



draudeur

E-Zine de jeu de rôle

#18



Chroniques : Feng Shui 2, La Lune et douze lotus, L'Agence, Les Forges d'encre, Mass Effect, Night Witches...

Interview : Philippe Ward – Rivière blanche

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

Univers : Elro / Sorcerer / Thomas Munier / Les Mille-marches

Scénarios : Les Remémorants / Shaan / Star Wars

2012



L'été est fini et, loin d'être des cigales, les fourmis qui œuvrent pour vous livrer un nouveau numéro du *Maraudeur* ont bien travaillé, même si elles se sont accordé quelques vacances bien méritées au mois d'août.

Le monde change. Il est en perpétuelle évolution. Le monde du JdR l'est également (il n'y a pas de raison). Ces dernières années ont vu l'apparition d'outils extraordinaires tels que les réseaux sociaux ou le financement participatif. Un outil tel que Facebook a donné une meilleure visibilité à des projets qui auraient probablement eu du mal à trouver leur public faute de moyens ; mais la dérive de cet outil conduit à un phénomène de *personal branding* où l'ego peut vite prendre plus de place que le produit final. L'émergence du « financement par la foule » a aussi permis à des projets de voir le jour et de se lancer sans risque dans l'aventure éditoriale ; mais en détournant ce moyen, on en arrive à des demandes de financement à titre personnel pour la réalisation de « missions » auto-attribuées. Bien entendu, tant qu'il y aura de la demande pour ce genre d'initiatives, pourquoi s'en priver ?

Personnellement je reste convaincu que les pépites en JdR ne sont pas les jeux qui font le plus de bruit. Et nous resterons fidèles à notre ligne de conduite à savoir donner de la visibilité à tous les projets, aussi bien ceux portés par des éditeurs confirmés que des jeux indépendants.

Jouez bien ! Bonne lecture !

Sempaï

SOMMAIRE

Chroniques ludiques

Achtung! Cthulhu – Les Monstruosités de Trelborg
Nothingness – Atlas
Feng Shui 2
Achtung! Cthulhu – Le Guide du front de l'Est
La Lune et douze lotus
L'Agence
Nothingness – Encyclopédie
Les Forges d'encre
Mass Effect : Nouvelle ère
Michtim – les aventures poilues
Night Witches
Outer Space
S'échapper des faubourgs
Royaume des légendes – Sombres sillages
Space Sword
Space Sword – Le Compagnon
Deadlands – Stone Cold Dead
Sur les frontières
Worlds in Peril

Interview

Interview de Philippe Ward – Rivière blanche

Inspi

Faites entrer l'accusé – L'assassinat d'Ilaria Alpi
Le cinéma m'a tuer
BIA – Nouvelle d'ambiance : Le sentier de la guerre
Campus – Nouvelle d'ambiance : Arcadia dreams

Univers et aides de jeu

Elro les bons tuyaux – Inversons les rôles
Une autopsie de Docteur Dandy – Sorcerer
Critique d'un jeu de rôle par l'incarnation, de Thomas Munier
Aide de jeu – Les Mille-marches

Scénarios

Jeu complet – Les Remémorants
Shaan Renaissance – La Pierre d'âme
Star Wars – Again Again Again





RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme « Sempaï » Bouscaut

RESPONSABLE « CHRONIQUES LUDIQUES » :
OLIV VAGABOND

RESPONSABLE « CORRECTEURS » : Côme Feugereux

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

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

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Ivan TAO

CONCEPTION DE LA MAQUETTE : Romuald Calvayrac et Tony Martin

Maquette : Tony Martin

REMERCIEMENTS : Batro'Games, Chibi, GrimOgre Laboratory, OnirArts, Puchu, Samjoko publishing, Sans-Détour Éditions, Studio Gobz'ink, Philippe Ward, 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 rôlistes de Londres (Londres)





Achtung ! Cthulhu – Les Monstruosités de Trelborg et autres aventures

« Nous étions terrés dans nos trous comme des rats. La forêt des Ardennes nous encerclait et la neige tombait à gros flocons sur nos positions. Nous avions les pieds gelés et nous crevions de faim. Comme si cela ne suffisait pas, les Allemands, quelque part en face de nous, chantaient à tue-tête des comptines festives pour se donner du courage. Si j'avais pu me douter que les choses allaient encore empirer... »

La gamme *Achtung ! Cthulhu* s'enrichit d'un recueil de scénarios, puisque le présent ouvrage regroupe deux grosses histoires parues séparément en version originale : *Kontamination* et *Les Monstruosités de Trelborg*. À moins d'un énorme travail de la part du gardien des arcanes, il ne sera pas possible de jouer les deux scénarios en une seule campagne, les faits et

contextes historiques auxquels ils se rapportent étant trop différents. Mais après tout, pourquoi pas ? Le livre se présente en tout cas sous la forme d'un bouquin de cent vingt-huit pages à couverture rigide, doté d'une fort belle illustration se rapportant à l'histoire éponyme et montrant un inquiétant pic rocheux au pied duquel flotte un sous-marin.

La première des deux histoires, *Kontamination*, prend place dans le contexte difficile de la bataille des Ardennes, qui s'est disputée en 1944

sur le théâtre d'opérations belgo-allemand. Une bataille désespérée dans laquelle le Troisième Reich a lancé tout ce qu'il lui restait de forces blindées pour tenter de briser l'invasion alliée à travers les villages et les forêts enneigées d'un hiver particulièrement rude. L'originalité du scénario est qu'il permettra de jouer des soldats allemands qui investigueront sur des activités secrètes au sein de l'armée d'Hitler, des activités que des gens sensés, même s'ils se trouvent être dans le même camp, ne peuvent accepter. En plein cœur de l'opération, un haut gradé allemand va demander aux personnages d'enquêter sur une cellule parallèle, les *Nachtwölfe*, infiltrée derrière les lignes ennemies et chargée d'une mission dont l'issue décidera de bien autre chose que du

sort d'une guerre.

Le gardien des arcanes disposera de cinq personnages prêtirés directement concernés par l'histoire, et ce pour les deux systèmes employés (la sixième édition de *l'Appel de Cthulhu* et *Savage Worlds*). Il aura également à sa disposition les cartes du front des Ardennes et les principaux plans des lieux visités par les investigateurs. Le scénario sera difficilement jouable en une séance, même si c'est la promesse faite en début d'ouvrage, ou alors, vous devrez disposer d'un groupe de joueurs particulièrement efficace et peu versé dans l'art répandu de la digression. La fin devrait être assez ouverte en fonction des actions des joueurs, ce qui ne veut en aucun cas dire « simple ». Assurément, le contexte



difficile et le climat de la bataille des Ardennes, en plus du fait de jouer dans « le camp d'en face », font de *Kontamination* une expérience de jeu particulièrement riche, même si des conseils sont prodigués pour déplacer l'intrigue dans le camp allié.

Cap sur Trelborg !

On rembobine le fil du temps et l'on remonte un an en arrière, en 1943. Quelque part dans les montagnes de la frontière entre la Finlande et la Norvège, un mal ancien va être réveillé par les sorciers nazis et une poignée de braves résistants et de représentants des forces spéciales britanniques vont être envoyés dans l'enfer blanc pour tenter de sauver l'humanité. Inutile de vous dire qu'après la chaleur moite des jungles du Pacifique du précédent supplément, nous voilà dépayés. Au terme d'une longue nouvelle, vous découvrirez une histoire un rien plus classique que la précédente, ce qui n'enlève toutefois rien à son intérêt. Alertées par des résistants locaux, les forces spéciales anglaises vont tenter de déjouer les plans du Troisième Reich au cours d'une investigation périlleuse et affronteront un ennemi surnaturel avant de quitter la zone en catastrophe.

Dans les deux cas, les scénarios sont suivis d'une petite aide de jeu regroupant les nouveaux ouvrages et sorts mis à disposition des investigateurs mais aussi, par exemple, les nouveaux véhicules utilisés. Un petit regret, toutefois : rien n'est proposé pour adapter les scénarios à la septième édition de *L'Appel de Cthulhu*. Sans doute l'utilisation d'un double système est-elle en cause (imaginez la taille de pavés de caractéristiques pour trois systèmes...), mais après tout, on devrait trouver dans la nouvelle édition du plus ancien jeu de rôle d'épouvante de quoi assurer la passation de pouvoir.

Avec *Les Monstruosités de Trelborg* et autres aventures, les gardiens des arcanes ont de quoi refroidir (au sens propre comme au sens figuré) quelques courageux investigateurs par cet été caniculaire...

Genseric

Liens vers nos partenaires





Nothingness – Atlas

Il est important de préciser que *Nothingness* est composé 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.

Présentation de l'Atlas

L'*Atlas* est un ouvrage de 379 pages contenant l'univers de *Nothingness*, ses pays, ses régions, ses villes et ses organisations mais également son calendrier et des informations sur les astres (soleil, lune...).

Sur lulu.com, vous pourrez vous procurer la version noir et blanc pour 30 € ou une sublime version tout en couleur pour 70 €. Divisé en quatre chapitres – détails techniques, Terra Mater, Atlante et Terra Negra – l'*Atlas* est parsemé d'illustrations de qualité représentant cartes, villes, temples ou lieux connus.

Pour donner plus de corps à vos parties, le premier chapitre vous donnera accès à toute une partie historique et cosmologique ainsi qu'à des détails techniques sur l'univers comme les calendriers et les langues.

Vous découvrirez ensuite au fil des 345 pages restantes les différents pays de Weröl, leurs grandes villes et les organisations qui les composent, le tout découpé en un chapitre par continent.



Un univers très vaste

Le monde de *Nothingness*, Weröl, est composé de trois continents, Terra Negra, Atlante et Juras Mater.

Le premier a été ravagé par les guerres du passé, le second est isolé du reste du monde ; le troisième est le plus grand et celui qui intéressera la plupart des meneurs. Ce continent fait 13 400 km d'est en ouest et presque autant du nord au sud ; rien que ces valeurs en disent long sur toutes les possibilités et toute la diversité qui s'ouvrent aux meneurs. 23 pays et plus d'une centaine de villes pour plusieurs centaines de millions d'habitants simplement sur le continent principal, chacun avec son histoire et ces objectifs. Les possibilités sont énormes et vos joueurs ne cesseront d'être dépayés.

Une bonne dose de détails

Comme XI, l'auteur, nous y a habitués dans le reste de la gamme, la quantité d'information présente sur chacun des pays est très importante.

Pour chaque pays, nous avons ainsi toute une liste d'informations comme la religion pratiquée, le nombre d'habitants avec une répartition en pourcentage par race, les forces militaires en place, le blason, le



calendrier utilisé ou la langue parlée ; vous l'aurez compris, il ne vous manquera rien.

La description détaillée du pays donnera en plus son historique et d'autres informations sur l'économie du pays, sa politique et le climat qui y règne.

Un monde forgé par le passé

Weröl n'est pas apparu du jour au lendemain, il a déjà eu ses cataclysmes, ses guerres et ses héros qui l'ont défendu. Toute information présente dans le livre a donc une explication logique. C'est la conséquence d'un acte passé, d'une trahison, d'un coup d'éclat ou autres événements marquants.

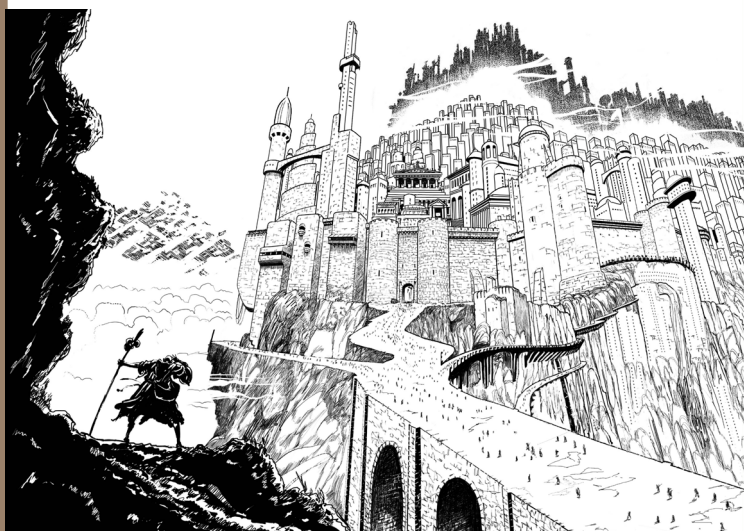
Tout au long du livre, on retrouve ainsi des pages « Légende de Weröl » ou « Fragment de Weröl » qui viennent nous décrire en détail un événement ou une personnalité qui a participé à la création de ce monde. Au final, 22 anecdotes qui servent de liant aux grandes phases historiques et qui motivent la poursuite de la lecture.

Conclusion

L'*Atlas* est un ouvrage très bien rempli, il vient s'ajouter à la gamme *Nothingness* pour donner un cadre à vos parties. Avec un tel choix les meneurs trouveront forcément la région qui convient à leur style de jeu. Vous pourrez donner vie au monde de Weröl avec une multitude de détails. De quoi satisfaire vos joueurs en manque de réalisme. Comme pour le reste de la gamme, la quantité d'informations pourra rebuter les joueurs en quête de jeu rapide et non complexe. Mais pour ceux qui veulent un réalisme extrêmement poussé, l'*Atlas* viendra compléter la gamme et deviendra un indispensable sur la table de jeu.



