes dans le but clair de les violenter, rient comme des démons et sortent de partout tandis qu'à l'extérieur les soldats massacrent les pillards sans qu'ils semblent diminuer en nombre.



Événements

Au bout d'un certain temps un cri rappelle les pillards qui fuient en hâte, abandonnant leurs camarades blessés ou tués.

C'est à ce moment que les personnages découvrent que le chef Anaï a disparu.

Si personne ne joue le savant, celui-ci indiquera qu'un pillard a emporté le chef. Le Belge s'est défendu mais a très vite été assommé. Il va vite s'affoler : avec la disparition du chef c'est tout le sud du pays qui risque de s'embraser et de provoquer un bain de sang.

Aspects de scènes : Panique dans le wagon, Pris au piège, Les renforts tardent, Des innocents en danger.

La traque

Personnages

Akim le pisteur

Aspects : Guide trop prévenant pour être honnête. Compagnon +2 en mental. 3 cases de stress.

Akim est un traître. C'est lui qui a prévenu les pillards de la présence d'Anaï. Il n'a cependant pas prévu la présence des soldats, montés au dernier moment dans le train. Serviable jusqu'à la caricature, il va aider les personnages à retrouver les pillards mais s'enfuira dès que possible pour rejoindre les agents allemands (cf. scène 7).

Le capitaine Brooke

Les pillards

Sensations

Le sentiment de panique des passagers. L'impression de chaos avec les corps des pillards éparpillés sur le sol. Le désert inhospitalier et chaud.

Événements

Le train est immobilisé pour le moment et les passagers ne pourront pas être récupérés avant le lendemain.

Le capitaine Brooke refuse de laisser les personnages partir.

Akim le pisteur va finalement les accompagner, il

connaît la région comme sa poche.

Ils retrouvent la piste sans problème et, au bout d'un certain temps, découvrent la bande de pillards qui se reposent. La plupart sont épuisés, blessés et ils sont en sous-nombre (relatif, une petite dizaine)

Ils vont quand même fuir après qu'Akim a fait du bruit (maladroitement).

Les pillards vont tenter de s'échapper. Utiliser les règles de poursuite page 157 du livre de base.

Rodolphe se doute qu'il y a quelque chose qui ne va pas avec Anaï. Il ne voit pas l'intérêt pour des Berbères d'enlever un vieux chef, à moins qu'ils aient un intérêt à ce que la région s'embrase.

Aspects de scènes : Vent de panique chez les passagers, Le chaos après la bataille, Un désert chaud et hostile.

La course dans le désert

Personnages

Akim

Guide trop prévenant pour être honnête. Survie bon, combat, moyen, athlétisme moyen. 3 cases de stress.

Les fennecs

Aspect : Hommes farouches du désert +1, deux cases de stress.

Protecteurs du désert, ils parcourent les terres arides pour chasser les étrangers et les pillards qui s'aventureraient dans le coin. Ils sont grands, au teint sombre et peu avenants.

Vautours

Aspect : Inquiétants charognards +1, 2 cases de stress. Pour effrayer les joueurs faites en voler quelques-uns au-dessus d'eux.

Sensations

La chaleur étouffante. Le vent sec qui assèche la moindre goutte d'eau. L'ombre des vautours qui planent au-dessus d'eux. La nuit au froid mordant. ►





Événements

Pendant la nuit Akim s'enfuit avec les chevaux. S'ils ont mis en place une garde de nuit, l'un des personnages est assommé par Akim.

Moments désespérés : « Comment faire le thé ? » « Il fait trop chaud ! » « De l'eau ! »

Faire jouer le désespoir de Rodolphe qui se met à maudire les dieux.

Au moment critique, les Fennecs se montrent. *Utilisez les règles de réaction des PNJ, sans oublier les bonus/malus des uns et des autres.*

Il va falloir négocier.

S'ils se méfient, ils vont leur donner de l'eau mais les attacheront certainement pour les ramener au village.

Un nomade du nom de Bachir s'évertue à faire avancer son chameau en le battant car il refuse de bouger.

Aspects de scènes : Une chaleur étouffante, Perdue dans le désert, Des ombres au-dessus de nos têtes.

Le village des Fennecs

Personnages

Les fennecs

Gamal Ibn Al Zaoui, chef des Fennecs

Un grand homme aux traits sombres et à l'allure fière. Malgré son âge (42 ans) il est encore très solide. Il est le garant de l'intégrité de ses hommes même s'ils ne sont pas toujours très malins.

Détermination Bon, Intimidation Moyen, Armes Moyen. 3 cases de stress.

Salifa, la beauté du désert

Aspect : Beauté féline un peu trop avenante. Charme Bon. La jeune femme s'ennuie dans son village, elle trouve les hommes trop rustres et rêve de partir. Si un bel aventurier vient à passer par là, elle fera démonstration de tous ses talents de séduction.

Note : jouez sur l'exotisme, les formes généreuses et les mouvements sensuels malgré la robe noire ample et le voile sur les cheveux. Abusez du cliché de la femme orientale voluptueuse et féline. Si une intrigue amoureuse s'est développée avec un autre PJ féminin, la belle va s'attaquer sournoisement à sa rivale.

Karim le fougueux

Aspect : Jeune guerrier fougueux. Arme Bon, Endurance Passable, Athlétisme Passable. 4 cases de stress.

Un jeune guerrier musclé qui fait la cour à Salifa depuis trop longtemps pour laisser la place à un étranger.

Sensations

Le vent qui soulève une poussière incessante. L'ombre de la roche qui protège le village du soleil écrasant. Les enfants qui jouent dans les rues entre les maisons de terre sèche. Les vieillards qui bavardent à l'ombre tandis que les femmes nettoient les cahutes.

Événements

Rencontre avec Gamal, le chef. Il est méfiant et ne croit guère à l'histoire des personnages.

L'un des personnages va taper dans l'œil de Salifa, jeune femme aux yeux de braise. Les choses vont loin un peu trop vite. Karim, un jeune du village, est jaloux et va provoquer en duel le personnage. La situation va s'envenimer et Gamal va se sentir obligé de respecter les traditions.

Convaincre Gamal de les aider à poursuivre les ravisseurs sera difficile (conflit de type social cf. page 50 du livre de base)

S'il y a des PJ féminins, les guerriers vont proposer aux hommes de les acheter. Refuser va demander de la diplomatie.

S'ils n'arrivent pas à convaincre, un guerrier blessé arrive des pyramides pour signaler l'incursion des nazis. Des Fennecs ont été tués, il se passe quelque chose.

Aspects de scènes : Un village paisible ?, Guenilles et sourires édentés, Tribu traditionaliste.

La pyramide

Personnages

Les Fennecs, Gamal. *On appliquera les règles des alliés où les Fennecs apporteront chacun un bonus de +1.*

Sofian le guerrier

Sofian est un guerrier venu d'une tribu du nord. Il se remarque aisément dans la tribu car il possède le teint pâle et la stature fière des Turcomans, moins fine que celle des autres membres nubiens de la tribu. Abandonné par des pillards, il doit sa vie à Gamal et sert les Fennecs bien qu'il reste étranger à leurs croyances. Aspects : Un guerrier venu d'ailleurs. Compagnon physique à +2.

Emmerich le lieutenant

Le chef des opérations qui mène son monde à la baguette. ►





C'est un adversaire redoutable qui ne laissera rien au hasard. Cf. *annexe*.

Les soldats nazis

Aspect : Des soldats disciplinés et armés de mitrailleuses. Soldats à +1, deux cases de stress.

Sensations

L'étrangeté du lieu et de cette pyramide primitive qui semble attendre depuis des temps immémoriaux. La roche abrupte qui surplombe l'édifice et diffuse une ombre menaçante. Les dunes alentour qui rendent une impression d'éternité.

Événements

La tuerie des Fennecs a fait des dégâts chez les nazis. Ils ne sont plus très nombreux et épuisés.

Comptez une dizaine à ajuster en fonction de la puissance des joueurs.

Gamal va aider les PJ à éliminer les soldats à l'extérieur mais il refusera de rentrer pour ne pas risquer la vie de ses hommes. C'est un mensonge ; la vérité c'est que la tribu est gardienne des tombeaux depuis des millénaires et que pénétrer à l'intérieur est un tabou.

Sofian s'avance, un homme musclé au teint plus clair que les autres. « Je ne suis pas de ta tribu ; tu m'as recueilli dans ma jeunesse et je t'ai servi toi et les tiens. Mais je n'ai pas vos traditions, j'accompagnerai les étrangers. »

« Les Fennecs gardent ces lieux depuis des éons. Je ne sais pas ce que cache la pyramide mais ils en ont peur... »

Aspects : Au bord de la falaise, Aura de mystères immémoriaux, Lutte avec l'énergie du désespoir.

Les seigneurs du Nil

Personnages.

Le colonel Ludger cf. *annexes*

Cet ambitieux colonel SS est membre de la mystérieuse Société de Thulé qui collectionne les objets occultes

L'homme est complètement fou et sera prêt à tout pour retrouver le « secret des Atlantes ».

Anaï, Emmerich (s'il est encore vivant), Sofian, Akim (?), les soldats nazis.

Shabateka, la momie noire cf. *annexes*

Shabateka est le dernier roi noir du Nil. La mort arrivant, il choisit de servir d'ultime gardien aux parchemins enfouis dans la pyramide. Si la momification lui a permis de conserver un semblant de vie, ce n'est pas le cas de son intellect et il n'est désormais plus capable que de hurler tout en agitant les bras pour dévorer ses victimes. Seul le feu peut l'arrêter.

Sensations

L'obscurité des couloirs poussiéreux et humides. L'air chaud qui rentre dans les pièces, closes depuis des éons. Le silence pesant dans un tombeau mystérieux.

Événements

En entrant dans la pyramide, ils tombent sur un nazi qui les prend pour un des siens.

Les nazis les attendent dans la grande salle principale. Guet-apens et fusillade.

Le colonel explique qu'ils n'obtiendront jamais le Secret des Atlantes. C'est lui et la Société de Thulé qui l'obtiendront.

Il s'échappe dans un passage descendant dans le sous-sol.

Au fond ils tombent sur Anaï, blessé, qui les exhorte à empêcher Ludger de s'emparer du secret.

Ludger s'enfuit dans les sous-sols et réveille la momie en découvrant le livre sacré des Atlantes.

La momie dévore Ludger et se jette sur toutes les personnes présentes dans la salle mortuaire.

Dans un accès de fureur meurtrière, la momie abat un pilier qui menace de voir s'écrouler la pyramide.

Aspects : Des couloirs sombres et poussiéreux, Ce tombeau sera votre tombeau, Des alcôves fragilisées avec le temps. ►





Épilogue

Alors que la pyramide finit de s'écrouler sur elle-même et que les derniers soldats ont été mis en déroute par les Fennecs, la poussière retombe peu à peu sur le désert. Crachant et toussant, Rodolphe tient contre son ventre un amas de parchemins très anciens.

« *Le secret ! J'ai réussi à sauvegarder ce que la momie protégeait. Je me demande ce que ces parchemins ont à nous révéler...* »

Si vous vous sentez d'humeur taquine, demandez aux joueurs quel est le secret des Atlantes. En fonction de leur inspiration vous avez là le pitch d'une grande campagne pulp !

ANNEXES

Personnages pré-tirés

Richard Huttington, explorateur et aventurier américain

Homme mûr, fruit de la bonne société américaine de la côte Est, Richard est un homme solide et charismatique qui a fui son pays pour parcourir le monde. Il accompagne le professeur Van Desbruick qu'il a rencontré au cours d'un voyage en Érythrée.

Compétences :

Formidable Athlétisme

Excellent Pistolets, Endurance

Bon Armes, Survie, Poings

Passable Commandement, Charme, Vigilance, Ressources

Aspects : Jeunesse dorée new-yorkaise, Ancien capitaine de l'équipe de football, Je connais chaque recoin de l'Afrique comme ma poche, Âme héroïque, Un sourire de winner, Rien n'arrête le Lion d'Érythrée, Gwomba mon frère de cœur, J'agis d'abord, Toujours là pour ce savant belge, Imprudent moi ?

Prouesses : Tireur imbattable, Bagarreux, Bourlingueur, Cavalier né, Rebondir.

Stress :

Santé : [] [] [] [] [] [] [] []

Sang-froid : [] [] [] [] [] [] [] []

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : Un fouet qui claque, Colt 1911 (.45)

Équipement : Corde (20 m), Couverture, Lanterne, Sac à dos, Chaussures de randonnée, Rations de route, Cheval, Gourde.

Conseils d'interprétations : Richard est l'aventurier typique à l'américaine. Grande gueule et bellâtre, il se lance dans l'aventure à corps perdu et tente toujours de montrer l'exemple. Il n'a aucune conscience du danger et ne compte que sur ses talents et sa chance pour s'en sortir.

.....

Natalia Demenkova, espionne soviétique

La jeune et belle Natalia a toujours adopté l'idéologie bolchevique. Ses parents sont morts durant la répression du Tsar Nicolas II et elle reste convaincue que le communisme est l'avenir de l'homme. Son joli minois et son esprit acéré ont très vite servi le pouvoir soviétique comme agent infiltrée. En Égypte, elle se fait passer pour une comtesse russe en exil qui profite de la région. Elle cherche en fait à récupérer des informations sur la situation entre l'armée britannique et les tribus du sud.

Compétences :

Formidable Mensonges

Excellent Charme, Discrétion

Bon Athlétisme, Cambriolage, Pistolets

Passable Détermination, Mystères, Passe-passe, Relations.

Aspects : Je suis une survivante, L'injustice est mon ennemie, Action discrète, La vodka ma meilleure amie, Des yeux de chat envoûtants, Comtesse Durenko frivole et insouciant, Les hommes sont si faciles !, Je me ris du danger, Achmed un complice utile, Insatiable curieuse

Prouesses : Acrobate, Femme à hommes, En plein jour, Sortie fugace, Déguisement astucieux

Stress :

Santé : [] [] [] [] [] [] [] []

Sang-froid : [] [] [] [] [] [] [] []

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : Glock (9 mm) semi-auto.

Équipement : Appareil photo miniature, Outils de serrurier, Maquillage et accessoires de déguisement, Tenue luxueuse.

Conseils d'interprétation : Natalia est mystérieuse et secrète. Elle jouera son rôle jusqu'au bout mais ne restera jamais inactive. Mentir et tricher ne lui font pas peur mais son idéal de justice prévaut toujours sur son devoir d'espionne. ►





Rodolphe Van Desbruick, anthropologue belge

Rodolphe est un spécialiste des cultures de l'Afrique orientale. Il a usé de son influence et de son carnet d'adresses pour s'aventurer sur les Terres nubiennes ; il y cherche les vestiges d'une ancienne civilisation qui aurait été à l'origine des dynasties des pharaons égyptiens. Malheureusement les guerres que mènent les tribus contre l'occupant britannique ne lui permettent pas d'avancer dans ses recherches. Il a donc négocié avec le chef Anaï de l'accompagner jusqu'au Caire pour négocier la paix avec l'armée.

Compétences :

Formidable Érudition

Excellent Enquête, Mystères

Bon Sciences, Relations, Empathie

Passable Détermination, Survie, Vigilance, Ressources

Aspects : Diplômé de l'université catholique de Charleroi, Prudence est mère de sûreté, La haine n'apporte que le malheur, Société d'ethnologie et de géographie belge, Connaît les secrets de l'Afrique, Aventurier malgré lui, Ces idiots d'Américains, Une chance insolente, Mathilde mécène troublante, Des lunettes qui tombent tout le temps

Prouesses : Linguiste, Don pour les langues, Bibliothèque vivante, Artefact personnel, Génie scientifique (ethnologie)

Stress :

Santé : [][][][][]

Sang-froid : [][][][][]

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : une statue de marbre à l'effigie d'un ancien roi du Zanzibar.

Équipement : Carnet de notes pour ne rien oublier, Ouvrages de la société belge d'ethnologie et de géographie.

Conseils d'interprétation : Rodolphe est l'archétype du savant maladroit et inadapté à l'aventure. Cependant son insatiable curiosité l'amènera toujours au-devant des ennuis et il tentera toujours de résoudre les problèmes de façon pacifique.

Gwomba, brute noire comme l'ébène

Gwomba est un homme spécial. Il ne s'est jamais senti à l'aise même parmi sa tribu. Sa force et sa constitution l'ont prédisposé pour devenir un chasseur mais c'est

aussi un lutteur exceptionnel. Un jour qu'il traversait le Tanganyika, il tomba à l'eau et fut emporté par le courant malgré sa force. C'est Huttington qui se jeta à l'eau avec une corde pour le sauver. Depuis il accompagne l'explorateur partout où il va afin de régler la dette qu'il a envers lui.

Compétences :

Formidable Puissance

Excellent Poings, Intimidation

Bon Endurance, Mystères, Survie

Passable Érudition, Discrétion, Athlétisme, Vigilance

Aspects : Une force hors norme, Rejeté par sa tribu, Roi des plaines d'Afrique, Guide des hommes blancs, Craint le surnaturel, Guerrier reconnu dans la Corne, Dette de sang envers Huttington, Mes poings suffisent, Protecteur des faibles, Je ne suis pas là pour discuter

Prouesses : Ignorer la douleur, Accompagne le coup, Prise de l'ours, Lutteur, Force herculéenne

Stress :

Santé : [][][][][]

Sang-froid : [][][][][]

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Armes : Poings puissants, Couteau de chasse

Équipement : Osselets pour consulter les esprits, Pagne, Cheval, Corde (20 m), Couverture, Rations de route, Gourde, Silex, Torches.

Conseils d'interprétation : Gwomba parle peu et agit avec prudence. C'est un homme puissant qui impose le silence par sa seule présence et ne s'exprime qu'à travers ses poings. Mais c'est loin d'être une brute sans cervelle.

Achmed Bakounir le marchand

Achmed est un entreprenant marchand qui s'est vite adapté au mode de vie des Occidentaux. Il cherche toujours à faire des profits et s'est acoquiné avec des officiels britanniques pour prospecter dans la région d'Assouan. Les prospections font état d'une bonne quantité de cuivre dans la région, de quoi faire un bon profit. Sauf si les conflits avec les tribus viennent à s'éterniser.

Compétences :

Formidable Relations

Excellent Mensonges, Ressources

Bon Puissance, Charme, Pistolets

Passable Détermination, Empathie, Enquête, Vigilance





Aspects : Qui est gros ?, Entre orient et occident, Un homme d'opportunités, Des amis hauts placés, Les affaires sont les affaires, L'honneur d'un homme, Madame la Comtesse, Prêt à tout pour l'argent, Beauvois couvre mes arrières, Un bon filon ça s'exploite

Prouesses : Bourlingueur, Baratineur, Dynamique de groupe, Menteur honnête, Faire parler l'argent

Stress :

Santé : [][][][][]

Sang-froid : [][][][][]

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : Ruger (.22) semi-auto

Équipement : Contrat type vierge, on ne sait jamais, Costume clair impeccable.

Conseils d'interprétation : Gras et avenant Achmed est un vrai magouilleur. Il ne voit que son profit mais n'est pas sans honneur non plus. Malin et retord il cherchera tout le temps une solution profitable à la situation et ne se montrera violent qu'en dernier recours.

Mathilde Bauvois la dilettante

Mathilde est la fille d'un riche homme d'affaires français. La jeune fille s'ennuie avec tout cet argent alors elle a décidé de voyager à travers le monde. Elle se moque bien des convenances et est capable de mettre celui (voir celle !) qu'elle veut dans son lit. Elle n'a aucune conscience du danger et va se jeter dans l'aventure comme elle irait au cinéma.

Compétences :

Formidable Charme

Excellent Mensonges, Ressources

Bon Détermination, Relations, Vigilance

Passable Athlétisme, Jeu, Pistolets, Empathie.

Aspects : L'élite parisienne, N'écoute rien, Champagne !, Reine des potins, Tourne la tête des plus grands, Un goût pour le danger, Ces Égyptiens sont si exotiques, Achmed partenaire en affaires, Mc Dougal est si sérieux !, Décolleté indécent

Prouesses : Sous son meilleur jour, Classe internationale, Tout ce que l'argent permet, Je suis sur le coup, Tireur intouchable.

Stress :

Santé : [][][][][]

Sang-froid : [][][][][]

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : Derringer (.44)

Équipement : Carnet mondain contenant toutes sortes de potins, Ombrelle, Du champagne !

Conseils d'interprétation : Comme tous les Français, Mathilde est arrogante et futile. Elle est irrésistible et se moquera des menaces ou dangers en toute occasion. Elle parle fort et de manière vulgaire malgré son rang.

Peter Mac Dougal, sergent de l'armée de Sa Majesté Peter est un fervent patriote, un homme qui se voue au service de son pays. Son grand-père est tombé durant la guerre des Boers et il a conservé un esprit de sacrifice et de dévouement pour sa patrie. Sergent-chef dans le 4^e régiment des Scottish Dragons en faction à Assouan, il s'est vu confier la tâche de protéger Anaï, le chef de la tribu des Kermati, et le professeur Van Desbruick afin qu'ils négocient un traité de paix avec les autorités britanniques. Il compte bien faire son devoir jusqu'au bout, comme toujours !

Compétences :

Formidable Pistolets

Excellent Endurance, Commandement

Bon Armes, Détermination, Survie

Passable Athlétisme, Intimidation, Relations, Vigilance

Aspects : Élevé à la dure, Voyou gentleman, meneur d'hommes, Au service de Sa Majesté, Quelle moustache !, Tireur précis, Le sexe faible ?, Toujours debout, Honneur et devoir, Compagnon au combat

Prouesses : Œil de faucon, Rester sur la cible, Rebondir, parade infaillible, inapprochable, Prêt pour le marathon

Stress :

Santé : [][][][][]

Sang-froid : [][][][][]

Points de destin : partez sur une base de 10 même si vous ne devriez pas vous en servir.

Arme : Baïonnette, Carabine, Sabre de cavalerie.

Équipement : Jumelles pour voir loin, Gourde, Lampe torche, Sac à dos, Briquet. ►







Shabateka la momie

Dernier roi atlante gardien du savoir des anciens, il s'est fait momifier selon un procédé qui déclenche son réveil en cas d'intrusion. Malheureusement le processus a réduit son intellect à néant, ne laissant qu'un corps desséché et furieux.

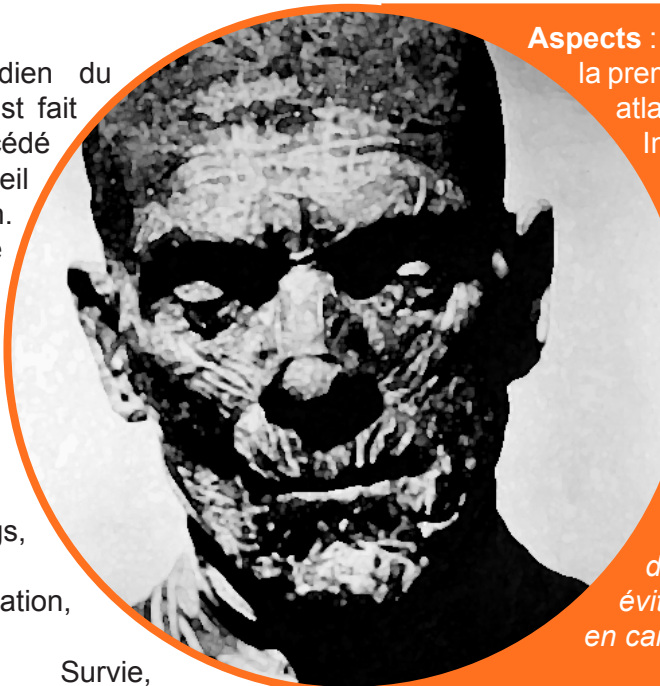
Compétences :

Formidable Puissance

Excellent Poings, Intimidation

Bon Athlétisme, Détermination, Vigilance

Passable Endurance, Survie, Mystères, Discretion



Aspects : Momie enragée, Dernier roi noir de la première Dynastie, Gardien ses secrets atlantes, Corps sec invulnérable, Inflammable

Prouesses : Force herculéenne, Marteau-pilon, Déchaîné, Bagarreux, Effrayant, Accompanyer le coup, immunité surhumaine.

Stress :

Santé : [][][][][][][][]

Sang-froid : [][][][][][][][]

Points de destin : 6+ 1 par PJ

Insistez sur la nature desséchée du corps de la momie si vous voulez éviter que la scène finale se termine en carnage.





Officiel

SCÉNARIOS

Le tentacule d'or, un scénario pour Subabyssse

Avertissement : ce scénario s'inspire très largement de tous ces concours de cuisiniers amateurs dont la télévision nous gave depuis quelques années. L'univers de *Subabyssse* n'échappe pas à ce raz-de-marée culinaire aux effluves de friture de calmars à la sauce piquante. Même si dans un premier temps l'ambiance sera très conviviale et décontractée, il se pourrait qu'elle devienne rapidement indigeste...

INTRODUCTION

Vu le cadre spécifique de cette histoire, je recommande d'utiliser les personnages pré-tirés disponibles à la fin de ce scénario. Ces derniers possèdent tout un panel d'aptitudes supplémentaires qui n'ont pas grand intérêt dans des aventures plus conventionnelles. Le but ici est clairement de passer un bon moment entre amis et de participer à une partie quelque peu « décalée » de *Subabyssse* qui, je l'espère, laissera un souvenir impérissable comme les tartes aux sardines de tata Cyanure !

Depuis maintenant 20 mériums, une fois tous les deux mériums a lieu le plus grand concours de cuisiniers amateurs du monde entier, le Tentacule d'or. Pour cette 11^e édition, plus de 250 000 candidats s'inscrivent aux épreuves de sélection et seulement 250 furent retenus pour participer aux phases finales. Durant une semaine de folie, les meilleurs s'affronteront au cours de différentes épreuves tenues secrètes et seront départagés par un jury composé de trois professionnels de renom. Celui ou celle qui remportera ce 11^e Tentacule d'or gagnera :
un chèque de 200 000 E ;
Des cours de cuisine pendant six déclins à la prestigieuse École supérieure des arts de la table d'Oclacier de Nitlantis (l'ÉSATO) ;
l'édition d'un livre de cuisine chez le célèbre éditeur nitlante, Robert Plafond, qui a déjà sorti

selliers tels que *Comment ouvrir son restaurant quand on n'a aucun talent*, l'essai philosophique *Dis-moi ce que tu manges*, je te dirais qui tu es ou bien encore *Cuisiner pour son mutant lorsque le frigo est vide* ;

la participation comme consultant dans l'émission culinaire quotidienne « 1001 tentacules » diffusée en prime time sur la HTV1 ;
l'assurance de pouvoir ouvrir un restaurant. Être lauréat du célèbre concours culinaire le Tentacule d'or ouvre de nombreuses portes ;
le droit de conserver le fameux trophée, un tentacule recouvert d'or de 3 kg, pendant deux mériums, et surtout de pouvoir y graver son nom, en dessous des autres prestigieux gagnants du concours.