Abission Dargonis



Liens vers nos partenaires





Feng Shui 2

Feng Shui est un jeu initialement créé en 1996 par Daedelus puis réimprimé par Atlas Games en 1999. Il est l'œuvre, entre autres, de Robin D. Laws, responsable de *Runequest*, *Over the Edge* / *Conspirations*, *Gumshoe* et *Hillfolk*. Le jeu a connu un grand succès grâce à sa thématique forte et inspirante : les films d'action chinois. Si des noms comme Jackie Chan, Jet Li, Bruce Lee ou Chow Yun Fat ne vous sont pas familiers, il va vous manquer quelques références. Ces noms sont en effet synonymes de la production hongkongaise, très prolifique en films d'action décomplexés.

Feng Shui 2 se veut donc être la nouvelle version d'un jeu qui mêle tous les ingrédients du genre en proposant aux joueurs d'incarner les archétypes traditionnels tels que les flics vengeurs, les maîtres du kung-fu ou les tueurs au grand cœur. Si vous avez déjà joué à la première version vous devez sans doute vous rappeler de ces séances folles où votre jeune shaolin affrontait des hordes de méchants anonymes avec ses mains tandis que votre compagnon vidait une quantité innombrable de chargeurs. Si tel n'est pas votre cas voyons si vous êtes prêt à un voyage à travers l'espace et le temps, petit scarabée.

Il était une fois en chine

Bienvenue à Hong Kong, cité cosmopolite à la croisée des époques. En effet le jeu propose quatre périodes temporelles à explorer : l'ancien temps de la chine médiévale en 690 ; la guerre de l'opium entre Chinois et Britanniques en 1850 ; la période contemporaine ; et enfin un futur post apocalyptique peuplé de singes cyborgs et autres mutants. Ces quatre époques sont concernées par la guerre du Chi, une lutte incessante que se livrent diverses factions pour obtenir le plus de portails de Feng Shui possible. Ces lieux chargés de puissance magique permettent à ceux qui les

contrôlent d'obtenir plus de pouvoir. Les personnages joueurs vont se retrouver, souvent malgré eux, impliqués dans cette guerre interminable.

On retrouve dans ces factions, les « mangeurs de lotus » et ses sorciers eunuques, la « main qui guide » et ses adeptes du Kung Fu, mais aussi l'Ascension corporatiste ou l'Armée simiesque du futur avec ses cyber-gorilles. Tout le monde cherche à posséder un maximum de sites qui sont également des portes pour l'Autre Monde, d'où semblent issues la magie et les créatures fantastiques. Le contexte principalement utilisé est le Hong Kong moderne, présenté en détail (géographie, factions, personnages importants) dans le livre.

Donnez un flingue à un gars, il est Superman. Donnez-lui-en deux, il est Dieu.

Le jeu offre de nombreux choix pour interpréter un personnage cool et mortel. Pour éviter une création de personnage fastidieuse (le catalogue d'options étant très impressionnant), le jeu propose pas moins de 36 archétypes. Les choix sont variés mais on y retrouve quelques catégories détaillées plus loin dans l'ouvrage. Tout d'abord, les adeptes du gun-Fu transportant des sacs de sports remplis de Glock .22, Magnum 747 et autres Uzis. Autre classique du genre, les artistes martiaux aux techniques toujours plus folles. Évidemment nous retrouvons l'inimitable voie du *Drunken Master* avec ses malus de sobriété. Les pilotes sont le pendant des films d'action modernes et les courses poursuites au volant de bolides monstrueux sont bien représentées avec des règles spéciales et une armada de moyens de transport divers et variés. La sorcellerie est un cas à part. En effet les différentes époques ne sont pas forcément favorables aux jeteurs de sorts. En conséquence les sorciers gagnent ou perdent des points de blessure en utilisant la magie selon l'époque. Là encore les options



de sorts sont nombreuses : frappe, guérison ou encore divination. Les joueurs peuvent aussi incarner des monstres : vampire, loup-garou ou momie vengeresse disposeront d'une grande puissance mais au prix d'une apparence horrible. Une originalité du jeu mais un thème classique des légendes asiatiques est l'animal transformé. Ce sont des animaux devenus humains et qui en gardent certaines caractéristiques. Par exemple le crabe n'est pas recouvert d'une carapace mais sera exceptionnellement résistant aux dégâts. Héritage du futur post-apocalyptique, nous retrouvons les mutants à l'ADN modifié, puissants mais instables, ou les cyborgs n'ayant pas fait le choix entre homme et machine. Chaque catégorie amène son lot de règles spécifiques et de techniques spéciales (les *schticks*) qui peuvent même être mélangées pour interpréter un flic sorcier ou un ninja Terminator.

Au moment de choisir son archétype, le joueur doit trouver lui-même une raison de se lancer dans l'aventure. Le livre propose de nombreux conseils pour aider les joueurs à créer leur accroche mélodramatique. Comme dans un JDR classique nous retrouverons l'orphelin mercenaire sans attache, mais cette fois-ci celui-ci va se découvrir une sœur cachée aux mains des grands méchants !

Je veux me battre contre dix d'entre vous

Comment simuler au mieux ces scènes mythiques où un homme seul vient à bout d'une vingtaine d'opposants armés jusqu'aux dents ? La base est relativement simple avec des scores de compétences allant de 0 à 20. Pour réussir une action, le joueur doit battre une difficulté de 5 à 25 en lançant 2d6. L'un des dés donne un score positif, l'autre un score négatif ; on fait l'addition des deux auxquels on ajoute le score de compétence. Si l'un des dés tombe sur un 6 on relance

et on y ajoute le résultat. Une particularité, dans *Feng shui* les compétences n'ont pas d'importance capitale. En effet, dans un film d'action on ne voit pas le héros passer la plupart de son temps à mener des enquêtes. Le jeu en tient compte en posant des niveaux de difficulté simples. Par exemple sur des jets de savoir, si l'information doit mener à la prochaine scène elle est réussie automatiquement, si l'action doit permettre au personnage d'apparaître cool la difficulté est de 7. Il n'y a que si l'information doit apporter un avantage certain au personnage que la difficulté sera de 12 ou plus.

Évidemment le combat prend une place primordiale dans *Feng Shui* ; la particularité du jeu tient essentiellement à son système d'initiative. Au début d'un combat, on jette 1d6 + le score de vitesse. Le résultat donne le nombre de segments et l'ordre d'initiative. Par exemple Wing Chu, maîtresse de la voie de la Grue, jette un dé : 4+13=17. Elle agit au segment 17. En décidant de frapper son adversaire d'un coup de pied elle dépense trois points d'action. Sa prochaine action sera à 14.

Si entre temps son adversaire attaque à son tour, elle pourra esquiver (et augmenter son score de défense de trois points) pour un point d'action.

Elle agira donc à 13. Plus l'action du personnage est complexe, plus elle est coûteuse en points d'action.

Au moment d'attaquer, le joueur prend son score d'attaque (en tir ou arts martiaux la plupart du temps) et lance les dés.

La somme est comparée au score de défense fixe de l'adversaire et le surplus s'ajoute aux dégâts fixes. Les blessures infligées sont égales aux dégâts auxquels on soustrait la résistance du défenseur. Les blessures s'accumulent jusqu'à un score prédéterminé sur la fiche de personnage, généralement 35. Un système de dé de fortune/chi/mutations permet d'ajouter un dé à son résultat ou d'esquiver gratuitement. À noter que les cascades réussissent automatiquement : tant qu'il a réussi son jet, le joueur est libre, et même encouragé à décrire des actions improbables pour respecter



le canon esthétique. Pour tous les cas particuliers (bouclier humain, utiliser le décor, etc.), le jeu propose des micros règles adaptées afin de pouvoir parer à toutes les éventualités.

Le jeu a une règle de progression originale : chaque fois que le meneur le jugera nécessaire, les joueurs feront un jet d'avancement, de difficulté égale au nombre de sites de portails liés ou détruits. Les personnages avancent donc très rapidement au début puis ralentissent leur progression au fur et à mesure de la campagne.

Il faut battre le Chinois pendant qu'il est chaud*****

Dans un jeu avec beaucoup d'options pour les joueurs, il faut des outils simplifiés pour le meneur. Ici pas de problème pour la gestion des PNJ. La piétaille par exemple a toujours les mêmes

caractéristiques, m o d u l é e s uniquement en fonction de leur rôle dans l'histoire. Bandits, gardes de sécurité, zombis ou gangs sont à pour servir de chair à canon. Les hommes de main, eux, ont quelques *schticks* et des statistiques légèrement inférieures à celles des héros. Enfin les boss sont équivalents, voire supérieurs aux héros et bénéficient de nombreuses techniques d'opposants.

Pour la gestion des nombreux jets de dés, l'auteur propose un générateur de résultats préétablis limitant les jets de dés intempestifs. Le jeu met même à disposition des QR codes liés à l'application mobile pour la gestion des combats avec des statistiques intégrées dans les scénarios du livre de base et de l'écran.

Comment structurer les histoires pour rendre la dynamique des films d'action ? Le jeu propose de construire des scénarios en trois actes : une scène d'ouverture, un pont et une scène finale, à chaque fois avec un combat. Un tableau à deux colonnes et trois lignes permet de préparer la façon d'amener les personnages d'une scène à l'autre. Dans quel sens va l'histoire ? Quelles sont les compétences utiles pour y arriver ? Qu'est-ce qui pourrait les mener jusqu'à la scène prévue ? Le meneur prévoira les options en cas d'échec ou de victoire des personnages afin d'éviter une situation de blocage.



Dans le même esprit, le livre propose de créer des PNJ hauts en couleur et développe des idées rarement a u s s i nombreuses dans un jeu.

Pour éviter de se perdre dans les méandres d'un combat dynamique, le jeu indique une méthode à base de

pions, bloc-notes et (si possible) un ordinateur/tablette mais sans plan de bataille, pour laisser la place à la narration.

Suivent des conseils pour éviter de perdre le rythme et le ton typique du jeu. Le contexte du jeu doit servir de prétexte à l'aventure et les personnages vont assumer leur propre destinée.

Application des conseils, le scénario place les héros en plein dans un conflit entre un groupe de dragons (une faction bienveillante) et des terroristes financés par une faction du futur. Ils vont devoir sauver les dragons lors de l'inauguration d'une maison de quartier et trouver des réponses pour empêcher une catastrophe.





Tous ceux qui contrôlent leur destinée sont des dieux.

Feng Shui 2 prouve qu'il reste un jeu intéressant même vingt ans après sa première sortie. On regrettera que les mécaniques n'aient subi qu'un dépoussiérage car les nombreux calculs mentaux à effectuer sont susceptibles de rebuter certains. Le principe d'impliquer les personnages coûte que coûte permet d'obtenir la pleine adhésion des joueurs, pour peu qu'ils acceptent. Quoi qu'il en soit, la proposition du jeu est suffisamment *fun* pour que les souvenirs de scènes d'action anthologiques gommant ses quelques défauts.

Doc « Serpent furieux de la vengeance » Dandy

Illustrations de Bryan Syme, Christian St. Pierre, Mikhail Grueli, Matthew Lewis

Liens vers nos partenaires



CTHULHU

L'Appel de

EDITION 7 FRANÇAISE

EDITION PRESTIGE

CONTENU DE L'ÉDITION PRESTIGE

159 €

- 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'Édition Prestige et prix des ouvrages non contractuels

Prochainement

WWW.SANS-DETOUR.COM





Achtung ! Cthulhu – Guide du front de l'Est

Les Éditions Sans-Détour continuent leur tour du monde en guerre avec ce nouveau supplément de 128 pages consacré, comme son nom l'indique, au front de l'Est.

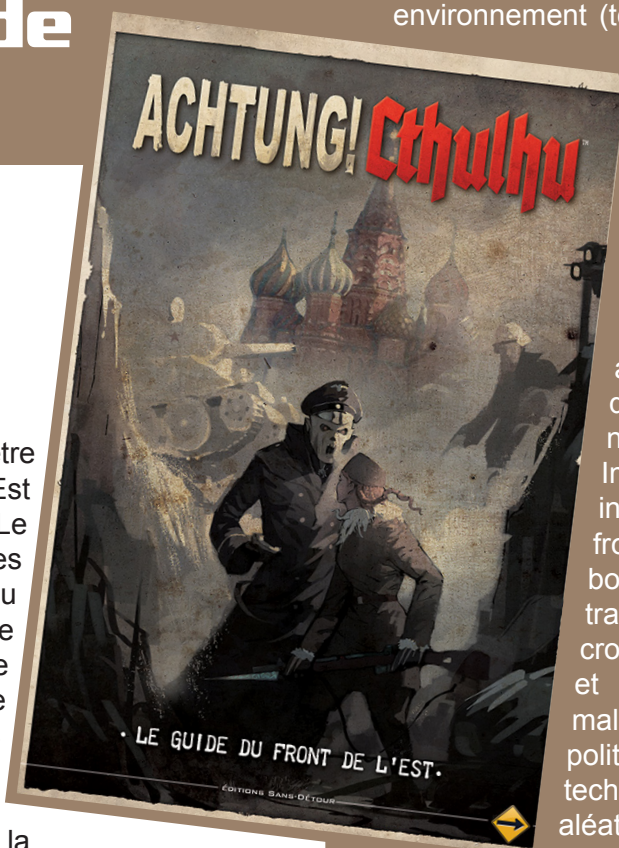
Pour les soldats allemands, être envoyés sur le front de l'Est n'était jamais bon signe. Le borborygme russe, la violence des combats (surtout vers la fin du conflit), les conditions de vie – et de mort – exécrables, le double jeu de Staline, la folie d'Hitler et des commandants en place, parfois qualifiés de véritables bouchers, voilà qui n'augurait rien de bon. Dans la plupart des films ou dans la littérature romancée, un soldat qui se voit muté à l'Est l'est souvent par mesure disciplinaire. Comme dans tous les ouvrages de la gamme, l'équipe rédactionnelle tente ici de conserver une approche historique tout en la parsemant – voire en la remplissant – de données ésotériques puisées à la source du Mythe.