[ICI image + 02 tentacule]

Les différents partenaires pour cette 11^e édition sont :

- le Conseil général de Nitlantis, organisateur de l'événement, capitale du pays éponyme ;
- l'ÉSATO, qui fournit une bonne partie de la logistique (cuisines, accessoires, aliments...) ;
- la société Gen'tek ;
- l'éditeur nitlante Robert Plafond ;
- la chambre des métiers de Nitlantis (capitale) ;
- l'émission de radio « Les Grosses toques » présentée par le journaliste culinaire vedette, Philippe Boulard.

NITLANTIS

La capitale du pays sans terre, berceau de la génétique moderne et de la société Gen'tek, si calme en temps normal, voit sa population multipliée par quatre pendant la semaine du concours. Les hôtels affichent tous complet jusqu'à 100 km à la ronde, y compris dans toutes les petites cités en périphérie de Nitlantis. Autant dire que c'est une douce folie collective qui s'empare de ce pays à la réputation si austère.

Les rues et les magasins sont blindés de monde, il faut dire que pour la majorité des commerces, cette semaine représente plus de 30 % de leur chiffre d'affaires annuel. Tout est donc prévu pour accueillir les touristes ainsi que les candidats. Ces derniers logent dans le plus luxueux hôtel de la cité, l'Épervier





rouge, dont le propriétaire n'est autre que le PDG de Gen'tek, S.R. Hadden. Il l'utilise tout au long de l'année comme résidence principale, l'endroit n'étant qu'à quelques minutes du siège social de la firme à la double hélice d'ADN. Depuis quelques mérimus, l'homme s'est découvert une passion pour la haute gastronomie. Il offre gracieusement les clés de son hôtel particulier pour recevoir les 250 finalistes ainsi que les équipes de tournage depuis maintenant quatre éditions.



et surtout leur châssis hors normes ! De plus, vous verrez plus tard que leur rôle dans cette histoire ne se limitera pas exclusivement à quelques prouesses physiques...

LYDIA & SONIA

(alias KATE et JULIANNE CURTIS) (alias ELENA et GRUSHA NORIEGOV)

Profession : habitantes des rues* tendance prostituées nitlantes, 21 mérimus.

Les personnages, tous des spécialistes dans leur domaine (voir personnages pré-tirés), débarquent la veille du début du concours, un dimanche après-midi. Fatigués par le voyage et le décalage horaire, la plupart n'aspirent qu'à se coucher pour être en forme le lendemain. Nitlantis est saturée de monde, les forces de police, omniprésentes, s'affairent tant bien que mal à fluidifier le trafic urbain et à éviter tout débordement d'enthousiasme d'une population plutôt introvertie le reste de l'année mais qui « se lâche » pendant cette semaine de festivités !

Ayant réussi à passer les sélections dans leur pays respectif (1/1000), les personnages ne viennent pas ici pour profiter des attractions de la cité mais pour gagner ! *L'Épervier rouge* propose de nombreuses prestations gratuites aux finalistes : saunas, hammams, sentôs (bains japonais/subabyssiens), piscines, jacuzzis, massages, cours de squash... mais aussi l'accès aux cuisines pour ceux qui souhaiteraient peaufiner leur entraînement. Moyennant quelques centaines d'équadors, le garçon d'étage peut inviter deux professionnelles de la relaxation, Lydia et Sonia, surnommées « les jumelles écarlates », de grandes spécialistes, tout comme les personnages, des plaisirs de la chair... Ces deux panthères, aux crinières aussi noires que leur tempérament, ne permettent pas vraiment un bon repos réparateur. À défaut, le moral sera au beau fixe (+10 % à toutes les aptitudes de la Force Mentale pendant la durée de la première épreuve). Pour la petite histoire, ces deux call-girls travaillent pour le numéro deux de Gen'tek, Conrad Mc Hallister, et ont pour mission d'espionner ou de faire parler sur l'oreiller les personnes influentes du monde entier venues assister au concours (grâce à l'aptitude *Pratiques sexuelles*, voir supplément *Plug & play* n°1). En effet, bon nombre de contrats seront négociés et signés durant cette semaine de festivités. Espionner ses concurrents ou ceux des autres peut s'avérer très lucratif... Si les personnages ne font pas appel aux services tarifés des jumelles écarlates, il ne fait aucun doute qu'ils remarqueront leur présence

FORCE MENTALE :		37
Charisme intérieur	50	87 %
Commerce	37	74 %
Connaissance faune/flore	21	58 %
<i>Cuisine</i>	43	80 %
<i>Spé. cuisine Dressage</i>	30	67 %
<i>Spé. cuisine Fruits de mer</i>	25	62 %
<i>Spé. cuisine Soupes</i>	40	77 %
<i>Connaissance de l'anatomie</i>	23	60 %
Perception	36	73 %
Résistance	21	58 %

PHYSIQUE :		15
BD	+1	
Capacité pulmonaire	25	40 %
Charisme extérieur	50	65 %
Combat (Doke)	15	30 %
Discrétion	50	65 %
Esquive	22	37 %
Nager/Plongée	40	55 %
<i>Pratiques sexuelles*</i>	42	57 %
Résistance	25	40 %

HABILETÉ :		24
Armes à feu terrestres	25	49 %
Armes aquatiques	25	49 %
Armes tranchantes	41	65 %
<i>Déguisement</i>	50	74 %
Précision/Lancer	20	44 %
<i>Spé. cuisine Sushis</i>	50	74 %

FACTEUR CHANCE :		29
------------------	--	----



SCÉNARIOS

Armes : PP4* (Dom : 3D10)

2 piques à cheveux** (Dom : 2D10 + 2 + BD)

Génétique : charme (x 2), aphrodisiaque (x 5).

Beauté : 17 (très belle).

* Voir supplément *Plug & play* N°1.

** Il s'agit là de vraies petites armes, aiguisées comme des couteaux. Les pointes, protégées par un étui fantaisie, sont enduites d'un poison, « l'empreinte de la mort ». Cette toxine, issue d'un poisson abyssal, laisse une marque indélébile bleue foncée à l'endroit où elle a été injectée, d'où son nom. Effets (pas de JR) :

1^{er} coup porté : dommages +2D10

2^e coup porté : dommages +1D10

3^e coup porté : dommages +3

4^e coup et au-delà : rien

Les favoris

Chacun a ses chances dans ce concours d'amateurs mais il est vrai que parmi les 250 finalistes, il y a plusieurs « grosses pointures » qui ont déjà fait parler d'eux. Il paraît impossible que les personnages ne remarquent pas.

Enzo Pepperoni, un cuistot nitlante spécialiste des pizzas. L'animal est aussi bavard, avec un débit de parole ridiculisant les meilleurs rappeurs, que dragueur. Il aime les femmes et ne manquera pas d'aller présenter ses hommages aux personnages féminins du groupe... et plus si affinités.



Profession : commerçant nitlante dans le secteur tertiaire, 38 mériums.

FORCE MENTALE : 37

Commerce	50	87%
Connaissance faune/flore	21	58%
Cuisine	40	77%
Spé. cuisine Dressage	40	77%
Spé. cuisine Fruits de mer	30	67%
Spé. cuisine Pizzas	50	87%
Spé. cuisine Soupes	25	62%
Perception	23	60%
Résistance	20	57%

PHYSIQUE : 15

BD	+1	
Capacité pulmonaire	45	60%
Combat (Doke)	15	30%
Discrétion	22	47%
Esquive	12	27%
Nager/Plongée	40	55%
Résistance	25	40%

HABILETÉ : 24

Armes à feu terrestres	25	49%
Armes aquatiques	25	49%
Armes tranchantes	41	65%
Précision/Lancer	43	67%

FACTEUR CHANCE : 24

Matériel : une toque de pizzaïolo ridicule et une roulette pour découper les pizzas.

Perles : 2 bleues et 1 verte

Hans Schtoffler, grand, blond, raide et discipliné. La cuisine est une activité sérieuse et le mot « amateur » prononcé en sa présence résonne comme une insulte. Spécialiste des plats riches en charcuterie, l'homme se targue d'être le digne héritier d'une longue lignée de cuisiniers de renom. Il vient ici pour faire ses preuves, le concours servant en quelque sorte de rite initiatique familial. L'échec est inenvisageable !

Profession : scientifique médecin du GMN, 35 mériums.

FORCE MENTALE : 39

Commerce	10	87%
Connaissance faune/flore	32	58%
Cuisine	50	77%
Spé. cuisine Dressage	40	77%
Spé. cuisine Fruits de mer	40	67%
Spé. cuisine Sauces	25	87%
Spé. cuisine Pâtisseries	30	62%
Perception	40	60%
Résistance	50	57%





PHYSIQUE : 19

BD	+2	
Capacité pulmonaire	41	60%
Combat (Cogne)	25	30%
Discrétion	10	47%
Esquive	25	27%
Nager/Plongée	43	55%
Résistance	35	40%

HABILETÉ : 27

Armes à feu terrestres	23	49%
Armes aquatiques	23	49%
Armes tranchantes	43	65%
Précision/Lancer	43	67%

FACTEUR CHANCE : 34

Arme : un couteau (Dom : 3D10 + 1 + BD)

Perles : 2 bleues et 1 verte.

Hikaru Namaté, plus connu sous le nom de « Maître Sushi », dont il est inutile de préciser la spécialité. Virtuose dans l'art martial subtil du « Kung-fu cooking » dont il est le seul à pouvoir maîtriser toutes les subtilités, il excelle dans la découpe du poisson mais aussi dans le pétage de plombs ! Ce type est complètement allumé, petit, nerveux, toujours en train de jongler avec un hachoir aiguisé comme une lame de rasoir, un vrai psychopathe du sushi.

Profession : archéologue de terrain subabyssien, 41 mériums.

FORCE MENTALE : 37

Commerce	20	57%
Connaissance faune/flore	33	70%
Cuisine	40	77%
Spé. cuisine Dressage	30	67%
Spé. cuisine Fruits de mer	25	62%
Spé. cuisine Soupes	40	77%
Perception	33	70%
Résistance	23	60%

PHYSIQUE : 27

BD	+1D10	
Capacité pulmonaire	33	60%
Combat (Cogne)	40	67%
Discrétion	25	52%
Esquive	30	57%
Nager/Plongée	33	60%
Résistance	25	52%

HABILETÉ : 30

Armes à feu terrestres	40	70%
Armes aquatiques	30	60%
Armes tranchantes	40	70%
Précision/Lancer	40	70%
Spé. cuisine Sushis	50	80%

FACTEUR CHANCE : 31

Arme : un hachoir à viande (Dom : 4D10 + BD)

Sergueï Ivanovich, surnommé « le sumérien », ancien haut fonctionnaire de police et alcoolique notoire, l'homme a pour spécialité d'étranges plats – certains diraient d'antiques recettes – utilisant des ingrédients de la surface. Cette force de la nature, d'après la légende urbaine, serait en possession d'un livre de cuisine datant de l'époque des Infidèles. Ces plats font toujours mouche, d'une grande originalité, à base de viandes en sauce ou rôties, saveurs oubliées d'un monde disparu.

Profession : policier sumérien des Renseignements généraux, 43 mériums.

FORCE MENTALE : 31

Commerce	0	31%
Connaissance faune/flore	29	60%
Cuisine	40	71%
Spé. cuisine Dressage	40	71%
Spé. cuisine Fruits de mer	25	56%
Spé. cuisine Plats terrestres	30	61%
Spé. cuisine Sauces	50	81%
Perception	50	81%
Résistance	46	77%



PHYSIQUE : 27

BD	+2	
Capacité pulmonaire	33	60%
Combat (Abygrass)	30	57%
Discrétion	43	70%
Esquive	33	60%
Nager/Plongée	33	60%
Résistance	25	52%

HABILETÉ : 32

Armes à feu terrestres	50	82%
Armes aquatiques	35	67%
Armes tranchantes	35	67%
Précision/Lancer	25	57%

FACTEUR CHANCE : 23

Matériel : Traqueur (Dom : 4D10 + 1), recueil de recettes anciennes.

Perles : 2 bleues et 1 verte.

Vous pouvez sans mal inventer d'autres candidats tout aussi loufoques que ces quatre-là. Pour beaucoup, ce concours représente bien plus que l'improbable victoire face à des participants au niveau de plus en plus élevé d'une édition à l'autre. Non, il s'agit en fait d'un moment privilégié pour faire la fête, se dépasser, en un mot, se faire plaisir. C'est pour cette raison que cet événement est retransmis mondialement et suivi par des millions d'holospectateurs.

En dehors de cet aspect, inutile de préciser que les paris vont bon train, chaque candidat bénéficiant d'une cote plus ou moins élevée suivant les cas. Nos quatre favoris jouissent d'une excellente cote, à 1,44 pour Enzo et Hans, et à 1,40 pour Hikaru et Sergueï. La plupart des autres candidats ont une cote moyenne de 3,25 et les plus mauvais plafonnent à 8,00. Celle des personnages oscille autour de 2,00.

Explication des cotes

Plus un événement a de chances de se produire, moins la cote attribuée sera élevée. Moins l'événement a de probabilité de se réaliser, plus la cote sera haute. Pour mieux comprendre les cotes, voici un exemple

de principe : l'équipe de roquetball de Subabysse, les All-Reds Sharks, dispute un match contre celle des Barracudas en division verte (ligue 6). Quelles sont les chances des All-Reds ? Et quelles sont celles des Barracudas ? Pas besoin d'être un connaisseur du roquetball pour émettre l'avis que l'équipe des All-Reds possède au moins 90 % de chances de l'emporter, ce qui correspond à une cote de 1,10. À l'opposé, les chances de gagner des Barracudas étant minimales, la cote sera très élevée. Il arrive également que les cotes varient. Ce phénomène est lié au comportement des parieurs. Si des sommes importantes sont mises, le bookmaker aura alors tendance à diminuer la cote.

Comment calculer ses gains à partir d'une cote ?

Pour déterminer ses gains, il suffit de multiplier la mise par la cote :

Gains = Mise x Cote

Bénéfices = Mise x (Cote - 1)

Par exemple : Vous pariez 50 E sur une victoire des All-Reds face aux Barracudas. La cote est de 2,30, combien allez-vous gagner ?

Gains = 50 x 2,30 = 115 E

Bénéfices = 50 x 1,30 = 65 E

Durant toute la semaine, des fortes sommes d'argent seront jouées, les bookmakers et sites

de paris en ligne ne manquent pas. Aux joueurs de voir s'ils veulent s'y risquer...

LUNDI

La cérémonie de lancement du concours débute à 11 h pour se terminer une heure plus tard. Tous les sponsors sont présents : le maire de Nitlantis, le préfet, l'arkling, quelques acteurs et actrices connus... Même le président Incom, accompagné du Premier ministre Dargos, assiste au spectacle du haut de sa tribune. Des myriades de journalistes venus de tous les horizons couvrent l'événement à grand renfort de pronostics hasardeux et de commentaires bidon.

Cette formidable aventure culinaire reste indissociable de son créateur, Dorian Dray, un homme d'affaires nitlante talentueux et ambitieux de 40 mériums diplômé de l'école supérieure de commerce d'Oclack. Il y a une vingtaine de mériums, avec l'aide d'un associé, ►



Jonathan Curtis, décédé il y a dix mériums à présent, les deux hommes eurent la géniale idée de créer un concours culinaire d'un autre genre – plus dynamique, plus jeune, réservé aux amateurs et non

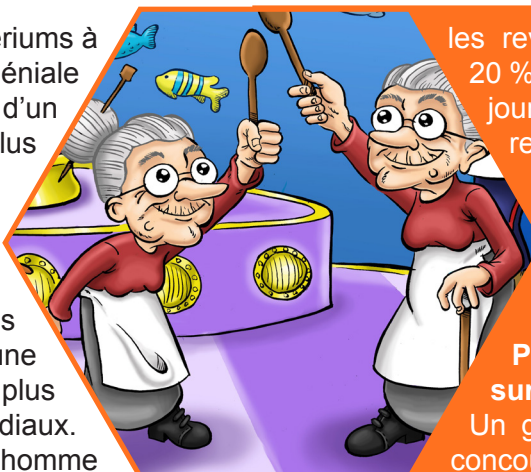
à des professionnels confirmés comme la majorité des compétitions de ce genre à cette époque, plus fun, avec des prix conséquents et une couverture médiatique digne des plus grands événements sportifs mondiaux. L'idée du Tentacule d'or était née. L'homme a la réputation d'être intraitable en affaires et s'est fait de nombreux ennemis au cours des différentes éditions.

Après un discours de bienvenue et une présentation des différents partenaires de cette 11^e édition, le président du concours, Dorian Dray, fait venir les trois juges sous des tonnerres d'applaudissements. Le premier d'entre eux, Tazuya Maki, est le chef étoilé du prestigieux restaurant *l'Empire palace*^{***} de Mercadis, probablement le meilleur chef sushi au monde. Le second, Arvin Stone, exerce son art dans le splendide hôtel le *Tartinez*^{****} de Bétune, sans rival dans l'art subtil de la cuisine moléculaire. Et pour finir, le troisième chef, seule femme du groupe, Hermione Lancaster, officie dans le restaurant de son père, *l'Arrêt ô port*^{***} à Nitlantis, sans aucun doute la meilleure cuisine traditionnelle de cet immense univers aquatique.

Lieu

Le Mosquito Stadium est un vaste espace couvert de plus de 30 000 m² entièrement aménagé pour accueillir l'événement. Les gradins ont été partiellement fermés pour permettre aux visiteurs de déambuler dans les nombreuses travées. Ainsi, ils peuvent assister aux différentes épreuves du concours en direct mais aussi profiter des nombreux stands présents. Plus de 200 chalets proposent une variété impressionnante de produits comme de la vaisselle, du mobilier, des livres de cuisine mais aussi des industriels avec les dernières innovations en matière d'art de la table... On trouve également des spécialités culinaires provenant de tous les pays, aussi bien de la mer que de la surface.

Quelques chiffres : la dernière édition a accueilli 34 500 visiteurs uniques représentant 45 000 entrées (avec



les revisites), soit une progression de 20 % par rapport à la précédente. 1200 journalistes accrédités, 200 chalets représentant 8500 m² de surface couverte, 15 000 m² de stands, 100 % des surfaces vendues, 205 contrats signés pour un montant de 15 millions d'équadollars.

Première épreuve : la boîte surprise !

Un grand classique dans ce type de concours et d'autant plus redouté par les candidats. La boîte surprise consiste à préparer une entrée ou un plat principal à partir d'ingrédients imposés que les participants découvrent au dernier moment. Pour cette édition, il faudra réussir à marier la sole avec quelques variétés d'algues anciennes, des épices, des violets, de l'ascidie (alcool à 45°) et du caramel.

La difficulté ici consiste à employer tous ces aliments et à réaliser un plat goûteux, équilibré et au dressage parfait. Le problème va se poser au moment d'intégrer les violets à la recette. En effet, ce fruit de mer comestible possède une chair jaune vif très iodée, de l'amertume à l'état pur ! On le cultive exclusivement dans des fermes situées en Atlantide et peu de candidats savent ce que c'est. Deux heures non-stop leur sont allouées afin de présenter trois assiettes aux juges. À la fin de cette première épreuve, la moitié des participants seront éliminés.

En termes de jeu...

Deux jets pour cette première épreuve : un de Cuisine (Normal) et un de Spécialisation Cuisine - Dressage (Normal aussi). Suivant le nombre de succès obtenus sur les deux jets, cela donne une idée du classement provisoire de chaque personnage après ce premier challenge.

Note : Ne pas oublier qu'une spécialité rajoute +2 succès automatiquement dès qu'un jet est réussi.

L'avis des juges

Lors de chaque épreuve, les trois juges devront déterminer la qualité générale (goût + dressage) du plat. Vous devrez donc, uniquement par rapport au roleplay ►



du joueur décrivant son plat (intitulé + réalisation + présentation), donner une note de 0 à 3 succès qui viendront s'additionner à ceux des jets.

NOMBRE DE SUCCÈS	CLASSEMENT
18+	1 ^{er}
16-17	2 ^e à 3 ^e
14-15	4 ^e à 10 ^e
11-13	11 ^e à 50 ^e
8-10	51 ^e à 125 ^e
0-7	Éliminé

Note : En cas d'égalité en nombre de succès, la différence se fera par rapport à la durée de préparation. Le plus rapide à finir gagnera une place au classement par rapport au plus lent. Si le cas se présente entre PJ/PJ ou PJ/PNJ, départagez-les avec un jet d'opposition de Facteur Chance + Habilité.

Classement provisoire

À la grande surprise de tous, le gagnant de cette épreuve se nomme Martin Landfield. Il s'agit d'un cuisinier amateur de 35 mériums originaire de Nitlante qui participe pour la première fois au concours. Totalisant 18 succès, il finit premier devant Hans Schtoffler (17 succès) et Enzo Pepperoni (16 succès). Les autres favoris, Sergueï Ivanovich et Hikaru Namaté, finissent à la 10^e place ex æquo avec 14 succès.

Deux autres challengers font parler d'eux : les sœurs Noriegov, Elena et Grusha ; deux vieilles Sumériennes d'une soixantaine de mériums, inconnues elles aussi du grand public, à l'humour ravageur et ne pratiquant pas la langue de bois. Pour cette première épreuve, elles se classent juste derrière les favoris avec 13 succès chacune (11^e ex æquo).

Les médias brodent toute la journée sur ce premier challenge et proposent des reportages de quelques minutes sur les favoris et sur les nouveaux s'étant distingués. Les personnages feront sans doute partie du lot, ce qui ne manquera pas d'attirer la jalousie d'autres candidats. Les journalistes sont en duplex avec de prestigieux chefs étoilés qui ne manquent pas de conseils/critiques envers tel ou tel candidat. En quelque sorte, ils « refont le match » à leur sauce.

Note : Il faut bien sûr inclure dans le classement provisoire le résultat obtenu par chaque personnage.

À vous de voir si vous voulez ou non les amener jusqu'à la finale du vendredi, quitte à recalibrer l'échelle de valeurs sur ces tableaux. Cela faciliterait grandement l'implication des joueurs dans cette histoire.

Le soir à l'hôtel

Il y a pas mal d'agitation, l'hôtel fourmille de journalistes à la recherche d'un scoop. Suivant les résultats obtenus par les personnages, il se pourrait qu'ils viennent frapper à leur porte pour obtenir une interview et éventuellement un pronostic pour la suite du concours. Certains bruits de couloirs suggèrent que demain les candidats auraient droit à une épreuve hors normes, du jamais vu !

Durant la soirée, quelques événements notables sont à signaler. Les deux jumelles croisées la veille, Lydia et Sonia, donnent de leur temps et de leur fougue à quelques candidats. Elles se feront en outre refouler sans grand ménagement par Ivanovich et Schtoffler, visiblement trop occupés à se préparer pour l'épreuve du lendemain. Vers 23 h, il y aura un peu de raffut vers la chambre de Namaté. En effet, Maître Sushi cherche Bernard, son poulpe domestique, hachoir à la main. Quelques instants plus tôt, les personnages ont effectivement croisé l'octopode au milieu du couloir, apeuré. Peut-être lui ont-ils ouvert leur porte ? Bref, la chasse au poulpe est ouverte dans l'hôtel... avec un Maître Sushi complètement déjanté ! Un bon moment de détente en vue (musique conseillée : le thème de *Benny Hill*). Les personnages croiseront Dorian Dray qui se rend visiblement dans les suites réservées aux trois juges du concours. Il salue les personnages et ne se prive pas de les féliciter pour leurs bons résultats. Après quoi, d'un pas léger et joyeux, il frappe à la porte du chef du restaurant *l'Arrêt ô port****, Hermione Lancaster. Plus tard dans la soirée, Dray envoie l'un de ses assistants chercher les personnages. Le genre d'invitation qu'on ne refuse pas.

L'assistant, qui répond au nom de Kelvin, conduit tout le monde dans une suite où il y a plutôt une bonne ambiance. Une dizaine d'invités de marque fêtent le début du concours en compagnie de Dray. Ce dernier, légèrement éméché, explique aux personnages avoir fait un pari avec ses amis mais que pour cela, il aurait besoin de vrais cuisiniers. D'après ses dires, il y en a au maximum pour deux heures, ensuite les personnages seront libres de retourner à leur piaule ou de rester faire la fête avec eux. ►





Le pari des dix invités consiste à engloutir le plus de nourriture possible en 15 minutes. Pour cela, les personnages ont le choix de préparer 200 mini-hamburgers ou hot-dogs. Dans ces deux plats, la viande est remplacée par une recette à base de tofu. Rien de compliqué en soit, un simple jet de Cuisine Normal par personnage suffit amplement, sauf s'ils désirent se faire bien voir par Dray en réalisant des mises en bouche haut de gamme.

Bref, la soirée se passe bien, tout le monde plaisante et le pari se transforme rapidement en jeu épique franchement sympathique.

Note : Notez bien l'heure à laquelle tout se déroule, cela va bientôt servir.

MARDI

Beaucoup de monde pour cette seconde journée. Une impressionnante file d'attente de plusieurs centaines de mètres donne sur le hall d'entrée du Mosquito Stadium. Les candidats arrivent par une porte de service et commencent à se préparer. Pour cette seconde épreuve, les organisateurs ont voulu frapper fort, innover ! Un immense bassin de plusieurs centaines de mètres cubes a été monté dans la nuit par les services techniques à côté des tribunes. L'intérieur a été aménagé dans l'esprit de reproduire un bord de mer avec sa faune et sa flore.

Deuxième épreuve : la pêche miraculeuse !

Le concours commence, les candidats ont deux heures pour préparer trois entrées et trois plats principaux à partir des ingrédients pêchés dans le bassin. Tout le matériel est mis à la disposition des cuisiniers, à savoir : des combinaisons en néoprène pour se protéger du froid, des masques, des tubas, des palmes ainsi que des fusils harpons.

En termes de jeu...

Pour la pêche : plusieurs jets peuvent être nécessaires suivant ce que veulent les joueurs. Connaissance de la flore/faune (Normal) pour identifier les plantes ou les animaux disponibles. Vient ensuite la capture avec un jet de Capacité pulmonaire (Normal) pour atteindre le fond du bassin et un jet d'Armes aquatiques à -20 % pour tuer une proie. Pas besoin de jet pour ramasser des algues ou des fruits de mer.