Une ambiance sombre à souhait !

En un peu moins de quarante pages, on vous brosse un aperçu détaillé du secteur, de ses enjeux, de son environnement (toundra, taïga et steppes) et l'on

vous présente la machine de guerre soviétique. Comme d'habitude, vous en apprendrez plus qu'assez pour contenter vos joueurs les plus exigeants en matière de réalisme, mais vous vous laisserez également inspirer par les « à-côtés » qui vous plongeront dans une ambiance plus sombre encore que la Seconde Guerre mondiale ne saurait le faire...

Imaginez un instant vos investigateurs : plongés dans la froidure des plaines soviétiques bordées de sombres forêts ; traversant des villages désertés et croisant, çà et là, des chars fumants et des cadavres décomposés ; malmenés par un commissaire politique ; soumis aux aléas d'une technique de communication aléatoire... Maintenant, ajoutez des rumeurs de cadavres qui dévorent d'autres cadavres, de bêtes inconnues dans les sous-bois et de légendes païennes... Coincés entre la foi en des idées neuves portées par le vent de la Révolution, l'attachement à une gloire fanée, la peur de la mort et le poids des traditions, vos joueurs auront rarement connu une ambiance aussi noire...



Les héros soviétiques

Suivent les règles pour créer des personnages soviétiques. Diverses tables vous permettent de choisir ou de sélectionner aléatoirement une nationalité (tout l'Est n'est pas russe), un nom, un passé, de nouvelles occupations civiles ou militaires, de nouveaux entraînements... Le chapitre consacré aux armes et à l'équipement adapte utilement les listes du livre de base aux réalités du terrain. On trouve ensuite un chapitre consacré aux véhicules employés par l'Armée rouge ou engagés par l'Allemagne sur ce théâtre d'opérations.



Les auteurs se sont un peu lâchés à ce stade, créant à la volée quelques monstres d'aciers aux armements semi-magiques.

Le chapitre intitulé « L'étrange et le merveilleux » pose les termes du fantastique sur le front de l'Est.

Il sème les graines des complots que vos investigateurs devront déjouer, des secrets qu'ils devront percer, des mystères qu'ils apprendront à connaître et d'une foule d'institutions ou de groupuscules occultes en activité dans ce secteur. La plupart puisent dans le terreau fertile des légendes locales et offrent donc un peu de variété par rapport aux sempiternelles sociétés secrètes nazies. Quelques artefacts ou grimoires sont ensuite présentés, tout comme de nouveaux sorts. Le bestiaire du front de l'Est soumet ensuite à votre cruauté toute une série de créatures parmi lesquelles le Chernyi Geolog, les insectes de Shaggaï ou les Krysolud... Dans « Les rouages de la machine », le gardien trouvera une galerie de portraits de personnages historiques ou de PNJ prêts à jouer. L'ouvrage se termine par un scénario court métrage (mais qui peut facilement être prolongé) dans lequel des forces occultes s'en prennent à l'aviation américaine en invoquant des conditions climatiques anormales.

On en redemande

Difficile de refermer cet ouvrage une fois qu'on en a commencé la lecture. L'histoire réelle et l'histoire occulte se mêlent habilement en un tout étrangement cohérent et on

projette facilement son imagination dans le décor proposé par les auteurs, riche en folklore et en mystères.

Personnellement, j'adore. Mais les amateurs du système *Savage Worlds* resteront peut-être un peu plus sur leur faim que ceux de *l'Appel de Cthulhu*, comme trop souvent dans cette gamme.

Genseric

Liens vers nos partenaires



ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



L'ÉCRAN DE JEU
3 VOILETS • 22 €



LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE
128 PAGES • 30 €



LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG
ET AUTRES AVENTURES
128 PAGES • 30 €



LE GUIDE DU FRONT DE L'EST
128 PAGES • 30 €

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



109 €

ÉDITION LIMITÉE
TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS

WWW.SANS-DETOUR.COM

La Lune et Douze Lotus

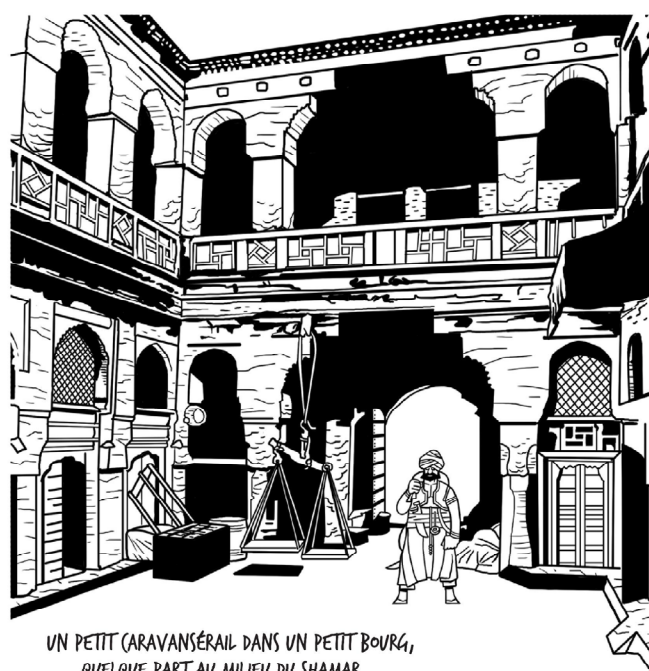
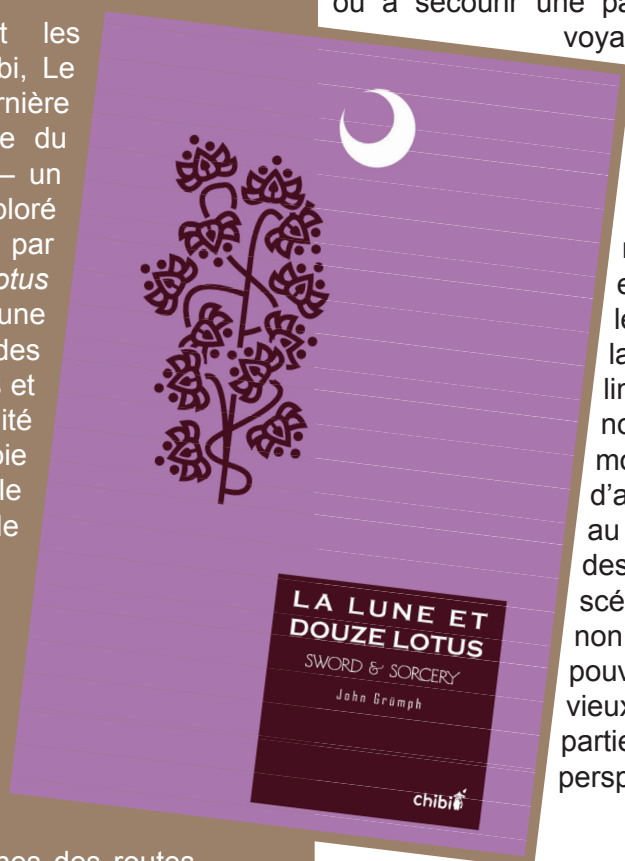
Alternant les influences et les univers dans la collection Chibi, Le Grümph propose dans sa dernière création ludique son approche du genre de la *sword & sorcery* – un monde violent et nerveux, exploré en son temps immémorial par Conan. *La Lune et Douze Lotus* propose ainsi de faire vivre à une poignée de personnages des aventures ramassées, ardentes et dangereuses, dans une antiquité fantasmée où le barbare côtoie le civil, le brutal fraye avec le subtil, le pur s'acoquine avec le corrompu.

Sur les routes du lotus

Dans ce monde, douze nations, aussi colorées qu'étrangères les unes aux autres, ont jeté à travers les steppes et les collines des routes commerciales où transitent notamment les lotus. Plantes extraordinaires, aux vertus multiples et parfois incongrues, leur trafic a tissé des réseaux commerciaux, véritable système sanguin de ce monde. Et les paisibles marchands ne sont pas les seuls à emprunter ces routes. Toute une faune polymorphe d'énergumènes parcourt le monde, qui à la recherche de la fortune, qui en fuite d'un ancien maître sorcier pervers et intraitable, qui à la recherche de ses origines. Les douze peuples sont bien décrits, à la manière d'un carnet ethnographique, avec force illustrations inspirantes. On y retrouve les influences habituelles (les farouches Cimmériens, des sédentaires des steppes) mais aussi des nouveautés (comme un peuple qui se dissimule derrière des masques et dirigé par des reines sanguinaires).

Si l'histoire de ce monde est ponctuée par des guerres, des missions diplomatiques et autres gestes d'envergure, les aventures des personnages ne seront jamais de cette dimension-là. Elles les mèneront à défendre un village, à s'opposer à un culte batracien ou à secourir une paire d'enfants enlevés par des voyageurs sans odeur. La proposition

ludique est complètement calquée sur le rythme *pulp* que Robert Howard a donné aux récits de Conan : court, vélocé et sanglant. Les parties sont nécessairement courtes (quitte à en faire plusieurs en une soirée), le nombre de joueurs restreint, la profondeur scénaristique limitée et les ellipses narratives nombreuses. Parmi les différents modes, l'auteur nous propose d'ailleurs, pour coller encore plus au modèle howardien, de jouer des aventures non linéaires : les scénarios s'enchaînent de manière non chronologique, les personnages pouvant donc être plus ou moins vieux, puissants et renommés d'une partie à l'autre. Ô défi enivrant, ô perspective alléchante !



UN PETIT CARAVANSÉRAIL DANS UN PETIT BOURG,
QUELQUE PART AU MILIEU DU SHAMAR...





Suivant la ligne de vie

Quel système pourrait donc supporter de jouer des aventures non linéaires ? Eh bien, un système très simple, en vérité. Un personnage – ou un antagoniste – sera décrit très brièvement avec son nom, sa ligne de vie (une phrase ou deux qui le caractérise), un talent et quelques valeurs chiffrées (réputation, points de vie, classe d'armure, dégâts). C'est la réputation qui est essentiellement appelée à évoluer, et à marquer une plus grande puissance du personnage (après tout, s'il est très connu, c'est parce qu'il doit être puissant – et réciproquement). Les trois grands tests du jeu sont tous basés sur la Réputation : jets d'attaque, de prouesse physique et de compétences. La mécanique est très simple ; on lance un d20, sur 20 le personnage échoue, tout autre résultat est un succès. En fonction de la réputation et de quelques modificateurs externes (par exemple, quand un élément décrit dans la ligne de vie peut favoriser le jet), le résultat du d20 peut indiquer une réussite majeure (le personnage obtient vraiment ce qu'il veut, sans contrepartie) ou une réussite mineure (il obtient ce qu'il veut, mais au prix d'une complication ou d'un sacrifice particulier).

Ce système fait écho à l'autre référence du jeu conanesque – *Barbarians of Lemuria* de Simon Washbourne – qui lui aussi misait sur une mécanique centrale épurée. *La Lune et Douze Lotus* fait de même, avec une particularité notable : le chapitre consacré à la gestion des combats est plus complet.



Les manœuvres, les gains d'avantage par rapport aux autres combattants, la gestion de l'initiative, tous ces éléments sont plus étoffés ici, certainement pour enrichir ces moments-clefs des aventures et contrer l'effet néfaste de séquences trop répétitives dans le combat.

Sous le regard fixe de la Lune

Ainsi les presque trois cents pages de cet ouvrage ne sont certainement pas encombrées par des règles spécifiques pour simuler des situations aussi multiples qu'anecdotiques. En revanche, un soin particulier a été apporté pour enrichir la description du monde, de ses peuples et des lotus. La proportion du livre de base qui y est consacrée est vraiment impressionnante, que ce soit au travers des descriptions des nations (spécificités, habitudes, mœurs, rapport au religieux, etc.) ou grâce aux très nombreuses illustrations, qui jouent ici un rôle particulier quant à l'inspiration du meneur. Comme dans la majorité des ouvrages récents du Grümph, *La Lune et Douze Lotus* propose en outre un grand nombre de tables aléatoires, qui permettent de créer des arguments d'aventures et des éléments de décor pour les enrichir. Ces tables remplissent bien leur rôle, mais continuent aussi d'inspirer l'imaginaire du lecteur qui pourra plus facilement envisager quel type d'aventures il souhaite proposer à ses partenaires de jeu.