La difficulté ici, en dehors de la chasse, vient du fait qu'il y a un nombre limité d'animaux, exception faite des coquillages, algues et autres crevettes présents à profusion. On dénombre donc : 10 langoustes, 10 cigales de mer, 5 bonites, 2 barracudas, 10 bars, 2 saumons, 10 tourteaux, 1 homard, 10 mérous et 10 soles. Pas de quoi contenter tout le monde. La compétition démarre donc rapidement car les premiers à l'eau seront les premiers servis. Vos personnages ont droit à un jet de Plongée (Normal) pour revêtir leur combinaison et le reste du matériel. Celui qui réalisera au moins quatre succès se met à l'eau à temps pour chasser l'animal de son choix. Par tranche de deux succès supplémentaires, le personnage aura le temps de chasser un animal de plus. En dessous de deux succès, il faudra réussir un jet de Facteur Chance + Force Mentale à -20 % pour avoir l'occasion de tirer sur un seul animal (au choix du MJ). Un échec indique qu'il ne reste plus que les fruits de mer et les algues les plus classiques.

Pour la cuisine : deux jets pour commencer, un de Cuisine à -10 % et un de Spécialité Cuisine - Dressage à -10 %. Le premier jet de Cuisine peut être remplacé par la Spécialisation Cuisine – Sushis / Soupes / Fruits de mer / Sauces à -10 %, de façon à augmenter le nombre de succès. S'il faut lever des filets de poisson, un jet de Précision/Lancer à -10 % est crucial. Un échec retire 3 succès au total (5 pour un échec critique), alors qu'une réussite en rajoute 2 (3 pour une réussite critique).

NOMBRE DE SUCCÈS CLASSEMENT

30+	1 ^{er}
27-29	2 ^e à 3 ^e
24-26	4 ^e à 10 ^e
20-23	11 ^e à 25 ^e
16-19	26 ^e à 64 ^e
7-15	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (30 succès), 1^{er}
 Enzo Pepperoni (29 succès), 2^e
 Hikaru Namaté (27 succès), 3^e
 Sergueï Ivanovich (25 succès), 8^e
 Elena & Grusha Noriegov (22 succès chacune), 18^e
 Martin Landfield (18 succès), ne s'est pas présenté, disqualifié.

Le challenger de la veille, Martin Landfield, ne s'est pas présenté ce matin. Les organisateurs sont allés frapper



à sa porte sans succès. Les juges ont donc décidé de le disqualifier. Les « sœurs tambouille », comme les journalistes les ont baptisées, assurent sur cette seconde épreuve, même si elles perdent sept places. D'ailleurs, au cours d'une interview donnée la veille, les deux vieilles ont affirmé haut et fort à qui voulait l'entendre qu'elles remporteraient ce concours coûte que coûte et que tous les autres candidats sont, je cite « des gougnafiers tout juste sortis des jupons de leurs mères ». Ça promet !

La tourte surprise...

Épuisés par deux heures d'épreuve harassante, les personnages déambulent tranquillement dans les allées et profitent des différents stands. Entre deux autographes, tribut de leur toute nouvelle célébrité, une charmante hôtesse leur propose de goûter une spécialité sumérienne, la tourte à la viande. Il s'agit d'un petit en-cas à base de viandes épicées et de légumes provenant de la surface, un met savoureux qui éveille les papilles. Un goût de reviens-y !

Quelques minutes plus tard, les personnages remarquent un étrange ballet au niveau du stand des « spécialités du terroir » sumériennes. Plusieurs vigiles passent dans les coulisses, derrière le stand, et en ressortent assez rapidement, tous très blancs, comme livides. L'un d'eux dépose une énorme gerbe sur les chaussures de l'hôtesse précédemment rencontrée. Cinq minutes s'écoulent avant de voir arriver Dray accompagné d'une nuée d'assistants. Le même manège se produit à nouveau, après quoi, si les personnages ne se sont pas déjà intéressés à cette curieuse affaire, Kelvin vient à leur rencontre quémander leur aide.

La scène

La porte au fond du stand s'ouvre à peine que les personnages peuvent sentir une épouvantable odeur de dégueuli mélangée à des volutes de sauces poivrées qui rappelle étrangement aux personnages les tourtes sumériennes consommées il y a une vingtaine de minutes. Là, face à eux, dans une immense marmite, mijote la recette si goûteuse de la tourte à la viande, subtil mélange d'épices rares et d'ingrédients de la surface... Sauf qu'il y a une paire de pieds qui dépassent du hachoir à viande juste à côté !

La vision de cette scène surréaliste demande un jet de Résistance Mentale à -40 %. Une réussite indique une profonde nausée alors qu'un échec offre une seconde couche de vomi aux chaussures de l'hôtesse (+ État Mental 1).

Devant cet insoutenable spectacle, tout le monde ressort des coulisses. Dray, secondé par Kelvin, prend à part les personnages, le ton grave, et leur tient le discours suivant :

« Si les autorités ou les médias découvrent ça, on est morts ! Le concours s'arrêtera net et ce sera la ruine. Je sais qu'on ne se connaît pas beaucoup, mais vous m'avez fait bonne impression à la petite soirée d'hier soir. Qui plus est, vous êtes comme qui dirait insoupçonnables. L'un des vigiles a retrouvé la montre de la victime en dessous de la machine à broyer. Elle s'est brisée en tombant et indique l'heure à laquelle nous étions tous en train de festoyer, hier soir, dans ma suite. Si vous pouviez découvrir qui est le responsable de cette boucherie, je vous en serais éternellement reconnaissant ».

Les indices

Une dizaine de personnes ont allègrement piétiné la scène de crime avant l'arrivée des personnages. Il est néanmoins possible de découvrir des indices, grâce à un jet de Fouille à -10 %. Les vêtements de la victime ont été déposés et pliés sur une table voisine. Natasha, la splendide hôtesse du stand sumérien, est la seule personne à être entrée dans les coulisses. Tout était disposé sur une longue table, soit une trentaine de plats de tourtes, qu'elle a distribuées toute la matinée aux visiteurs. Vers les 11 heures, n'ayant plus rien, elle passa derrière le paravent où se trouvaient les marmites, histoire de voir s'il n'en restait pas quelques-unes. C'est à ce moment-là qu'elle vu les pieds de la victime dépasser du hachoir à viande. Aucune caméra dans ce secteur-là. Au vu de la qualité gustative des tourtes, seul un cuisinier talentueux peut les avoir confectionnées. Une trentaine de plats contenant chacun une dizaine de tourtes, soit environ 300 unités, prend au minimum quatre à six heures de préparation. L'enquête de voisinage ne donne rien. Les exposants des stands voisins n'ont rien remarqué d'inhabituel. Il faut dire qu'avec tout le monde qui circule dans les travées, il n'est pas facile de rester vigilant. ►



Le soir à l'hôtel

Une ambiance festive règne dans les couloirs de *l'Épervier rouge* : les sœurs Elena & Grusha Noriegov se pavanent, fières de leur récent succès, les favoris s'entraînent dans leur chambre, certains rejouant l'épreuve de l'après-midi, quelques journalistes officiels ne ratent pas une occasion pour en apprendre plus sur les candidats, Maître Sushi galope toujours après Bernard le poulpe...

Dans la soirée, alors que les « jumelles écarlates » donnent de leur personne dans une chambre voisine (un jet de Perception à -20 % met en évidence la présence de cernes habilement maquillés, ce qui laisse penser que les affaires vont bon train...), Kelvin vient frapper aux portes des personnages. À sa tête, il paraît clair qu'un drame s'est produit. Enfin presque ! Il vient de trouver une lettre destinée à son patron, glissée sous la porte. Il l'a ouverte et l'a lue. Voici ce qu'elle dit :

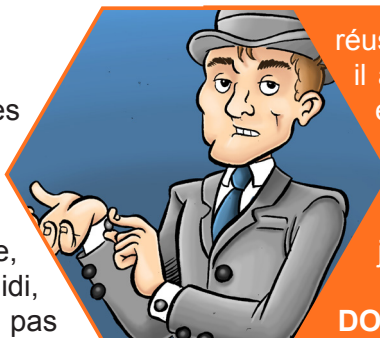
« Dorian, enfoiré de traître, ceci n'est que le commencement, d'autres personnes mourront si tu ne stoppes pas ton concours merdique. Il est encore temps pour toi d'arrêter ce massacre. Fais de beaux rêves, fils de pute ! »

Il s'agit d'une lettre manuscrite rédigée à l'encre bleue, sans trace ADN ni empreinte. Même un expert en graphologie ne peut affirmer si le document a été écrit par un homme ou par une femme. Impossible de cacher la lettre à Dray, qui change de couleur à sa lecture. Si les personnages l'interrogent sur le sujet, il reste évasif, ne sachant pas qui peut lui en vouloir au point de commettre des meurtres. Sans être médium, il paraît clair que l'homme s'est fait de nombreux ennemis au cours des mérimus, sans doute la rançon du succès. Un jet de Perception à -30 % laisse comprendre qu'il en sait peut-être plus qu'il n'en dit. De toute façon, Dray congédie tout le monde, y compris Kelvin, prétextant un effroyable mal de tête.

Dorian Dray

Face au comportement suspect de Dray, les personnages voudront sans doute enquêter discrètement sur lui. Sur internet, les articles et les sites traitant de l'homme ou de son concours sont légion. Un jet d'Informatique à -20 % laisse rapidement comprendre que dans ce milieu, pour

réussir, il faut être impitoyable. De ce constat, il apparaît que Dray s'est fait de nombreux ennemis au cours de sa carrière ; principalement d'autres organisateurs de concours culinaires mais aussi quelques critiques gastronomiques ainsi que des journalistes célèbres.



DORIAN DRAY

Profession : commerçant nitlante, 40 mérimus.

FORCE MENTALE :		42
Charisme intérieur	50	92%
Commerce	50	92%
Cuisine	41	83%
Perception	50	92%
Résistance	50	92%

PHYSIQUE :		12
BD	+2	
Combat (Cogne)	20	32%
Discretion	31	43%
Esquive	40	52%
Résistance	38	50%

HABILETÉ :		35
Armes à feu terrestres	30	65%
Armes tranchantes	40	75%
Précision/Lancer	21	56%

FACTEUR CHANCE :		35
------------------	--	----

Matériel : 2 Traqueurs (Dom : 4D10 + 1)

Génétique : charme (x 1), perception assidue et ambidextrie.

Perles : 3 bleues.

Après trois heures de recherches, si on devait retenir deux noms, ce serait sans hésitation celui de Christopher Davis et celui de Francis Garret. Le premier organise le Trophée de la toque, l'un des plus importants concours culinaires réservés aux professionnels du monde entier. Il y a quelques mérimus, il l'a publiquement menacé de mort pour l'avoir plagié devant un parterre de journalistes durant une conférence de presse. Le second est un célèbre critique travaillant pour le *Nitlantis Express Cooking* qui a rédigé un article peu élogieux sur le Tentacule d'or. Il disait, je cite :



« Cette diarrhée audiovisuelle a le mérite de hisser le mauvais goût et la médiocrité au rang de sport national pendant une semaine entière. Si au moins ils tuaient les perdants, ce programme aurait un vrai intérêt ! »

Si par hasard les personnages enquêtent sur Martin Landfield, ils découvrent qu'il est le fils de l'ex-femme de Dray, Samantha Landfield. Si l'on interroge Dray à ce sujet, il affirme qu'il n'a pas pensé l'information pertinente.

Une autre information, plus difficile à trouver, concerne la disparition de l'ancien associé de Dray, Jonathan Curtis. Un ancien article de presse du *Geopolis News*, écrit par un certain Douglas Grant, prétend que l'homme d'affaires ne serait pas mort dans un accident d'aquajet, comme l'enquête réalisée à l'époque l'affirmait. En réalité, il aurait été assassiné. Malheureusement, le journaliste n'appuie pas sa thèse de preuves mais simplement de fortes suspicions, surtout envers Dorian Dray, à présent actionnaire majoritaire de l'empire culinaire que représente le concours du Tentacule d'or. Curtis laisse derrière lui une veuve, Gabrielle Curtis, et deux fillettes âgées de 10 mériums, Kate et Julianne. Une photo montre la famille Curtis aux obsèques de Jonathan, accompagnée par Dray. Un jet de Perception (Normal) fait apparaître le détail que les fillettes sont des jumelles.

Note : Tous les renseignements contenus dans ce dernier paragraphe vont très clairement orienter l'enquête des personnages vers les bonnes personnes, du moins il faut l'espérer. Faites donc attention au moment de les leur donner. Que cela ne soit pas trop tôt dans le scénario, histoire de ménager le suspense. L'idéal serait qu'ils les découvrent après le second meurtre.

Second meurtre

Durant la nuit, l'assassin frappe à nouveau : la victime s'avère être l'un des personnages que nous nommerons pour les besoins de ce scénario, Aaron. Le fait que cela soit un homme ou une femme importe peu, cependant, il est préférable que la victime soit encore dans le concours avant son homicide.



Prenez le joueur à part et expliquez-lui que dans la soirée il reçoit la visite de quelqu'un, dont vous devez taire l'identité, qui endort sa méfiance et qui en profite pour lâchement l'assassiner. La découverte de ce second meurtre ne se fera que le lendemain, en fin de matinée, après l'épreuve de la journée.

KELVIN SANTINI

Profession : commerçant nitlante, 26 mériums.

FORCE MENTALE :	37	
Charisme intérieur	50	87%
Commerce	37	74%
Cuisine	23	60%
Perception	36	73%
Résistance	21	58%

PHYSIQUE :	15	
BD	+2	
Combat (Doke)	15	30%
Discrétion	22	37%
Esquive	22	37%
Résistance	40	55%
	25	40

HABILETÉ :	24	
Armes à feu terrestres	25	49%
Armes tranchantes	21	45%
Précision/Lancer	40	64%

FACTEUR CHANCE :	24	
------------------	----	--

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion

Génétique : charme (x 2)

Beauté : très beau (17)

Qualités : fashion victime, Perles du destin

Défauts : curieux, minorité (gay), douillet

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte

Sa participation au scénario ne s'arrête pas pour autant ici, proposez-lui de jouer Kelvin, l'assistant très glamour de Dray ou bien un autre personnage pré-tiré encore en lice. Ce dernier, bien connu du groupe de personnages, a pour ordre de ne pas les quitter durant l'enquête et de faciliter leurs investigations dans la mesure de ses moyens. L'homme, plutôt sensible et droit, fera tout pour découvrir la vérité, quelle qu'elle soit. ►





MERCREDI

Une foule renouvelée se presse à l'entrée du Mosquito Stadium. Cependant, pour cette troisième épreuve, les 64 candidats encore en lice embarquent dans des vans noirs pour une destination inconnue. Suivie par une nuée de journalistes et par les équipes officielles du concours, la caravane traverse la ville à grand renfort de klaxons. Des milliers de fans les acclament dans les rues, les personnages peuvent juger de l'étendue de leur toute nouvelle notoriété. Un bon moment.

Troisième épreuve : l'ordure pour toujours

Au bout d'une heure, un barrage de police empêche les journalistes et les autres badauds d'accéder au lieu de l'épreuve. Le convoi passe lentement, sous les clameurs de la foule. Cinq minutes après, les véhicules stoppent devant *l'Arrêt ô port****, le prestigieux restaurant de l'un des trois juges, Hermione Lancaster. La réputation de l'établissement n'est plus à faire et les candidats trépignent d'impatience à l'idée d'entrer dans les cuisines de ce monument de la gastronomie nitlante. C'est chose faite quelques minutes plus tard. Ils sont reçus par la chef en personne, qui s'improvise présentatrice et explique les règles pour cette troisième manche.

« Cuisiner n'est pas donné à tout le monde, il s'agit d'une discipline qui demande beaucoup de travail et d'inspiration. Avoir à sa disposition les meilleurs produits dans des lieux prestigieux, comme c'est la tradition dans ce type de concours, facilite grandement les choses. Mais si cela n'était pas le cas ? »

Et les candidats, surpris par la teneur du discours, suivent d'un pas hésitant la juge à l'extérieur du restaurant. Là, ils constatent avec stupeur que la rue adjacente à *l'Arrêt ô port**** a été entièrement aménagée. Chaque candidat dispose d'une petite table de camping sur laquelle se trouvent une double plaque de cuisson, quelques ustensiles de cuisine et des condiments bon marché. Des conditions plus que précaires pour faire de la grande cuisine. Cerise sur le gâteau, les candidats devront réaliser une entrée, un plat et un dessert uniquement avec les restes du restaurant disponibles dans... les containers à ordures ! Un vrai défi que de sublimer les déchets des autres.

En termes de jeu...

Pas de jet de dés pour cette troisième épreuve : le roleplay, l'imagination des joueurs et ce que maîtrisent leurs personnages serviront de critère. Chaque juge va donc, après l'énoncé, la réalisation et la consommation des trois plats, donner une note de 0 à 10 à chaque candidat. Considérez cette note comme des succès.

À vous à présent d'être pertinent sur la qualité des idées proposées par les joueurs et sur les chances raisonnables que cela soit possible. Pas de homard entier dans une poubelle par exemple. Par contre, les restes de l'animal décortiqué peuvent parfaitement servir à la réalisation d'une petite bisque ou d'une sauce pour accompagner des fruits de mer un peu défraîchis.

NOMBRE DE SUCCÈS CLASSEMENT

58+	1 ^{er}
54-57	2 ^e à 3 ^e
50-53	4 ^e à 10 ^e
41-49	11 ^e à 20 ^e
31-40	21 ^e à 32 ^e
- de 30	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (58 succès), 1^{er}
 Hikaru Namaté (57 succès), 2^e
 Elena & Grusha Noriegov (54 et 55 succès), 3^e et 4^e
 Sergueï Ivanovich (53 succès), 5^e
 Enzo Pepperoni (50 succès), 10^e
 Aaron (PJ), ne s'est pas présenté, disqualifié.

Second meurtre bis

Alors que les candidats encore en lice savourent leur victoire en répondant aux questions des journalistes annonçant une autre journée de festivités, Kelvin isole les personnages. Son teint grave n'annonce rien de bon : un second meurtre a eu lieu hier soir. Aaron a été assassiné dans sa chambre, son corps vient d'être découvert par la femme de ménage. Dray souhaiterait que l'enquête se poursuive discrètement. Notre petit groupe s'éloigne de la lumière des projecteurs, laissant les autres finalistes démarrer une série d'exhibitions, d'interviews, de reportages... autour de l'univers culinaire. ►



Arrivés à l'hôtel, quatre agents de sécurité accompagnent notre groupe sur la scène du crime. Ce coup-ci, le spectacle est quelque peu différent de la dernière fois. Le corps de la victime, allongée sur son lit, baigne dans une marre de sang, le torse ouvert comme le ventre d'un poisson. Une telle atrocité demande beaucoup de tripes afin de ne pas vomir son petit déjeuner (jet de Résistance Mentale à -30 %). Un échec provoque un État Mental 1 et un échec total, un État Mental 2.

Les indices

Cette seconde scène n'a pas été allègrement piétinée, comme la fois précédente, avant l'arrivée des personnages. Un jet de Fouille Normal révèle les indices suivants :

- la victime présente des traces de liens au niveau des poignets et des chevilles ainsi que des résidus de colle au niveau de la bouche. Par contre, les bouts de corde et le ruban ayant servi à ligoter la victime restent introuvables ;

- présence d'une trace de piqure assez profonde au niveau du cou, nécrosée d'une couleur anormalement bleue. Une analyse toxicologique révèle qu'il s'agit d'un puissant neurotoxique paralysant la victime tout en la gardant consciente. Une étude plus approfondie indique que la toxine en question provient d'un poisson abyssal très rare, le *penetratus scoliavi* surnommé « l'empreinte de la mort » ;

- l'espèce est protégée et endémique à la Fosse de l'araignée, sur la côte Ouest ambremérienne ;

- la victime a eu une relation sexuelle *antemortem* non forcée avec utilisation de préservatif (présence de lubrifiant). Pas de présence de sécrétion sexuelle n'appartenant pas à la victime ;

- le torse de la victime a été ouvert avec un objet très tranchant, type bistouri. Le foie ainsi que le cœur et les reins ont été prélevés délicatement. Le tueur n'en est visiblement pas à son coup d'essai ou a l'habitude de travailler la viande... De là à penser qu'il s'agit d'un cuisinier, il n'y a qu'un pas !

Un second jet de Fouille à -20 % met en évidence la présence d'un objet au fond de la gorge de la victime. Il s'agit d'un bout de papier synthétique plié en quatre. Rédigé à l'encre bleue, voici de que le message dit :

Mardi – L'homme de main

Mercredi – Le comptable

Jeudi – La maîtresse

Vendredi – L'assassin

Attention à ce dernier indice, il va être déterminant pour la suite de cette histoire. D'ailleurs, vous pouvez le rédiger sur un bout de papier froissé et le tendre au joueur qui le découvre. Il n'y a aucune empreinte ou trace d'ADN sur le document en dehors d'un peu de salive de la victime. Reste à savoir la réaction du joueur interprétant Kelvin en présence de ces informations. Va-t-il les garder pour lui ou va-t-il les transmettre à son patron ? Libre au joueur d'apprécier son niveau de loyauté et d'en supporter les conséquences... S'il décide d'avertir Dray, les choses risquent de se gêner pour notre groupe de personnages surtout s'ils décident d'aller à l'entrepôt le jeudi soir (après la découverte du corps de la maîtresse).

Aaron

En fouillant dans le passé d'Aaron grâce à son ordinateur portable caché dans ses affaires, les personnages découvrent d'anciens bulletins de paie arborant l'intitulé « Octocook SA », société organisatrice du concours le Tentacule d'or, appartenant à l'époque à Dorian Dray et Jonathan Curtis. La victime aurait travaillé comme comptable pendant une période de trois mérimums et aurait quitté subitement la société avec une importante prime de licenciement (plus de 50 000 E). Étrangement et au déclin près, la date de départ correspond au décès accidentel de l'associé de Dray. Ce dernier vient rapidement aux nouvelles suite à ce second meurtre. Il veut savoir si les personnages ont une piste sérieuse. Il paraît clair que dans cette affaire l'homme en sait plus qu'il ne veut en dire. Aux personnages à présent de jouer fin en ne révélant pas toutes les informations tant qu'ils n'en savent pas plus sur ce qui lie les meurtres entre eux. Quant à trouver qui est « la maîtresse », ils le sauront bien assez tôt...

LE JEUDI

Pour cette avant-dernière journée du concours, les candidats vont devoir se surpasser. En effet, cette troisième épreuve se déroule entièrement au Mosquito Stadium et va confronter nos 32 finalistes à une situation hors normes. À la fin de cette matinée, 16 candidats seront éliminés. Les 16 autres participeront à la finale le vendredi. ►





Sens culinaires !

Après avoir sublimé le contenu des poubelles d'un prestigieux restaurant, les candidats vont devoir cuisiner les yeux bandés et avec un casque sur les oreilles. Pour couronner le tout, ils devront réaliser un plat imposé, la « pesca » (« la pesca de bajura », pouvant se traduire par « la pêche côtière ») pour 32 personnes ! Il s'agit d'une version moderne de la bouillabaisse, une soupe locale de poissons typique de la région.

En termes de jeu...

Les personnages ne peuvent choisir qu'une seule aptitude pour cette épreuve : Spécialisation Cuisine - Soupes. Du fait d'être aveugle et sourd, le jet souffre d'un malus de -30 %.

L'avis des juges

Comme pour la première épreuve, les plats seront notés sur leur qualité gustative et uniquement par rapport au *roleplay* du joueur décrivant son plat (intitulé + réalisation + présentation), donner une note de 0 à 5 succès qui viendront s'additionner à ceux du jet. Là où cela devient intéressant, en dehors de fait de préparer un plat dans ces conditions, ce qui ne manque pas d'amuser le public, c'est que les candidats vont devoir juger la soupe du voisin ! Pour ce faire, je vous conseille de laisser les joueurs entre eux, histoire de bien rigoler.

NOMBRE DE SUCCÈS CLASSEMENT

64+	1 ^{er}
59-63	2 ^e à 3 ^e
55-58	4 ^e à 5 ^e
45-54	6 ^e à 8 ^e
35-44	9 ^e à 16 ^e
- de 34	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (64 succès), 1^{er}
 Elena & Grusha Noriegov (61 et 60 succès), 2^e et 3^e
 Hikaru Namaté (58 succès), 4^e
 Sergueï Ivanovich (55 succès), 5^e
 Enzo Pepperoni (54 succès), 6^e

Durant toute l'épreuve, les personnages ne peuvent pas remarquer l'absence de l'un des juges, Hermione Lancaster. Ils s'en apercevront lors de la dégustation face à leur « juge d'un jour ». Un jet de Perception (Normal) indique que Dray tente de faire bonne figure mais que visiblement, quelque chose d'important le tracasse.

Troisième meurtre

La troisième scène de crime est connue des personnages puisqu'il s'agit des cuisines de *l'Arrêt ô port****, le restaurant de la victime. Ce coup-ci par contre, la police a été prévenue par un employé qui a découvert le corps ce matin aux environs de 8 h. De nombreux véhicules-rails de police, des barrières ainsi qu'une vingtaine d'agents empêchent les curieux d'approcher. La rue devant le restaurant est entièrement bloquée et une déviation a été mise en place par les autorités. Les personnages vont devoir jouer fin pour s'approcher de la scène du crime... ou bien peut-être ont-ils des révélations à donner à la police concernant d'autres meurtres ? Si tel est le cas, ils seront rapidement conduits devant l'alfakar (lieutenant) Miller. Suivant ce que les personnages lui révéleront, il agira en conséquence. Quoi qu'il en soit, Dray ne doit pas être arrêté pour le moment. Au pire, il sera questionné par Miller toute la fin de journée et ressortira libre du commissariat en début de soirée.

Les indices

Il faudra ruser pour obtenir les maigres informations suivantes, la police rendant presque inaccessible la scène du crime :

- la victime a été retrouvée dans la chambre froide, pendue à un crochet comme un bout de viande ;
- présence d'une étrange marque bleue à la base du cou. Les analyses toxicologiques sont en cours (il s'agit bien du même poison) ;
- plusieurs organes ont été prélevés *post mortem*. Il faudra attendre le rapport d'autopsie pour en savoir plus (manque le foie, le cœur et les reins).

Hermione Lancaster

Si les personnages fouillent un petit peu la vie de la victime, ils trouveront sans mal qu'elle connaissait Dray depuis au moins une douzaine de mériums. Sur le net, les photos du couple sont monnaie courante et certains articles de presse, assez anciens, affirment qu'ils se fréquentaient alors que Dray était encore marié à Samantha Landfield.

L'entrepôt

À 18 h, le téléphone du personnage ayant montré le plus de zèle durant cette enquête reçoit le message suivant :
 « 20 h ce soir, entrepôt n°5, 24, rue des Marinas, ►





Nitlante. Venez seuls. » S'ils appellent le numéro à l'origine du message, ils tomberont sur le répondeur du téléphone portable d'Hermione Lancaster. Il s'agit probablement de l'assassin...