Si le propos ludique est clairement orienté vers des aventures pleines d'action, une certaine nostalgie émane néanmoins des descriptions. Certains aspects de l'univers présenté portent en eux une certaine morgue, une langueur particulière dont le contrepoint enrichit un univers qui serait, sinon, par trop simpliste. Par exemple, pour devenir sorcier, il « suffit » de sacrifier un être humain à la Lune. Le pouvoir occulte n'a que ce prix – qui pourrait paraître anodin, mais qui est lourd de sens. C'est une route à sens unique dans le monde de *La Lune et Douze Lotus* et qui réservera des révélations accablantes à ceux qui voudront goûter à cette source de pouvoir unique.



Un voyageur qui vit encore

La Lune et Douze Lotus est un ouvrage complet, avec une proposition ludique forte et engagée. Cet ouvrage propose un système simple, adapté au style romanesque qu'il souhaite émuler. Tous ses choix semblent pertinents. Et ce moteur n'est pas une coquille vide. L'ouvrage est encastré de peuples, d'aventures et de fragments étranges de lotus. La matière est là, prête à vibrer au rythme des décisions des joueurs, à résonner des actes de bravoure des personnages, le temps de quelques aventures ; puis le temps fera son affaire. Les lignées vont s'éteindre, les armes rouiller, les cités sombrer. Ne restera de ces aventures qu'un murmure dans le vent, dans la tiède clarté d'un astre mort. Et ce murmure parle de fragrances capiteuses, de combats désespérés, de bêtes astrales avides de sang chaud et d'une nuit à nulle autre pareille.

La Lune et Douze Lotus.

Un ouvrage inspirant.

Guillaume AGOSTINI



Liens vers nos partenaires





L'Agence – nom de code A.R.E.S.

Adrien Cahuzac, que l'on peut entendre ponctuellement dans le podcast de la Cellule, propose son premier JdR, disponible en *print on demand* : *L'Agence – Nom de code A.R.E.S.*

Ses objectifs sont de vous permettre de jouer des scénarios d'espionnage en planifiant chaque étape de vos missions, le tout sans MJ et sans préparation préalable. Un programme bien alléchant. Le temps de prendre deux-trois gadgets avec moi, et infiltrons-nous dans cette Agence.

Une agence de quoi ?

Non, dans *L'Agence* vous ne dirigerez pas une agence à la recherche de mannequins anorexiques, ni un Stéphane Plaza à la tête d'une agence immobilière. Par contre, vous allez incarner des espions à la solde de l'Europe pour réaliser des missions très secrètes et très dangereuses. Plutôt fait pour se jouer en groupe qu'en tête à tête, vous vivrez des aventures plus proches de *Mission impossible* que de *James Bond*. Vos agents pourront être dits de terrain, d'opération secrète, d'intermédiaire social ou scientifique. Et les contrats les liant à l'Agence seront

soit des CDD (*one shot*) soit des CDI (campagne). Autant le dire de suite, le jeu est vraiment calibré pour être joué en *one shot*. Les règles de campagne sont assez superficielles et on voit vite qu'elles ont été écrites pour donner une option de plus au fan du jeu mais que tout n'est pas abouti.

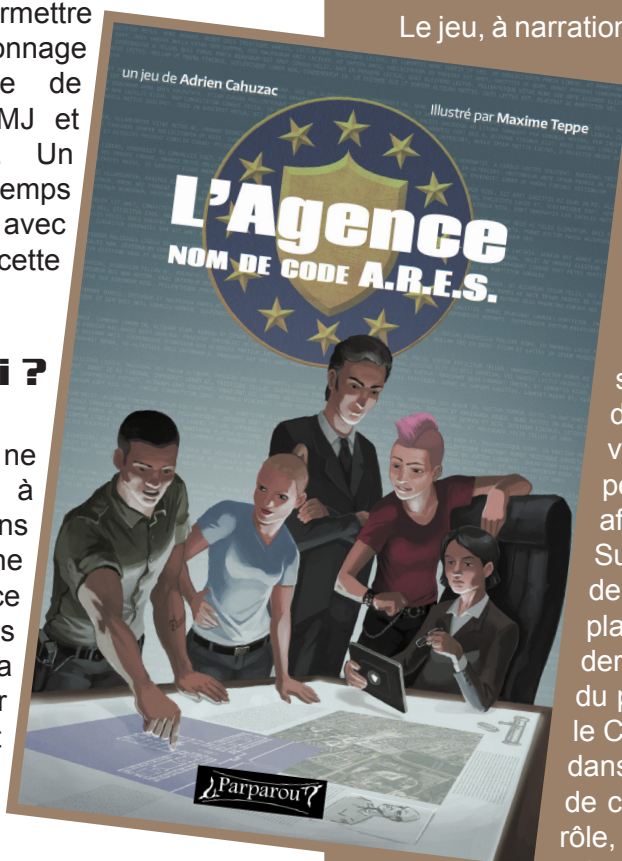
Chic des espions !

Le jeu, à narration partagée, a vraiment été réfléchi afin de coller aux séries télé.

Cela se matérialise par le « scriptage » des séances de jeu. Toutes débutent par un prologue, une scène où chaque joueur va apporter un élément supplémentaire jusqu'à un événement majeur posant les bases de l'aventure (en gros ce sont les cinq premières minutes d'un épisode de série télé). Puis vient le générique où chaque personne va décrire une scène afin de présenter son personnage. Suite à cela, la plus grosse part de la soirée va consister en la planification de la mission. Cette dernière va être définie en fonction du prologue et de l'objectif défini par le Coordinateur (nous en reparlerons dans le paragraphe suivant). À partir de cet objectif, les joueurs, à tour de rôle, vont définir des complications qui seront intégrées à l'histoire,

comme « la police est armée de *tasers* » ou « la chambre des scellés est un vrai coffre-fort ». Bien entendu si un plan se passait toujours sans accroc cela se saurait. Ainsi, le Coordinateur va disposer de points d'embûches (en fonction du nombre de joueurs) qui lui permettront d'introduire des situations non anticipées par les agents.

Afin de corser encore un peu la vie des agents secrets, une durée est allouée pour réussir la mission. Non pas une durée fictive, ou de durée de la soirée, mais un nombre de tours que chaque joueur va jouer et qui seront nécessaires pour remplir l'objectif. À partir de là, les joueurs vont créer un plan de leur intervention, d'une part en se distribuant les problèmes à résoudre



en fonction de leur agent et d'autre part en respectant le *timing* imposé par la mission.

Enfin, vient l'exécution du plan. Durant cette phase de jeu, les agents vont avoir quatre possibilités durant leur scène : soutenir un autre agent, intervenir pour résoudre un problème, investiguer pour mieux préparer sa prochaine intervention ou passer son tour.

Pour résoudre un problème, le joueur devra jeter un nombre de D6 variable en fonction de la manière dont il a abordé la situation, la manière dont il a fait preuve de ses compétences (en faisant valoir ses diplômes ou son expérience professionnelle), etc. Puis, si aucun 1 n'est obtenu, le problème est résolu, sinon, cela va réduire les chances de réussite de la mission.

Un coordinateur de soirée

Le jeu nous est présenté comme étant un JdR sans MJ ; pour autant, un joueur va incarner le Coordinateur durant la soirée. Pour donner un peu plus de corps à cet être, le jeu fait en sorte que ce coordinateur soit également un personnage du jeu,

un agent n'étant pas sur le terrain et coordonnant les actions des autres agents. C'est assez malin sur le principe, sauf qu'il n'est pas un personnage comme les autres. Quelles sont ses attributions ? Il a pour rôle de donner la réplique aux agents au travers des PNJ, d'avoir le dernier mot sur l'objectif de la mission et de jouer l'adversité durant la partie. Cette adversité est symbolisée par des points d'embûches qui vont pouvoir être dépensés pour introduire des événements imprévus bouleversant ainsi le plan réalisé. En résumé, de mon point de vue, *L'Agence* n'est pas un jeu sans MJ mais bien un jeu à MJ, qui peut être tournant (chaque agent pouvant devenir coordinateur d'une mission).

De difficiles missions

L'Agence est un jeu à la narration partagée, sans préparation et de planification de mission. Pourtant, il est « scripté » dans sa mise en forme et les joueurs, malgré les efforts faits par l'auteur, vont souvent se retrouver seuls à tâtonner. Lorsqu'on lit l'exemple du prologue, on a l'impression d'une surenchère de petits morceaux de scènes sans qu'il y ait un guide clair de quand le terminer. S'en suit la définition de l'objectif, qui se doit d'être une simple phrase pouvant être résolue par une seule action,

toutefois certains exemples semblent assez anecdotiques pour être utilisables pour une mission.

Que dire de la phase de création du plan de la mission où vous avez même la possibilité de reformuler les problèmes précédemment créés.

En fait, le jeu fourmille de règles, d'étapes à suivre le rendant difficile d'accès et nécessitant un apprentissage assez long pour prendre plaisir à le jouer.

Dernier point, l'auteur utilise une mécanique « punissant » les joueurs sortant de leur rôle, comme on peut en trouver dans *Sens* de Romaric Briand, où nous avons les points d'immersion négatifs. Ici il y a un jeton malus qui représente une embûche supplémentaire, tout comme la mécanique « obligeant » le coordinateur à dépenser tous ses points d'embûches sous peine de voir son personnage recevoir des malus pour ses prochaines missions en tant qu'agent. Dans la manière d'impliquer les joueurs, je préfère la carotte au bâton, mais c'est un choix qui en vaut un autre.





Conclusion

L'Agence – Nom de code A.R.E.S. est un premier jeu ayant pour ambition de permettre de jouer des scénarios d'espionnage, sans préparation, à la manière des séries télévisées. En cela, il remplit bien l'objectif en respectant les codes du genre, en les calquant sur son jeu. Toutefois, pour y parvenir, l'auteur use et abuse de règles rendant le jeu difficile d'accès. Chaque étape est tellement soutenue par des règles, options, etc., qu'on a l'impression d'avoir plus à faire à un jeu de plateau qu'à un JdR. Loin d'être un mauvais jeu, *L'Agence* pêche à trop avoir voulu soutenir son intention initiale par des règles et à oublier la narration.

Sempai

Liens vers nos partenaires



FICHE D'AFFECTATION

NOM DE L'AGENT :

Adresse : [REDACTED] e-mail : [REDACTED]

Téléphone : [REDACTED] Âge : [REDACTED] Nationalité : [REDACTED]

Date de naissance : [REDACTED]

Signes distinctifs : [REDACTED]

FICHE DE SUIVI DE L'AGENT (AGENT EN CDI)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES :

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

HISTORIQUE PSYCHOLOGIQUE ET JUDICIAIRE :

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

ÉTAT DE L'AGENT :

☐ opérationnel ☐ compromis ☐ en péril ☐ capturé ☐ éliminé

TYPE DE CONTRAT (zone réservée aux RH) ☐ CDD ☐ CDI

☐ ATI (Agent de Terrain et d'Intervention) ☐ AIS (Agent Intermédiaire Social)

☐ ATS (Agent Technique et Scientifique) ☐ AOS (Agent d'Opérations Secrètes)

congés payés restants : [REDACTED] trimestres cotisés : [REDACTED]

avoirs formations : [REDACTED]

DIPLÔMES :

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

☐ [REDACTED]

PROCHES À PROTÉGER :

	RAS	compromis	en péril	capturé
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVATIONS :

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Nothingness – Encyclopédie

L'*Encyclopédie* de *Nothingness* est un grand bestiaire contenant tout ce dont vous aurez besoin pour mener la vie dure à vos joueurs.

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 nombre de messages postés). Il est également disponible sur lulu.com au prix de 25 € en noir et blanc ; pour une version intégralement en couleur, il vous en coûtera 50 €.

Un bestiaire fourni

Triée par ordre alphabétique, cette *Encyclopédie* contient plus de 210 ennemis potentiels pour vos joueurs. Pour chacun d'entre eux, vous aurez une description détaillée de son apparence, les lieux dans lequel le trouver ainsi que son utilisation par d'autres groupes.

Comme le veut la tradition dans la gamme *Nothingness*, le degré d'informations donné est très important ; vous trouverez donc aussi les possibilités de domestication, la durée nécessaire au processus et la méthode à appliquer. Vous aurez également leur mode de vie, leurs motivations, leur habitat et leurs techniques d'attaque.

Les monstres non humanoïdes bénéficient même de leurs propres tables de localisation (patte, aile, queue, tentacule, etc.) qui sont personnalisées à l'extrême pour garder le réalisme en phase de combat.

Côté illustrations, même si elles sont assez nombreuses et de qualité, on aurait aimé en avoir une par créature, mais cela a forcément un coût. En tout cas, les créatures les plus étranges et difficiles à imaginer sont en général celles qui ont une illustration.

Point important, c'est dans l'*Encyclopédie* que l'on trouve les informations sur l'Aigue-Sourgne, le poison qui infeste les océans de Weröl. Ce n'est pourtant pas un monstre vivant, mais ces règles exhaustives vous seront très utiles.

Du classique à l'original

Les monstres décrits dans l'*Encyclopédie* sont des plus variés. On y retrouve certains incontournables comme les gobelins, les dragons, les coqatrix ou autres chimères, mais chacun d'entre eux dispose d'une histoire propre qui tranche radicalement avec le genre.