20 h, dans la capitale de Nitlantis, il fait nuit. Les candélabres éclairent les boulevards, les bars bondés accueillent les fêtards qui célèbrent la fin du concours dans la bonne humeur et dans la caulerpa... L'entrepôt n°5 de la rue des Marinas se situe non loin du port de commerce, un lieu assez peu fréquenté la nuit tombée. L'endroit paraît désert, excepté au premier étage, au niveau des bureaux, où de la lumière transparaît. Il y a visiblement du monde.

Quelle que soit la méthode employée par les personnages, une alarme silencieuse se déclenche et tous se font capturer (vivants) par les gardes présents dans l'entrepôt. Ils sont conduits *manu militari* devant Dray, qui ne semble pas plus surpris que ça de les voir ici. Mais avant d'aller plus loin, laissez-moi vous compter une petite histoire...

L'histoire

Cette histoire débute il y a une vingtaine de mériums lorsque deux bons amis, Dorian et Jonathan (Curtis), tout juste diplômés d'une prestigieuse école de commerce, décident de partir à la conquête du monde. Très vite, nos deux jeunes amis, pleins d'enthousiasme et de fougue, eurent l'idée géniale d'un concours de cuisine hors normes. L'idée, qui allait devenir quelques mériums plus tard le Tentacule d'or, était née. Ils fondèrent ensemble Octocook SA avec leurs dernières économies dans le garage du père de Jonathan. La réussite se fit désirer mais pointa le bout de son nez neuf mériums plus tard. La première édition du concours fut un véritable succès, un véritable tsunami culinaire sans précédent. En très peu de temps, nos deux jeunes associés devinrent riches et puissants. Voilà, l'histoire aurait pu de terminer là, remplissant quotidiennement les tabloïds d'une certaine presse spécialisée...

Malheureusement, il n'en fut pas ainsi. Dray, devenu fou de jalousie envers Jonathan, détourna des fonds de la société pendant plusieurs déclins. Ce dernier s'en aperçut rapidement, le menaçant de tout révéler à la police s'il ne démissionnait pas et renonçait, par la même occasion, à toutes ses parts dans l'entreprise. Dray décida donc de l'éliminer afin de devenir le seul maître à bord. Il monta un plan machiavélique afin

de faire passer sa mort pour un accident d'aquajet. Il reçut l'aide de trois personnes : Martin Landfield qui sabota l'aquajet, Aaron qui fit disparaître les traces de Dray dans les livres de compte et Hermione Lancaster, sa maîtresse, qui est à l'origine de ce plan. Jonathan Curtis trouva la mort il y a 11 mériums dans un accident mortel d'aquajet, laissant derrière lui une veuve et deux fillettes.

Mais revenons à nos moutons... plutôt à nos poulpes...

Une conversation s'impose entre Dray, certain de sa supériorité, et les personnages, entravés, blessés et sous la menace d'armes à feu. De là à penser qu'il va faire l'erreur de tout leur expliquer, il n'y a qu'un pas. Suffisante vanité des êtres qui se croient au-dessus des autres.

Bref, les personnages, avec ou sans Kelvin (suivant son niveau de loyauté envers Dray), sont à présent au courant de tout, sauf peut-être du nom du tueur derrière tout cela.

Dray : « *Vous comprenez bien à présent que je ne peux vous laisser partir, vous en savez beaucoup trop ! Dès demain, je rédigerai un communiqué de presse indiquant que vous avez préféré quitter le concours et rentrer chez vous. Beaucoup trop de stress pour des amateurs... Allez, conduisez-les à la chambre froide. Et ne soyez pas trop tristes, c'est un juste retour des choses. D'ici quelques lectras, vous ferez intégralement partie de votre passion... sous la forme de viande hachée dans des barquettes surgelées estampillées Octocook ! (rires)* »

Les gardes conduisent alors notre groupe au rez-de-chaussée qui sert d'entrepôt à des denrées alimentaires. Une vaste chambre froide occupe tout le fond et contient essentiellement du poisson surgelé. Les personnages sont enfermés à l'intérieur sans grand ménagement. Toute tentative de fuite à ce moment-là se solde par une BN, un grand coup de crosse dans la gueule par des gardes peu enclins à la discussion.

Un froid ventilé génère une température homogène de -20 °C, ce qui signifie un temps de survie très court (score total en Résistance Physique/2 minutes).

Les minutes s'écoulent lentement, les corps se fatiguent vite, l'air est une brûlure et la mort inéluctable.





Lorsque soudain, l'obscurité envahit la chambre froide. Il ne manquait plus que ça ! Et puis... un bruit à l'extérieur... quelqu'un ? La lourde porte s'entrouvre lentement, laissant apparaître une silhouette féminine.

« *Je vois que vous avez bien reçu mon message... (ton ironique)* »

Les personnages ont sans doute en face d'eux la responsable de tous ces meurtres qui vient, par la même occasion, de leur sauver la vie. Dès leur sortie, quelle surprise de découvrir non pas une mais deux femmes ! Magnifiquement pomponnées, dégageant un parfum doux et envoûtant, la chevelure noire comme la nuit et vêtues de rouge... Lydia et Sonia, les « jumelles écarlates », de leur vrai nom Kate et Julianne Curtis !

Les filles de Jonathan Curtis, l'associé lâchement assassiné par Dray il y a onze mérimus, ont bien grandi. Elles ont appris la patience, la discrétion et la maîtrise des poisons, repoussant jour après jour l'heure de la vengeance. Et ce jour est enfin arrivé. Demain verra la chute de Dorian Dray et de son empire. Tout ce qu'elles désirent, c'est que les personnages attendent que le concours soit terminé avant de les livrer à la police. Il s'agit là, en quelque sorte, d'une dernière volonté qu'elles espèrent voir aboutir. Elles ne feront pas l'affront aux personnages de leur rappeler qu'à l'instant elles auraient très bien pu ne pas ouvrir la porte de la chambre froide et se débarrasser de témoins gênants. Non, seule leur vengeance compte à présent.

Aux joueurs à présent de décider, en leur âme et conscience, de ce qu'ils comptent faire : continuer ou non le concours, histoire de provoquer leur bourreau, dénoncer les sœurs Curtis et faire échouer leur vengeance ou les laisser agir. Partons du scénario le plus probable à ce moment de la partie : les joueurs décident de poursuivre et pourquoi pas, de gagner le Tentacule d'or au nez de Dray, sans interférer avec les jumelles.

VENDREDI

Pour ce dernier jour du concours, les seize finalistes sont attendus et accueillis au Mosquito Stadium comme de vraies rockstars. La foule en délire les acclame, les applaudit, scande leurs noms, certaines jeunes femmes vont même jusqu'à soulever leur t-shirt et exhiber leur poitrine. Il faut que le service de sécurité

joue des coudes pour que les candidats puissent sans mal rejoindre le lieu de la dernière épreuve.

Les personnages disposent d'une grosse heure pour se préparer, en attendant que tous les spectateurs à l'extérieur puissent entrer et prendre place. Dray, toujours accompagné de quelques gardes, vient encourager les finalistes quelques minutes avant le début. Il cache assez mal sa surprise au moment où son regard croise celui des personnages. Visiblement, très mal à l'aise, il esquive ces derniers et se retire prestement.

Au choix !

Rien de plus simple pour cette dernière manche : les candidats vont devoir réaliser un menu complet de leur choix pour trois personnes avec un budget de seulement 30 E. Un vrai challenge et un grand classique à la fois. Pour ce faire, les finalistes disposent d'une heure pour arpenter les travées du Mosquito Stadium et faire leur marché. Le vaste éventail de produits du monde entier rend tous les délires culinaires possibles. Le seul frein à leur imagination demeure le peu d'argent disponible.

En termes de jeu...

Pour pallier au manque d'argent et par conséquent, éviter des malus aux jets de Cuisine, les candidats peuvent négocier les prix. Ils lancent donc un jet d'opposition de Commerce vs Commerce du vendeur. Score à battre : 130. Un échec indique que tous les jets de Cuisine à venir souffriront d'un malus de -20 %, alors qu'une réussite (ou une égalité) annulera ce malus. Aptitudes concernées : trois maximum au choix du candidat, spécialisations ou non.

L'avis des juges

Chaque juge attribue une note de 0 à 3 succès qui viendra s'additionner à ceux des jets.

La vengeance est un plat qui se mange froid !

Cette dernière épreuve se passe finalement plutôt bien. Pas d'incident notable, aucune trace des « jumelles écarlates », et Dray qui tente de faire bonne figure devant les médias. Arrive le moment fatidique de la dégustation. De leur délibération sortira le gagnant du 11^e Tentacule d'or. Plusieurs favoris sont au coude-à-coude dont les sœurs Elena & Grusha Noriegov, respectivement 2^e et 3^e à la fin de la précédente ►





épreuve, juste derrière « la machine à cuisiner », Hans Schtoffler. Les juges, dont Dray fait partie, ne tarissent pas d'éloges concernant les qualités gustatives uniques des plats des sœurs Noriegov. Ils ne croyaient pas si bien dire ! Juste après le plat de résistance, alors que les juges se congratulent d'avoir si bien mangé, l'un d'eux demande quelle viande a été utilisée. Les sœurs répondent alors, d'une seule voix, « de la viande humaine ».

Un sourire crispé se lit alors sur les visages des juges, sauf celui de Dray qui commence à comprendre. Les sœurs, d'un calme olympien, reprennent alors :

« Le cœur, le foie et les rognons d'Aaron, votre ancien comptable monsieur Dray, ont permis de réaliser un sauté de viande aux petits légumes selon une très ancienne recette que notre collègue, Ivanovich, nous a gentiment donnée. Quant au carpaccio de viande, il s'agit des mêmes abats mais provenant de votre maîtresse, Hermione Lancaster, subtilement parfumés dans une marinade apprise auprès de Maître Sushi. Exquis, n'est-ce pas ? »

En même temps qu'elles expliquent froidement la composition de leurs plats, les sœurs commencent un étrange rituel. Elles retirent leurs fausses dents, leurs perruques de grand-mères, leurs lunettes, leurs masques en silicone... et une partie de leurs vêtements, révélant alors deux jeunes corps aux proportions exquis. En plus de ce spectacle, les spectateurs restant bouche bée, une vidéo prise par deux caméras cachées se lance sur tous les écrans du Mosquito Stadium (y compris à l'extérieur et à la HTV nitlante). Cette vidéo a été prise dans les bureaux de la société Octocook, jeudi soir. On y voit Dorian Dray, accompagné de quelques assistants (dont Kelvin ?), interroger les personnages passablement malmenés par ses gardes. Le plus intéressant dans ce petit film amateur concerne le passage où Dray avoue le meurtre de Jonathan Curtis ainsi que le rôle de Landfield, Aaron et Lancaster dans cette histoire. Des preuves servies sur un plateau d'argent pour les autorités !

Les réactions ne se font pas attendre : les deux juges, au teint blafard, ne savent pas quoi dire tant la surprise est grande. Ils regardent leur assiette vide lorsque soudain la nausée les submerge. Le premier ne peut se retenir et vomit tout son repas dans le plat : on peut être malade et rester professionnel ! Y'a plus qu'à tout

réchauffer pour ce soir ! Le second, pris de malaise, se lève et entre dans une « frénésie gerbatoire » unique. Tout le monde y passe : le cameraman, deux assistants et quelques candidats, avant de glisser lamentablement mettant fin à une scène surréaliste. Le public assiste médusé à ce divertissement grandiose digne d'un film à grand spectacle. Certains pensent que tout est organisé et éclatent de rire.

Un qui ne rigole pas vraiment, c'est Dray. Resté de marbre face à la démonstration des deux sœurs, il s'est juste levé et leur fait face. Seule la table de dégustation les sépare.

Les sœurs : *Tu as tué notre père, espèce de crevure ! Il s'appelait Jonathan Curtis, le véritable créateur de ce concours, pas comme toi, pourriture. Tu ne te souviens sans doute pas de nous, nous n'avions que dix mériums à l'époque... nous, on t'a pas oublié, assassin !*

Dray : (à demi-voix) *Kate et Julianne Curtis... oh mon Dieu !*

Les sœurs : *Laisse ton Dieu en dehors de ça, Dorian, et prépare-toi au jugement dernier !*

C'est à ces mots que Dray, prit par de soudains spasmes, se met à cracher un sang noir provenant de son estomac.

Dray : *Bande de salopes, mais qu'est-ce que vous m'avez fait avaler ?*

Les sœurs : *Tu as ingurgité une dose massive de tétrodotoxine, un puissant poison issu d'un petit poisson à la chair délicate que tu apprécies beaucoup, le fugu ! D'ici peu, tu crèveras étouffé dans ton vomi, et notre père sera enfin vengé !*

Une nuit en enfer

Soudain, l'homme à la pupille dilatée esquisse un sourire, essuyant du revers de la main un filet de sang à l'angle de sa bouche. La mâchoire encore crispée, il éclate d'un rire à vous glacer le sang, crachant quelques gouttes de sang par la même occasion.

Dray : *Très bien mes belles, puisque je suis foutu et que mes heures sont comptées, dansons alors ! ►*





L'homme sort deux traqueurs de derrière son dos, saute de côté pour se mettre à couvert derrière la table, tout en ouvrant le feu sur les jumelles. En même temps, ces dernières, ayant anticipé la manœuvre, saisissent des couteaux et se mettent à l'abri derrière leur cuisinière. S'ensuit une scène digne des films de Tarantino : les quatre gardes se mettent à canarder les jumelles ainsi que les personnages.