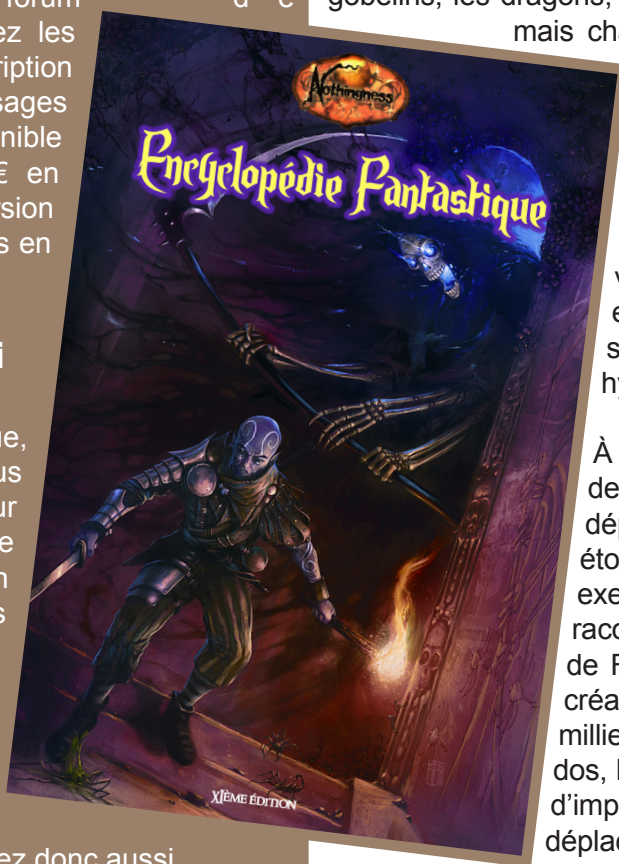
Par exemple concernant les gobelins, c'est une espèce intelligente en voie de disparition qui ne possède plus qu'une seule ville cachée ; les orcs ont été exterminés mais de nombreuses sous-espèces ou espèces-hybrides en sont dérivées.

À l'opposé, on trouve une foule de créatures originales qui vous dépayseront. Une des plus étonnante est le Bariosaurus par exemple, une légende de Weröl raconte que jadis au fin fond du désert de Faram, vivaient de gigantesques créatures faisant parfois plusieurs milliers de mètres de long. Sur leur dos, les djiins de Faram construisirent d'imposantes villes mouvantes, se déplaçant dans le grand désert de sable.

Tous ces monstres sont répartis sur un très large éventail de puissance, allant des monstres de niveau 1 aux créatures divines. Cet ouvrage vous accompagnera donc sur toutes vos parties.

Un calcul de puissance précis

Dans *Nothingness*, les ennemis n'ont pas de « facteur de puissance » désigné par le niveau moyen que les joueurs doivent avoir. Ils ont un IPP, « Indice de puissance pondéré », qui se calcule de manière nettement plus fine. Ainsi on trouve des monstres allant d'un IPP de 5 à 3 800.





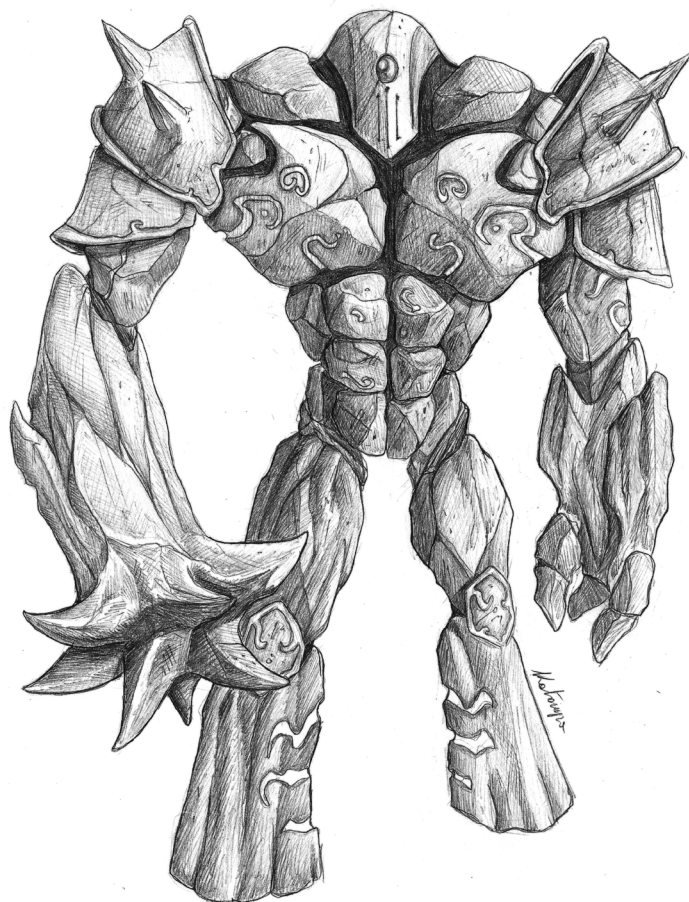
On calcule ensuite les IPP des joueurs présents sur la table en suivant une petite formule et on obtient un nombre très différent d'un personnage à l'autre, basé sur le niveau mais aussi sur la taille et la force. Ce nombre est donc nettement plus précis qu'un simple indicateur de niveau.

Il suffit enfin de choisir vos ennemis et leur nombre pour que les IPP cumulés des deux côtés soient proches. Vous aurez ainsi très rarement la mauvaise surprise de mettre en face de vos joueurs un ennemi face auquel ils n'ont aucune chance.

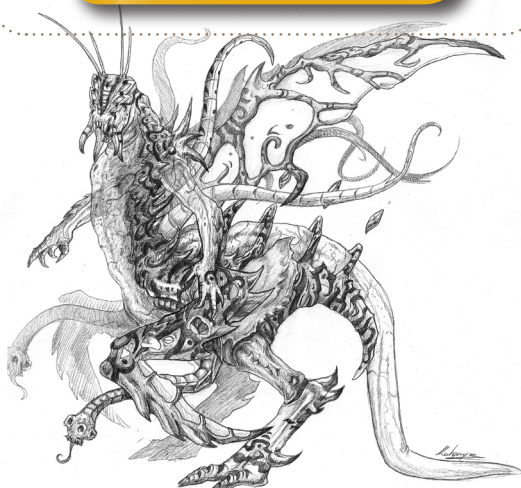
Conclusion

L'*Encyclopédie* est un incontournable de la gamme *Nothingness*, l'originalité y est toujours présente et tout ce dont on a besoin y est, et même plus. Le nombre de créatures est suffisamment important pour jouer des dizaines de parties sans jamais se répéter. Le réalisme propre à la gamme est conservé, sans ajouter à la complexité déjà importante du jeu. Comme pour l'*Atlas*, c'est donc un incontournable à posséder pour tout meneur de *Nothingness*.

Abission Dargonis



Liens vers nos partenaires



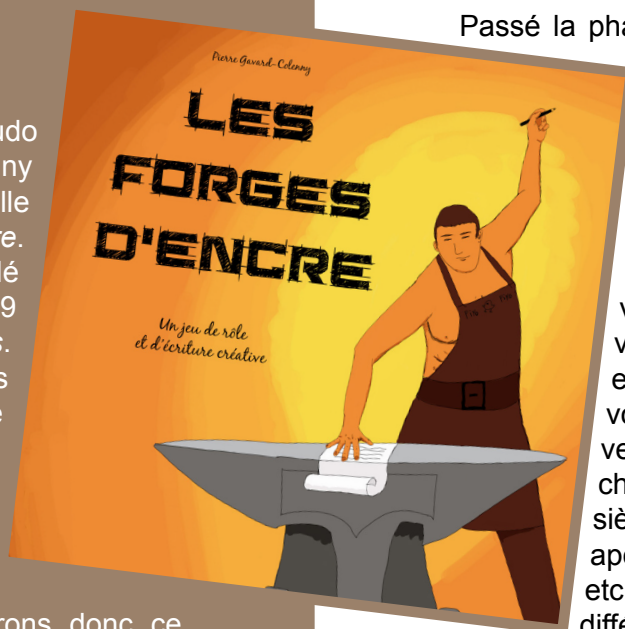
Les forges d'encre

Plus connu sous son pseudo Saladdin, Pierre Gavard-Colenny nous revient avec sa nouvelle production, *Les forges d'encre*. Nous vous avons déjà parlé de lui dans le *Maraudeur* n°9 avec son jeu *Explo[nar]rateurs*. Ici, point de nuage de mots pour construire une histoire de manière collaborative, mais plutôt des outils afin d'inventer, ensemble, l'encyclopédie d'un univers directement jouable. L'ambition est grande et notre intérêt est piqué au vif. Ouvrons donc ce nouvel ouvrage et voyons ce qu'on peut en tirer.

Le principe

Qui n'a jamais tenté d'écrire, seul dans son coin, son univers de JdR pour y faire jouer ses amis ? Quel joueur n'a jamais eu envie d'apporter ses idées à un univers dans lequel il joue ? Ne dit-on pas que l'on est plus intelligent à plusieurs que seul ? *Les forges d'encre* partent de ces constats. La volonté de l'auteur est donc de permettre aux participants d'une même table de JdR (MJ et joueurs) d'écrire ensemble l'univers dans lequel ils veulent jouer et de le mettre en pratique rapidement. L'idée est plus que séduisante, notamment pour le MJ puisqu'il ne va pas avoir à ingurgiter des pages et des pages d'un *background* proposé par un autre auteur. Ici, toute cette partie va être créée de manière collaborative, simultanément autour de la table par tous les participants, rendant ainsi l'assimilation et l'appropriation des informations beaucoup plus faciles. De plus, cette création va se faire de manière itérative puisque l'on va alterner les moments de création de l'univers avec les moments de jeu. Une différence majeure avec beaucoup de jeux dits narratifs, c'est l'opportunité offerte ici de créer l'univers en prenant son temps et non « à la volée », sans pouvoir véritablement prendre le temps de réfléchir à tout. En prenant le temps et en partageant les envies, l'univers devrait à la fois garder toute sa cohérence et s'enrichir petit à petit des apports de chacun.

Aiguisons nos crayons !



Passé la phase de décision de l'univers de jeu, qui paraît être la base de tout, il va vous falloir définir les grandes lignes de votre univers, ceci passant par le ton, le thème de la partie mais également les premières grandes règles qui régissent votre univers. Pour terminer, vous allez définir ensemble, en une phrase, le concept de votre partie, à savoir ce que veulent incarner les joueurs (des chasseurs de vampires au XVIII^e siècle, des survivalistes après une apocalypse de chats zombies, etc.). C'est alors que la grosse différence avec les autres jeux

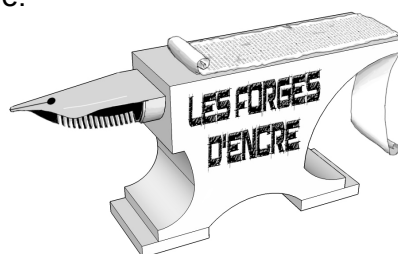
intervient.

Vous allez devoir créer, en écrivant des textes, un lieu et des personnages. Pour cela, les joueurs vont avoir un quart d'heure pour rédiger un texte qu'ils liront à la table afin de le partager. Ces textes vont constituer les articles de l'encyclopédie de votre univers ; toute encyclopédie est rangée par ordre alphabétique, la vôtre le sera également *via* un index, le tout en respectant le fait d'avoir toutes les lettres de l'alphabet représentées au final. Bien entendu, cette encyclopédie s'enrichira petit à petit, à chaque phase de création collaborative.

Autant la création des lieux est relativement libre, autant la création des personnages est plutôt contrainte au sens où tous les personnages doivent être définis par leur rôle, des descripteurs, des motivations et des relations. Il n'y a rien d'original là-dedans, simplement que chaque personnage présentera ce même squelette.

C'est quand qu'on joue ?

Une fois la première phase d'écriture réalisée, le MJ ayant eu le temps de réfléchir à son premier scénario en utilisant les premières discussions avec les joueurs, la première partie peut commencer de manière très traditionnelle.





Le système de jeu se veut être un mélange de *Fate* et de *FU* au travers de l'utilisation des variations de réussite ou d'échec par des « oui, mais », « non et en plus », etc., sur un D10. À cela s'ajoute l'utilisation d'avantages/désavantages pour lancer plusieurs D10 et garder le meilleur ou le pire en fonction des circonstances. Ainsi, un personnage souhaitant en intimider un autre et ayant un descriptif de type « mon corps est couvert de cicatrices issues de mes différents combats » pourra le mettre en scène pour pouvoir jeter deux D10 au lieu d'un et garder le meilleur des scores.

Le jeu intègre un système de gemmes et de gouttes d'encre. L'obtention de gemme se fait, notamment, pour récompenser un joueur ayant réalisé une action particulièrement intéressante, mais également pour féliciter les joueurs durant la phase d'écriture (et entretenir ainsi la motivation d'écrire). Ces gemmes/gouttes permettent aussi de relancer les dés, contraindre un descripteur d'un autre joueur, récupérer la narration pour devenir MJ durant une phase d'écriture et de jeu, etc. C'est un ensemble de dix possibilités qui vous sont offertes – allant peut-être un peu trop dans tous les sens. Une simplification aurait pu être la bienvenue en réduisant le nombre et en séparant ce qui est de l'ordre de la phase d'écriture de celle de jeu.

Des tonnes de conseils

S'il y a bien une chose que Saladdin souhaite, c'est que la phase d'écriture se réalise et pas uniquement lors de la première partie mais bien sur le long terme. Peut-être pourriez-vous être apeuré par le fait de manquer d'idées lors des phases d'écriture ? L'auteur vous donne une centaine de propositions réparties en dix catégories, en passant par des articles concernant l'artisanat, les événements locaux ou les bâtiments importants. Ces propositions s'accompagnent également d'un niveau de difficulté dans la création, afin de vous permettre de progresser pas à pas.

En allant au-delà de ça, l'ouvrage récapitule un ensemble de conseils à destination du MJ mais également des joueurs. Étant dans un jeu où l'on crée ensemble un univers, il faut également respecter la parole de l'autre et cela se traduit par une série de conseils bienvenus même si assez évidents, comme le fait de jouer ensemble et pas l'un contre l'autre. Du côté du MJ, vous allez retrouver des outils informatiques fort intéressants puis beaucoup d'éléments déjà lus (mais mieux écrits ici) dans *Apocalypse World*. On va retrouver par exemple le fait de poser beaucoup de questions aux joueurs, de jouer pour voir ce qu'il va arriver, d'être fan des personnages, etc.

Conclusion

Les forges d'encre se veut être une proposition ludique ambitieuse au sens où au-delà de partager la narration, l'écriture elle-même est partagée entre tous les participants. De ce fait, le jeu s'adresse à des rôlistes participatifs et aimant écrire. Pour ce dernier point, cela semble être le plus délicat : avoir à sa table uniquement des joueurs qui ont envie d'écrire ensemble. De plus, même si l'auteur s'en défend, les outils, les conseils, etc., font que l'on a l'impression de réaliser/participer à une initiation d'un atelier d'écriture. Cela peut plaire, mais la phase d'écriture risque de rebuter pas mal de joueurs. Il est ainsi difficile de traiter *Les forges d'encre* comme un JdR classique car finalement le système de jeu n'est pas véritablement dédié et à la lecture on sent bien que ce n'est pas la partie qui passionne le plus l'auteur. C'est plus un alibi pour permettre de jouer rapidement avec les éléments qui ont été créés. De ce fait, je m'interroge sur le positionnement du jeu, car l'auteur n'a pas voulu proposer un livre « d'atelier d'écriture pour les nuls » mais il n'a pas été non plus à fond dans le développement de la partie ludique. Toutefois, les conseils proposés sont intéressants et certaines idées sont vraiment à reprendre. De ce fait, si vous aviez en tête d'écrire à plusieurs (ou seul) un univers de jeu, ce livre devrait vous aider à structurer votre démarche, même si cela signifie pour vos futurs lecteurs d'avoir des tonnes de *background* à ingurgiter ensuite.

Sempai

Liens vers nos partenaires



Nom du personnage

Rôle

Créé par :

Descripteur



Descripteur



Descripteur



Descripteur



Problème personnel



Motivation :

Concept de groupe

Thème de la partie :

Objet



Objet



Objet



Apparence :

Etats (sonné, fatigué, blessé...)

Expérience :

Relations





Mass Effect : Nouvelle ère

Quelques défauts sont présents dans cette v1, comme un décalage au niveau des pages du sommaire, mais la qualité globale nous le fera très vite oublier.

Présentation

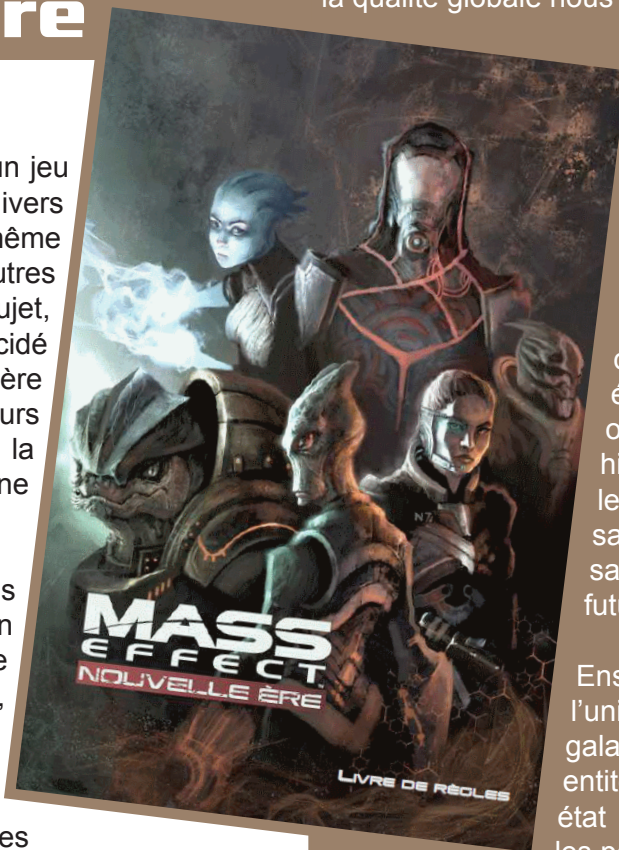
Mass Effect : Nouvelle ère est un jeu de rôle amateur basé sur l'univers de la trilogie vidéo-ludique du même nom. Mais contrairement à d'autres jeux amateurs basés sur ce sujet, Renaud Lottiaux, l'auteur, a décidé d'innover en laissant derrière lui l'histoire des moissonneurs (ennemis emblématiques de la saga) pour nous plonger dans une nouvelle intrigue de son cru.

Pour ceux ne connaissant pas la trilogie, *Mass Effect* est un monde futuriste où l'ensemble de la galaxie est accessible, plusieurs races se partageant, avec l'humanité, son contrôle. Le niveau de technologie y est très élevé et des pouvoirs biotiques (psychiques) sont également de la partie.

À l'heure où j'écris ces lignes, six livres sont téléchargeables gratuitement en format PDF, ou en format papier (couleur) payant sur lulu.com. Ainsi on peut se procurer le livre de base, de 124 pages, les suppléments de races *Asari* et *Krogan* et les trois premiers volumes de la campagne, *Saratoga*, *Tau volantis* et *Kellyrion*. L'écran de jeu est également disponible en format PDF. Il est important de préciser que l'auteur fait cela bénévolement, les prix sont donc les prix bruts de fabrication de Lulu.

Première impression

Dès l'ouverture du livre de base, il faut déjà reconnaître une chose, l'ouvrage est d'une étonnante qualité, papier glacé, *template* dans le ton, contenu lisible et illustrations magnifiques ; monsieur Lottiaux a fait un excellent travail de mise en page. Beaucoup de jeux « officiels » ne proposent pas une telle finition sur leurs collections.



Le contenu

Le livre de base, découpé en dix chapitres, commence par nous fournir la trame historique, il reprend les éléments des jeux vidéo (en se basant sur l'une des quatre fins possibles de la trilogie), puis décrit les événements des trente ans qui ont suivi. Chose importante, cet historique est une version pour les joueurs, qui pourra être lue sans problème par toute la table sans risque de *spoiler* sur l'histoire future.

Ensuite c'est un descriptif de l'univers qui vous attend : carte de la galaxie, description des différentes entités qui la contrôlent, organisations, état des lieux sur la technologie et les pouvoirs biotiques.

Viennent ensuite les listings traditionnels des races jouables et des classes qui amènent à la création d'un personnage. Les huit races principales de l'univers sont jouables et les classes proposées correspondent à celles du premier jeu vidéo, à savoir trois archétypes de base, soldat, ingénieur et biotique, que l'on peut conserver seuls ou assembler deux par deux dans toutes les combinaisons possibles. Chacune de ces combinaisons possède deux spécialités (commando, sniper, furie, foudre de guerre, etc.).

Enfin on en arrive aux éléments plus techniques du jeu avec l'explication des règles, des talents et avantages des joueurs (leurs pouvoirs spéciaux), et les équipements disponibles.

Le livre de base fournit donc assez d'information pour être utilisé seul.



Un système déjà rodé

Le système de jeu est basé sur celui du *Monde des ténèbres* seconde édition (similaire à celui de *Scion* pour les connaisseurs). Les joueurs ont des valeurs de caractéristiques et de compétences ; lorsqu'une action doit être effectuée, on assemble la caractéristique et la compétence la plus logique (par exemple FORCE/Bagarre), on additionne les deux et le chiffre obtenu correspond au nombre de d10 à lancer. Les dés faisant 8, 9 ou 10 sont des réussites (et le 10 se relance).

Pas de grande nouveauté sur ce système hormis la prise en compte de la haute technologie (notamment les boucliers présents sur les armures) et des pouvoirs biotiques.

Ce système peut nécessiter beaucoup de dés, mais il est également assez représentatif de la puissance des personnages que l'on incarne.

Une entraide nécessaire malgré les différences

Dans l'univers de *Mass Effect*, une chose est importante, la rivalité et les différences entre les espèces. Elles ont en effet chacune leurs griefs et leurs affections, d'anciennes guerres restent présentes dans les esprits et il est parfois difficile de devoir traiter avec des personnes si différentes.

L'auteur a conservé ce point en créant des règles différentes par race, chacune d'entre elles possède donc sa propre fiche de personnage. Les valeurs de caractéristiques ne sont ainsi pas les mêmes : un Krogan pourra atteindre 7 en force là où un Galarien sera limité à 4. De même certaines sections de la fiche sont complètement différentes comme pour la vitalité Krogan. Le point le plus intéressant selon moi a été ajouté sous forme d'un tableau des différentes races dans lequel pour un type d'action, un personnage aura un malus envers une autre race.



Cela paraît logique pour des jets comme la médecine, mais c'est également le cas pour l'empathie ou la communication.

Les sensations de jeu

À première vue, il y a beaucoup de choses à retenir pour pouvoir jouer et effectivement certains



jets ont une règle de calcul complexe.

Par exemple il est parfois dur de savoir combien

de dés il faut lancer pour

utiliser un pouvoir biotique,

il faut additionner une caractéristique,

le niveau de la compétence et un

nombre de dés déterminé par la « potence » du

personnage multiplié par une durée de chargement,

on soustrait alors les malus d'armure et on obtient le nombre de dés. Ce n'est donc pas évident de s'y

retrouver au début, mais une fois ce nombre de dés connu, il ne peut y avoir que peu de variation sans gain

d'expérience majeur pour le joueur.

De même l'ajout des boucliers ajoute une nouvelle barre de points de vie aux joueurs mais qui se comporte différemment. Dégâts maximisés, temps de recharge et énergie sont autant de paramètres supplémentaires à prendre en compte.

Mais ces règles permettent de rester très proche de la trilogie originale et les fans passeront sans soucis ces difficultés dont ils possèdent déjà les notions. De plus après quelques parties, le calcul du bouclier devient intuitif pour tout le monde et les biotiques savent quel nombre de dés lancer pour chacune de leurs capacités.

Une dynamique de combat propre

Le système des boucliers cumulés à des équipements relativement mortels impose un changement de





comportement durant les combats, poussant les joueurs à agir de façon coordonnée et stratégique.

En effet comme dans le jeu vidéo, une fois vos boucliers tombés, il ne suffira que d'un tir suffisamment bien réussi pour vous abattre ! L'utilisation des couverts est alors primordiale : même s'ils vous handicapent pour viser, ils vous permettront de survivre un peu plus longtemps.

C'est à ce moment que les autres joueurs devront vous couvrir en attendant la recharge des boucliers des personnages blessés. De quoi donner lieu à de grands moments de combat, où l'épique effleure une mort certaine. De telles actions seront d'ailleurs récompensées par des points de volonté utilisables comme joker sur d'autres jets.

L'avenir de *Mass Effect* : Nouvelle ère

Avec un livre de base complet, l'auteur aurait pu s'arrêter là, mais non ! La gamme comprend également une campagne qui paraît au fur et à mesure de son écriture dans des livrets séparés, bénéficiant toujours de la même qualité de mise en page.

Également, un supplément par race est prévu ! Ces suppléments sont des livres d'une quarantaine de pages qui fournissent l'histoire détaillée d'une race ainsi que ses figures emblématiques et quelques fiches complètes de PNJ. Ils proposent également de nouvelles options (avantages, talents et équipements) propres à cette race. Une fois encore, ces suppléments sont destinés aux joueurs, qui pourront alors prendre l'entière possession de leur personnage.

Un manuel du meneur est en cours d'écriture, disponible dans une version brouillon sur le site du jeu. C'est dans cet ouvrage que vous aurez tout le détail sur la campagne (qui selon moi, n'a rien à envier à celle de la trilogie originale). Les suppléments de races y sont également repris, mais avec des encarts supplémentaires dévoilant les secrets de l'univers.

Une fois que ce travail sera terminé, il y aura donc au minimum le manuel du meneur ainsi que huit suppléments qui viendront s'ajouter au livre de base et à la campagne. De quoi faire le plein d'informations pour ensuite créer vos propres parties.