À vous de gérer cette dernière scène sachant que les personnages ont à leur disposition de nombreux couteaux de cuisine (Dom : 3D10 + BD), voire quelques hachoirs à viande (Dom : 4D10 + BD) ou pics à brochettes métalliques (Dom : 2D10 + BD).

Les spectateurs paniquent et peuvent servir de boucliers involontaires aux personnages et aux jumelles ou à Dray et aux gardes. Les caméras ne manquent pas une miette de ce qui se déroule à grand renfort de commentaires de journalistes au bord de l'orgasme... À vous de voir qui survit ou non à cette fusillade sachant qu'il faudra une vingtaine de rounds pour que les forces de police interviennent et fassent cesser les hostilités.

CONCLUSION

À vous de décider également du sort des sœurs Curtis : les personnages vont-ils couvrir leur fuite, sachant que de toute façon, Dray est condamné, ou vont-ils laisser la police agir ? Si Dray est encore en vie, il sera arrêté et conduit à l'hôpital central de Nitlantis dans lequel il décèdera quelques heures plus tard. Ses proches collaborateurs, dont Kelvin, seront également placés en garde à vue jusqu'à ce que toute la lumière soit faite sur cette affaire. L'enquête de police conclura quelque temps plus tard que Jonathan Curtis a bien été victime d'un coup monté par Dray et ses associés de l'époque. Kate et Julianne Curtis, si elles ne sont pas sous les verrous, restent activement recherchées par les forces de police pour un quadruple homicide. Personne n'entendra plus jamais parler d'elles.

Cette onzième édition du Tentacule d'or, le plus prestigieux des concours culinaires, se termine ce mérim sans véritable vainqueur, les autorités nitlantes ayant suspendu la compétition (qui ne reprendra jamais) durant l'enquête. Néanmoins pour tous, Hans Schtoffler, le géant nordique et cuisinier de talent, mérite de remporter ce titre.

« Pour la première fois, j'avais goûté à la vengeance ;

c'était comme un vin aromatisé ; en l'avalant, il était chaud, sentait le terroir, mais laissait un arrière-goût métallique, corrosif, donnant la sensation d'un empoisonnement. » Jane Eyre de Charlotte Brontë

ANNEXES

- **Cuisine (FM)** : sous cette simple appellation sont regroupées tout un tas de techniques permettant de réaliser, d'accommoder, d'inventer des recettes et d'une façon générale, tout ce qui touche de près ou de loin aux arts de la table.

Cuisiner pour quelqu'un et lui faire prendre du plaisir renforce le lien social et peut, par conséquent, générer un bonus de +5 % par tranche de deux succès (voir supplément *Plug & play* n°1) pour le prochain jet de Charisme intérieur/extérieur ou Commence.

Coût à la création : 25 %

Coût après la création : 60 réussites

Réussites 1re col./2e col. : 6/7

- **Spécialisation dans un type de cuisine** : c'est ici que prend tout le sens du mot spécialité. Afin d'être le meilleur, le numéro un, il faut obligatoirement se spécialiser dans un type de cuisine. Dans l'univers de *Subabyss*, il en existe plusieurs :

- **Dressage (FM)** : pour certains juges, cette étape a autant d'importance que la qualité gustative du plat. D'abord l'œil doit être charmé, aguiché, comme devant une toile de maître ou devant un bel objet. Dans le nombreux concours culinaires, la moitié de la note finale provient du dressage.

- **Fruits de mer (FM)** : l'art de préparer les coquillages, crustacés et autres mollusques en plats, tartares, émulsions, grillades...

- **Pâtisseries (FM)** : souvent considéré par les professionnels comme un véritable métier à part, l'art du dessert se décline à l'infini. Sorbet, gâteaux, glaces et autres douceurs font le bonheur des papilles des petits comme des plus grands.

- **Plats terrestres (FM)** : sous ce terme sont regroupées toutes les spécialités à base de viande et d'ingrédients issus de la terre. Les recettes peuvent provenir de l'époque des Infidèles via d'anciens livres papier ou être plus récentes.

- **Sauces (FM)** : que serait un bon restaurant sans un saucier de talent ? Cette spécialité fait souvent la différence entre un bon plat et un qu'on n'oubliera jamais. Dans le monde de *Subabyss*, la majorité des sauces sont préparées à partir de poissons, d'algues





ou de fruits de mer. Mais il existe aussi tout un panel d'ingrédients provenant de la surface, rares et coûteux, qui ont propulsé cette discipline au plus haut sommet des arts de la table.

- **Soupes (FM)** : de la même manière que pour les sauces, cette spécialité a depuis longtemps ses lettres de noblesse. Difficile d'imaginer un monde aquatique influencé par le puissant pays de *Subabysse*, au cœur de l'Asie, se passer de soupes traditionnelles.

- **Sushis (HAB)** : l'art traditionnel subabyssien de préparer des fruits de mer et du poisson cru sur du *nenjaï*, féculent à base de différentes algues proches du riz. Ce mode de cuisine englobe également d'autres dérivés comme les makis et autres sashimis. Les poissons les plus appréciés restent le thon rouge, le saumon, la sardine et l'espadon. D'autres spécialités plus confidentielles comme la charcuterie, la cuisine moléculaire ou les grillades existent aussi et sont souvent l'apanage de certains grands chefs qui gardent jalousement leurs recettes.

Coût à la création : 20 %

Coût après la création : 50 réussites

Réussites 1re col./2e col. : 6/6

PJ Prétirés

Dans un souci de simplicité, tous les personnages prétirés suivants utilisent la méthode de création alternative (110 pt) décrite page 28 du Livre de Base et savent sensiblement faire les mêmes choses. Ils bénéficient aussi d'un panel d'aptitudes en lien direct avec les arts de la table : Cuisine ainsi que quatre spécialisations qu'ils devront choisir. Chaque joueur devra donc répartir les scores suivants dans les cinq aptitudes : **50, 40, 40, 30, et 25** dans la colonne de gauche. N'oubliez pas de le reporter sur la fiche et de faire les totaux.

CHARLES OTTOFRAIZE

Profession : journaliste de télévision
nitlante, 21 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	35	70%
Commerce	25	60%
Connaissance faune/ flore	15	50%
Cuisine		

Spé. Cuisine

Spé. Cuisine

Spé. Cuisine



Spé. Cuisine

Fouille/Perception	35	70%
Résistance	15	50%

PHYSIQUE : 30

BD	1	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	35	65%
Combat (Doke)	10	40%
Discrétion	20	50%
Esquive	30	60%
Nager/Plongée	25	55%
Résistance		

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	30	55%
Armes aquatiques	25	50%
Armes tranchantes	10	35%
Médecine	30	55%
Précision/Lancer		

TECHNIQUE : 20

Bricolage	20	40%
Électronique	30	50%
Informatique	50	70%
Mécanique	0	20%

FACTEUR CHANCE : 4D10 + 2

Matériel : aqua-ordinateur de bureau portable, téléphone portable, appareil photo, carte de presse, combinaison de luxe, 1500E.

Génétique : perception assidue.

Beauté : moyenne (12)

Qualités : célèbre, mémoire, Perles du destin.

Défauts : présomptueux, raciste (Océaniens).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

THOMAS TOKECHUP

Profession : pêcheur abyssal océanien, 38 mériums.





FORCE MENTALE : 35

Charisme intérieur	20	55%
Commerce	10	45%
Connaissance faune/ flore	45	80%
Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Fouille/Perception	40	75%
Résistance	10	45%

PHYSIQUE : 30

BD	2	
Capacité pulmonaire	30	60%
Charisme extérieur	0	30%
Combat (Doke)	25	55%
Discrétion	20	50%
Esquive	30	60%
Nager/Plongée	45	75%
Résistance	25	55%

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	35	60%
Armes aquatiques	35	60%
Armes tranchantes	35	60%
Médecine	0	25%
Précision/Lancer	20	45%

TECHNIQUE : 20

Bricolage	30	50%
Électronique	0	20%
Informatique	50	70%
Mécanique	20	40%

FACTEUR CHANCE : 4D10

Matériel : tablette PC, téléphone portable, combinaison de chasse, Rapace II, 1000E.

Génétique : respiration aquatique.

Beauté : moyenne (11)

Qualités : courage (x 1), Perles du destin.

Défauts : grossier, lien affectif (un PJ femme du groupe).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

BARACK AFRIT

Profession : homme de main, garde du corps du GMS, 25 mériums.

FORCE MENTALE : 35

Charisme intérieur	10	45%
Commerce	10	45%
Connaissance faune/ flore	15	50%
Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Fouille/Perception	50	85%
Résistance	40	75%

PHYSIQUE : 30

BD	+1D10	
Capacité pulmonaire	20	50%
Charisme extérieur	10	40%
Combat (Doke)	40	70%
Discrétion	15	45%
Esquive	40	70%
Nager/Plongée	15	45%
Résistance	35	65%

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	45	70%
Armes aquatiques	30	55%
Armes tranchantes	30	55%
Médecine	0	25%
Précision/Lancer	20	45%

TECHNIQUE : 20

Bricolage	0	20%
Électronique	20	40%
Informatique	40	60%
Mécanique	40	60%

FACTEUR CHANCE : 4D10 +2

Matériel : tablette PC, téléphone portable, costumes de soirée, combinaison de chasse, Traqueur avec silencieux, 2500E.

Génétique : force développée.





Beauté : moyenne (11)
Qualités : courage (x 1), Perles du destin.
Défauts : crade, phobie (-1, insectes),
sexe faible.
Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

SURIMI

Profession : aventurière ancienne
plongeuse subabyssienne, 35 mérimus.



FORCE MENTALE : 35

Charisme intérieur	25	60%
Commerce	0	35%
Connaissance faune/flore	40	75%
Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Fouille/Perception	35	70%
Résistance	25	60%

PHYSIQUE : 30

BD	0	
Capacité pulmonaire	45	75%
Charisme extérieur	20	50%
Combat (Doke)	-20	10%
Discrétion	20	50%
Esquive	35	65%
Nager/Plongée	45	75%
Résistance	30	60%

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	30	55%
Armes aquatiques	35	60%
Armes tranchantes	35	60%
Médecine	10	35%
Précision/Lancer	15	40%

TECHNIQUE : 20

Bricolage	10	30%
Électronique	20	40%
Informatique	40	60%
Mécanique	30	50%

FACTEUR CHANCE : 4D10 +7

Matériel : tablette PC, téléphone portable,
combinaison commune, vieilles fringues,
Python 3, dauphin de compagnie, 1000E.
Génétique : vision nocturne.
Beauté : mignonne (14)
Qualités : fils de Mark Harris, Perles du
destin.
Défauts : impulsivité, obsédé sexuel.
Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

LARA TATOUILLE

Profession : vedette de cinéma sumérienne, 23
mérimus.

FORCE MENTALE : 35

Charisme intérieur	40	75%
Commerce	35	70%
Connaissance faune/flore	10	45%
Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Fouille/Perception	25	60%
Résistance	15	40%

PHYSIQUE : 30

BD	0	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	50	80%
Combat (Doke)	0	30%
Discrétion	20	50%
Esquive	25	55%
Nager/Plongée	30	60%
Résistance	25	55%

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	20	45%
Armes aquatiques	15	40%
Armes tranchantes	25	50%
Médecine	35	60%
Précision/Lancer	30	55%

TECHNIQUE : 20

Bricolage	10	30%
-----------	----	-----





Électronique	25	45%
Informatique	40	60%
Mécanique	25	45%

FACTEUR CHANCE : 4D10 -5

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion, combinaison de luxe, aquajet de luxe, 5000E.

Génétique : charme (x 2), contorsion.

Beauté : très belle (17)

Qualités : fashion victime, Perles du destin.

Défauts : curieux, minorité (gay), douillet.

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

[ICI image + 14 Baronne]

BARONNE CHRISTINA PROLLS

Profession : femme riche en audiovisuel du GMN, 26 mérimums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	45	80%
Commerce	40	75%
Connaissance faune/flore	5	40%
Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Spé. Cuisine		
Fouille/Perception	35	70%
Résistance	15	50%

PHYSIQUE : 30

BD	+1	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	40	70%
Combat (Doke)	10	40%
Discrétion	20	50%
Esquive	25	55%
Nager/Plongée	35	65%
Résistance	20	55%

HABILETÉ : 25

Armes à feu terrestres	20	45%
Armes aquatiques	15	40%
Armes tranchantes	25	50%
Médecine	35	60%
Précision/Lancer	30	55%

TECHNIQUE : 20

Bricolage	0	20%
Électronique	25	45%
Informatique	50	70%
Mécanique	25	45%

FACTEUR CHANCE : 4D10 +10

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion, combinaison de luxe, aquajet de luxe, 10 0000E.

Génétique : charme (x 2).

Beauté : belle (16)

Qualités : mémoire, nyctalopie, Perles du destin.

Défauts : fainéant, animosité, couardise (x 1).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.



UNE FIN ÉPOUSTOUFLANTE !



DEUX COFFRETS CITY HALL : INTÉGRALE SAISON 2 OU TOME 7
INCLUS LES JAQUETTES COLLECTOR + LE JEU DE 54 CARTES

CITY HALL TOME 7

Découvrez un monde où tout ce qui est écrit prend vie !
Suivez le dénouement des aventures de Jules Verne et Arthur Conan Doyle, dans l'univers steampunk de City Hall.

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE



PREVIEWS