Conclusion

Mass Effect : Nouvelle ère ne révolutionne pas le jeu de rôle en utilisant un système déjà bien rodé, mais il l'adapte fort bien pour suivre à merveille l'univers du commandant Shepard. Les fans adoreront, les amateurs accrocheront et les autres découvriront avec plaisir un jeu où les personnages ont une personnalité forte et où les combats s'enchaînent sous couvert d'épique. D'autant que même si l'auteur incite à l'utilisation du GEIST (unité d'élite au service du Conseil galactique), il fournit tous les outils pour faire ce que vous désirez ; vous ne serez donc plus attaché à une planète, une station ou un vaisseau, mais c'est la galaxie toute entière qui deviendra votre terrain de jeu ! Si en plus on rajoute le fait que les livres sont dignes des plus grandes maisons d'édition, que les PDF sont gratuits et que la version papier payante est au prix le plus bas possible, il sera dur de trouver un argument pour ne pas vous laisser tenter vous aussi.

Abission Dargonis

Liens vers nos partenaires



Michtim – les aventures poilues

Au-delà du Voile qui sépare le monde humain du monde merveilleux, il reste quelques espaces où les Michtims (une espèce intelligente, aventureuse et gourmande ressemblant aux hamsters) vivent en paix, explorent un monde féroce d'aventures périlleuses et gloutonnent à loisir des pâtisseries particulièrement alléchantes. Que réserve ce nouveau jeu de rôle créé par Georg Mir qui propose d'interpréter des rongeurs mousquetairants ?

Un petit monde à découvrir

Dans ce monde qui n'est pas étranger à la corruption et aux coups bas, les Michtims organisent leur vie autour de trois vertus : la charité, la civilisation et la conservation de l'environnement. Ceux qui honorent ces valeurs travaillent donc à maintenir la civilisation michtime loin des regards humains, à vivre en harmonie et à développer des machines autonomes pour améliorer leurs conditions de vie. Apparemment, une pincée de *steampunk* ne peut pas faire de mal. Bien sûr, il existe des Michtims qui contreviennent à ces vertus et qui mettent à mal l'arbre-capitale de Turnaya : tandis que leur corps dégénère, ils tentent de détourner la civilisation michtime à leur avantage – peut-être même travaillent-ils à détrôner l'admirable reine Miyu.

On aurait pu croire ce monde aussi inoffensif et mignonnet qu'un hamster ; il est finalement, et de manière surprenante, assez nuancé. Les aventures proposées aux joueurs exploreront une palette très vaste, qui va de la surveillance de jeunes Michtims turbulents aux intrigues de cour à grand renfort de magie nécromantique, en passant par les concours de

cuisine soutenus par des robots à vapeur et les sonnets romantiques déclarés au clair de lune.

Carburant sentimental pour moteur simple et efficace

Ce qui est en revanche plus original, c'est la nature des caractéristiques des personnages. Ici, pas de Force, Constitution ou Intelligence, car les caractéristiques

sont des émotions : Joie, Amour, Peine, Peur et Colère. Les actions entreprises seront donc rattachées au sentiment le plus naturel pour réaliser cette action : l'Amour permet de soigner, la Joie de bondir et courir, la Peur de se dissimuler, par exemple. C'est une excellente proposition de jeu, non seulement innovante mais qui permet d'aborder les actions et le positionnement du personnage par rapport à l'histoire de manière originale.

Pour ce qui est du système, *Michtim* se base très simplement sur des D6 à lancer. Le joueur en lance autant que sa caractéristique, si la somme excède la valeur de 7, il obtient un succès. Il est donc plus facile d'obtenir un succès avec quatre dés qu'avec deux. Avant de lancer ses dés, le joueur peut décider d'en écarter un ou plusieurs. Si le joueur obtient toujours un score supérieur à 7, chaque dé écarté lui rapporte un succès supplémentaire, ce qui correspondra à se déplacer plus vite ou plus loin, à frapper plus fort ou à réussir parfaitement un tiramisu glacé aux aïelles. C'est malin et simple.





De plus, à chaque fois qu'un dé obtient le résultat 6, le personnage gagne un jeton correspondant au sentiment concerné. Les jetons accordent alors un bonus permanent de 1 pour tous les jets ultérieurs dans ce sentiment – mais ils vous donnent aussi un malus de 1 pour les jets des deux sentiments opposés (par exemple, la Peur est opposée à l'Amour et à la Joie : mieux vous pouvez vous dissimuler, moins bien vous pourrez bondir ou initier une relation romantique). Ces jetons peuvent aussi être dépensés de manière permanente pour obtenir une seule fois un dé supplémentaire afin de réaliser une action. En somme, le système est relativement simple, mais paraît très efficace et laisse tout de même de la place à de l'optimisation.



L'appel du poilu

Autre élément de description du personnage, chaque Michtim pratique une Vocation à l'appel de laquelle il a répondu : Cuisinier, Mécanicien, Sorcier, etc. En termes de jeu, chaque Vocation permet de contourner les règles à son avantage. Par exemple, le

Courtisan peut donner des jetons d'émotions aux autres Michtims, ce qui permet par exemple de donner des marqueurs d'Amour à un ennemi qui souhaite utiliser sa Colère contre la bande ! Chaque Vocation se décline selon les cinq émotions et un Michtim pourra, avec de l'expérience, obtenir des pouvoirs d'une nouvelle Vocation selon un ou plusieurs sentiments. Par exemple, un Cuisinier qui « gagne un niveau » en Courtisan choisira l'unique type de jeton émotion qu'il souhaite pouvoir donner.

L'optimisation des différents pouvoirs des personnages permet de multiplier l'efficacité relativement modeste de chacun des Michtims. C'est encore plus le cas car certaines actions de base (comme soigner) et une grande partie des pouvoirs des Vocations ne peuvent être utilisés qu'au profit des autres personnages. Pour surmonter les épreuves des aventures, il faudra

donc non seulement optimiser ses ressources et ses capacités (gestion des jetons et des pouvoirs pour réussir au mieux les jets), mais il faudra aussi et surtout les optimiser au sein du groupe.



Un pour tous, tous petits

Et cette optimisation sera la bienvenue, car l'essentiel de l'expérience ludique sera de relever une palanquée de défis et d'épreuves qui frapperont la bande de personnages ainsi que le monde de Turnaya. Il semble même que le meneur puisse avoir la main lourde sur les obstacles et les antagonistes, tant les pouvoirs des Vocations des personnages paraissent pouvoir s'entretenir et faire des combinaisons puissantes. En rajoutant les jetons d'émotions qui pourront être astucieusement stockés – voire créés et échangés par les joueurs entre eux – les boss de fin de niveau risquent d'avoir la vie dure, très dure.

L'ensemble du contexte de l'univers des Michtims est comme une fourrure de hamster : douce, modeste et avec des restes de repas collés dedans. Il n'y a aucun risque d'aborder des sujets tendancieux ou licencieux, les épreuves sont clairement dans un style direct et sans circonvolutions morales, l'aspect collaboratif est mis en avant de manière explicite. Cela paraît en faire un excellent jeu de transition, destiné à des préados en balance entre les JdR destinés aux plus jeunes et des univers nécessitant un peu plus de maturité.

Encore qu'il faille reconnaître que le système et les combinaisons de *Nichtim* sont finalement très proches de ce qu'un bon jeu de plateau pourrait proposer – et peut-être même qu'un jeu de plateau coopératif aura dans certains cas plus de profondeur que ce jeu de rôle. C'est probablement la principale carence de cet ouvrage : à qui est-il destiné ? Certainement pas aux vétérans, qui pourront trouver le système attirant, mais qui souhaiteront probablement explorer des univers plus riches et moins gentillets. Pour les plus jeunes, l'impératif de la coopération sera certainement difficile à intégrer et à mettre en œuvre efficacement, alors que le contexte pourra certainement convenir. L'ouvrage oscille donc dans un entre-deux difficilement qualifiable. Il reste tout du moins que les bonnes idées proposées (création du personnage, modularité de l'équipement et surtout les émotions comme caractéristiques de base) apportent une certaine fraîcheur et de bonnes possibilités d'irriguer d'autres jeux.

Guillaume Agostini

Liens vers nos partenaires



Joy



Jolt: Roll Joy and beat 7 to sprint and jump. Set aside d6 to go faster and jump farther.

Detect: Roll Joy to counter Hide. Set aside d6 to breach Hide. May be used reflexively.

Love



Cures: Roll Love and beat 7 to heal a light wound. Set aside d6 to heal more severe wounds. Can only Cure others.

If the target uses Weep it can add bonus hits to benefit Cure.

Grief



Weeps: Roll Grief and beat 7 to shrug off all attacks with one hit. Set aside d6 to ignore more hits.

Can be used to add hits to Cure.

Fear



Hide: Roll Fear and beat 7 to hide in a stealth zone. Set aside d6 to make Detect harder.

Evade: Roll Fear against enemy Attack to dodge it. May be used reflexively. -1 for additional uses.

Anger



Attack: Roll Anger and beat 7 to deal a light wound. Set aside d6 to deal more severe wounds, increasing difficulty of Cure.

If you score 3 hits you also deal a weapon effect.

Game Personality: 7 dice in Emotions • pick 1 Calling • Spend 5 XP

My Name _____

Experience _____

active

Callings

Mastered Talents

J L O F A
0 0 0 0 0

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

21 22 23 24 25

26 27 28 29 30

31 32 33 34 35

36 37 38 39 40

41 42 43 44 45

46 47 48 49 50

51 52 53 54 55

56 57 58 59 60

Gear

Tool

Cloak

Accessory

Charity



☐ refuse to help

☐ hurt beings

☐ kill beings

Culture



☐ refuse tools

☐ deny intellect

☐ refuse culture

Conservation



☐ deny regrowth

☐ risk pollution

☐ ravage nature

Ultimate Techs

5 10 15

Emotion

Bonus Trigger

5 10 15

Emotion

Bonus Trigger

5 10 15

Emotion

Bonus Trigger



Night Witches

Hiver 1944. Irina, votre personnage, est aviatrice dans l'armée de l'air de l'URSS. Chaque nuit elle participe, avec ses camarades, aux bombardements des positions nazies. Ce soir elle mène l'assaut sur une base allemande. Elle ne parvient pas à éviter d'être repérée par l'ennemi et est prise pour cible par une tourelle anti-aérienne. Son avion essuie une série de rafales, elle ne s'en sortira sans doute pas indemne.

Le MJ vous demande de choisir une conséquence négative. Allez-vous choisir d'endommager votre avion au risque de vous crasher lors de l'atterrissage ? Allez-vous décider que l'ennemi abat un des autres avions qui volent à vos côtés ? Allez-vous décider que les balles vous blessent gravement ? Qu'elles tuent votre copilote ?

Night Witches n'est pas un jeu tactique, il repose certes avant tout sur une succession de choix difficiles mais il n'y a pas de choix optimal. À chacune de leurs décisions les joueurs devront choisir ce qu'ils risquent ou ce qu'ils sacrifient.

Les sorcières de la nuit

Jason Morningstar est l'un des noms les plus identifiés de la communauté des auteurs indépendants (c'est à dire auto-édités) américains. Il est principalement connu pour l'excellent *Fiasco*, un JdR sans MJ inspiré de la filmographie des frères Cohen et traduit en français par Edge en 2012. Sa ludographie comporte cependant plus d'une dizaine de titres dont plusieurs jeux se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale mais nous proposant d'incarner des personnages sortant de l'archétype habituel du soldat occidental. Ainsi son *Last Train Out of Warsaw* suit le trajet d'un groupe de personnes fuyant la Pologne avant l'invasion nazie et *Grey Rank* porte sur le destin souvent tragique de jeunes adolescents impliqués dans le soulèvement du ghetto de Varsovie.

Night Witches s'inscrit dans cette même veine. Son titre pourrait laisser croire que nous avons à faire à un jeu de *fantasy* urbaine mais les « sorcières » qu'incarneront les joueurs sont en fait les aviatrices du 588^e escadron, une unité de l'armée de l'air russe entièrement composée de femmes et chargée de voler de nuit pour bombarder les positions allemandes.

Le choix du jeu de se focaliser sur des personnages tous féminins résulte d'une volonté délibérée de sortir des représentations les plus couramment associées à l'imagerie du conflit, l'histoire du 588^e escadron rappelant qu'il y avait aussi des femmes sur les champs de batailles de la Seconde Guerre mondiale. Ce choix est aussi payant en termes de potentiel ludique ; se contenter d'incarner des PJ aviatrices offre paradoxalement une plus grande diversité de problématiques : comme leurs homologues masculins, les sorcières sont confrontées aux forces allemandes, aux pénuries de nourriture et de matériel (faute de bombes en nombre suffisant les bombardiers étaient parfois amenés à larguer des bouts de rails sur les allemands) et à la redoutée police politique de la Mère Patrie. Mais elles sont aussi en butte au sexisme de leur propre hiérarchie qui doute de leur compétence et souhaite parfois les voir échouer.

La présence d'éléments féminins parmi les troupes pose aussi la question de la répartition traditionnels des rôles entre les hommes et les femmes. Le besoin de soldats en nombre allait amener l'Armée rouge à envoyer dans les airs des femmes qui n'avaient jamais été formées à la guerre et n'avaient jamais envisagé de se battre aux côtés des hommes.

Le jeu rend hommage à ces combattantes et repose sur un gros travail de documentation. Les jolies illustrations de Rich Longmore et Claudia Cangini mettent dans le ton dès la lecture avec un style à la fois réaliste et chaleureux. La thématique ravira autant les amateurs d'histoire militaire que les joueurs souhaitant explorer les problématiques qu'offre *Night Witches*.



Des avions propulsés par l'Apocalypse...

Night Witches fait partie de la longue liste des jeux motorisés par le système d'*Apocalypse World* (les fameux « hacks »), le jeu de Vincent Baker dont le *Maraudeur* vous parlait dans son numéro 9. Comme son illustre prédécesseur, *Night Witches* repose sur l'idée qu'une partie de JdR est d'abord une conversation. Les joueurs décrivent les actions de leurs personnages et posent des questions au MJ. Ce dernier décrit les conséquences des actions des joueurs et répond à leurs questions.

Mais cette conversation est interrompue par les *Moves*, des éléments de mécanique déclenchés par certaines actions des joueurs qui vont généralement les amener à lancer les dés et, en fonction du résultat, leur demander de faire un choix plus ou moins difficile. Ainsi dans l'exemple du début de cette critique, le joueur incarnant Irina a déclenché le *Move* Repérer en cherchant à approcher de la base ennemie. Il n'a obtenu qu'une réussite partielle et doit donc choisir une conséquence négative. Il décide de déclencher le *Move* Feu Ennemi qui va lui aussi le forcer à faire des choix.

Mais le meneur de jeu est aussi contraint par le système. Il ne lance jamais les dés, ses actions sont codifiées. Il peut par exemple à tout moment annoncer une menace mais ne pourra infliger des Blessures aux personnages que sous certaines conditions (généralement l'échec d'une action des PJ).

Cette structure, commune à tous les *hacks* d'*Apocalypse World*, peut apparaître comme rigide mais elle permet en réalité de fluidifier le déroulement de la partie. Dans le cas de *Night Witches*, les contraintes qui s'appliquent sur le MJ lui facilitent fortement le travail : il a sous les yeux la liste de ses *Moves* qui sont autant d'options

s'offrant à lui pour relancer l'intrigue et faire ressentir aux joueurs les difficultés qui pèsent sur les épaules de leurs aviatrices.



Les principes de base de l'*Apocalypse System* sont repris avec efficacité. Le texte les explique avec pédagogie et clarté et le jeu est parfaitement accessible à des joueurs qui n'auraient jamais joué à *Apocalypse World* ou à l'un de ses dérivés. Il guide notamment le travail de préparation du meneur et va jusqu'à conseiller de faire tourner régulièrement le rôle (par exemple lorsqu'une PJ est blessée son joueur est invité à prendre le rôle du MJ à la session suivante).

... mais dont les mécaniques sont tannées

Jason Morningstar ne s'est cependant pas contenté d'une adaptation en forme de copier-coller d'*Apocalypse World*, il y ajoute des éléments originaux et pour la plupart bien pensés.

Les aviatrices peuvent être personnalisées par leur rôle dans l'escadron (rôles allant de la chef d'équipe à la mécano et pouvant varier entre les missions) et par leur personnalité. Le caractère de chaque PJ est associé à un oiseau et détermine la liste de ses *Moves* supplémentaires et la façon de gagner de l'expérience. Il y a d'ailleurs une fiche de personnage par type de caractère. Notons que le jeu nécessite de





télécharger l'ensemble des fiches de caractères sur le site de l'auteur pour pouvoir jouer puisque aucune n'est présente dans le livre de base.

Le jeu est divisé entre les phases de Nuit, celles où les PJ vont mener des missions aériennes, et les phases de Jour qui vont être consacrées à la vie quotidienne de la base, aux tentatives de réparation des avions, aux demandes de munitions à leur hiérarchie et aux relations entre les personnages. Le jeu incite à construire des relations entre les aviatrices, relations qui sont caractérisées par un sentiment (le respect, la colère, l'amour, etc.). Elles offriront des avantages lors des scènes d'affrontements aériens (sous la forme d'un bonus aux dés quand on aide une personne avec qui on a lié une relation) et révéler ses secrets ou ses sentiments peut permettre de diminuer son seuil de blessures.

Autre particularité du jeu : une mécanique de Marques vient s'ajouter au système de gestion des blessures. Dans plusieurs situations le joueur peut choisir d'éviter à son personnage d'être blessée (ou tuée) en choisissant une Marque. Celle-ci fait évoluer l'aviatrice vers son destin et le joueur coche un événement sur la feuille de son personnage. Ces événements peuvent être positifs (gravir les échelons, obtenir une médaille...), neutres

(le personnage peut par exemple être amené à raconter une histoire relative à son passé) ou négatifs (assister à la mort d'une camarade...). Un des événements est forcément la mort du personnage : le système de Marques ne permet ainsi que de retarder le destin funeste des aviatrices.

Night Witches est fondamentalement un jeu héroïque. Mais cet héroïsme se nourrit de la vulnérabilité des PJ qui vont chaque nuit prendre des risques insensés. Les affrontements aériens peuvent ainsi très rapidement mal tourner pour les pilotes qui ne sont qu'à un mauvais jet de dé d'une catastrophe. Le moindre dégât subi par un des avions met les aviatrices dans une posture délicate puisque, même si elles décident de fuir le combat, les joueurs devront lancer les dés pour réussir à atterrir saines et sauves.

Conclusion

Plus qu'à des amateurs de combat tactique, ce jeu s'adresse d'abord à des joueurs qui sont intéressés par les thématiques du jeu et qui ne sont pas inquiets à l'idée d'incarner des femmes et surtout de jouer des relations émotionnellement fortes entre les personnages.



Le système de jeu ne cherche pas à reproduire fidèlement la physique des affrontements aériens pendant la Seconde Guerre mondiale. Il simule les sensations de vulnérabilité ressenties face au danger et donne les outils pour jouer des parties alternant entre des moments de tensions et des scènes plus intimistes.

Un seul bémol : comme la plupart des adaptations d'*Apocalypse World* le jeu nécessite l'utilisation de beaucoup d'aides de jeu pour les joueurs (feuilles de personnages, listes des *Moves*). Ces dernières n'étant pas disponibles en français jouer au jeu nécessitera soit d'avoir des joueurs capables de comprendre l'anglais (et de jouer en français) soit de passer pas mal de temps à traduire le matériel de jeu.

Steve Jakoubovitch

Liens vers nos partenaires





Outer space

Yno, dont nous avons parlé dans le précédent numéro du *Maraudeur* au travers de sa dernière publication aux éditions John Doe, nous revient en mode « auteur indépendant » via une collection autoéditée appelée *Shooter*. Le premier jeu qui nous est proposé est *Outer Space* dont l'accroche est « explorer l'espace, survivre aux étoiles, sauver l'univers ». Avec un tel programme, nous ne pouvions pas ne pas répondre à cet appel.

Un shooter

Avant d'explorer ce jeu, arrêtons-nous pour poser les bases de ce qu'est un shooter et ce qu'on peut en attendre. Un *shooter* est un angle de jeu, et plus précisément, c'est un contexte de jeu avec des PJ atypiques. De ce fait, il ne faut pas s'attendre à avoir de scénarios préétablis, ni de véritable système de jeu dédié. L'objectif d'Yno est de proposer un contexte bien structuré, fourmillant d'idées et où chaque MJ peut s'approprier le concept. Dans les faits, la table des matières semble soutenir cet objectif avec deux tiers du livre traitant du contexte et le dernier tiers des règles.

Outer Space vous propose de jouer de la science-fiction avec des clichés rétro mais à l'échelle humaine et en la traitant de manière assez sombre. Les inspirations sont multiples (*2001*, *l'Odyssée de l'espace*, *Interstellar*, *Mass Effect*, etc.), piochant dans chaque œuvre des points de vue et des façons d'aborder le sujet pour renforcer le propos de l'auteur.

Des listes et encore des listes

Deux choses vont être immuables dans *Outer Space* à savoir le monument et la combinaison.

Le monument, un monolithe, représente le lien entre les astronautes incarnés par les joueurs. Pour ne pas enlever tout l'aspect mystérieux de cet élément central du jeu, nous ne vous révélerons pas sa nature

mais sachez qu'il va jouer un rôle important dans les différentes aventures. Le MJ va avoir, dans cette partie, toutes les infos utiles et nécessaires à l'utilisation de cet obélisque au sein des différents scénarios.

La combinaison des astronautes est un élément important puisque faisant partie intégrante du système de jeu. Cette combinaison est constituée d'éléments passifs, fonctionnant par eux-mêmes tels des armes énergétiques, des senseurs de gravité, etc. Pour résumer, mis à part les armes, ce sont des éléments permettant aux joueurs de ne pas se poser de question sur des thématiques telles que « comment je fais pour communiquer avec les extraterrestres ? » ou « je fais comment pour respirer ? ».

Les éléments actifs sont eux activables par l'astronaute comme une balise, un bouclier ou un système d'autodestruction. L'activation des différents éléments se fait par la dépense de points de batterie, ce qui en jeu va créer un petit phénomène de gestion des ressources.

Au-delà de ces deux éléments « fixes », le reste est laissé à l'inspiration du MJ. Ainsi, pour l'aider dans la conception des scénarios, Yno propose un ensemble d'éléments à mélanger, combiner entre eux. Un petit paragraphe vous donnera des clefs sur la manière de combiner les choses entre elles pour parvenir à un scénario intéressant. Toutefois, il vous faudra faire preuve d'imagination puisque vous ne trouverez pas d'aides pour associer les différents éléments.

Cela commence par différentes formes de vie, au nombre de dix, pouvant être rencontrées par les personnages en les décrivant au travers de mots-clefs, en leur donnant un ensemble de particularités mais aussi des objectifs. Toutes les races décrites ne sont pas belliqueuses, même si tout dépend de la première rencontre.

Mais que seraient des astronautes/explorateurs sans planètes à découvrir ? Pour cela, l'ouvrage vous propose dix planètes, succinctement décrites et accompagnées d'une idée d'aventure associée. Pour proposer un peu plus de matériel inspirant, sont ajoutés



dix lieux à découvrir, présentés de la même manière que les planètes, le tout se terminant par dix accroches d'aventures.

Création et système de jeu

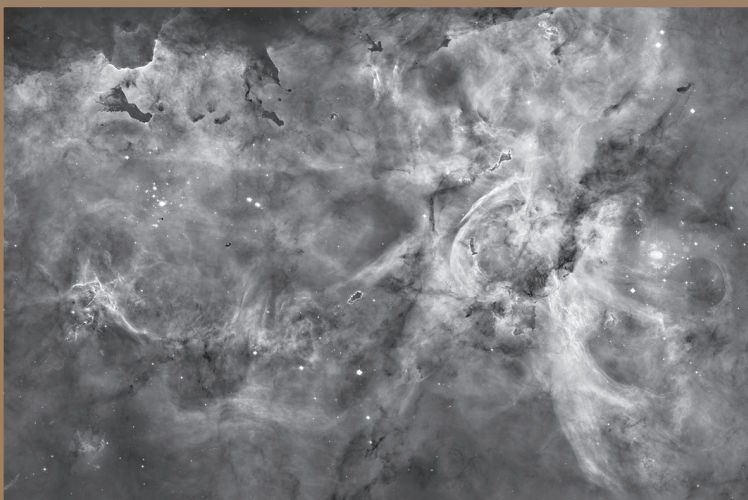
La création du personnage se fait de manière très rapide. À la manière des descriptions faites dans l'ouvrage, le personnage doit être décrit au travers de mots-clés, auxquels sont associées une occupation (profession, hobby) et une situation familiale. Cette phase de création n'a aucun impact mécanique ensuite, pendant les scénarios : les mots-clefs ne servent pas de traits ou autre. Ils sont purement descriptifs.

Ensuite, il faut répartir des points entre des aptitudes (champs de compétence) et des spécialités (de manière à typer son personnage).

Le système de résolution est très simple aussi, le joueur lançant autant de dés que son niveau d'aptitude. Sur un 4, 5 ou 6, c'est une réussite. Autant dire que le système est minimaliste et n'est là que pour donner un cadre dans les résolutions d'actions nécessitant un arbitrage.

Conclusion

Avec ce premier *shooter*, *Outer Space*, les objectifs d'Yno sont atteints en proposant ici un cadre de jeu aux nombreuses pistes d'inspiration. Ce format court, quarante pages, présente de ce fait certains « inconvénients ». L'auteur se concentre sur l'essentiel, à savoir le contexte mais ne propose aucun élément annexe tel des conseils pour improviser ou pour relier les éléments entre eux et fait de ce *shooter* un jeu plutôt orienté MJ expérimentés qui n'ont besoin que de quelques pistes pour faire jouer. De plus, le jeu permet des parties sur le pouce (avec une préparation très courte) mais cela ne fonctionnera bien que pour des séances courtes de deux heures. Au-delà, il sera nécessaire de prendre les éléments d'*Outer Space* qui intéressent et de travailler pour leur donner plus de substance. L'impression au final est d'avoir un ensemble de notes prises par l'auteur, organisées, structurées mais sans qu'il soit allé au bout de sa démarche pour créer un jeu de rôle complet et qui partage tout de même ce travail de compilation d'infos thématiques avec la communauté. *Outer Space* est une bonne source d'inspiration pour de courts scénarios thématiques, mais il ne faut pas en attendre plus.



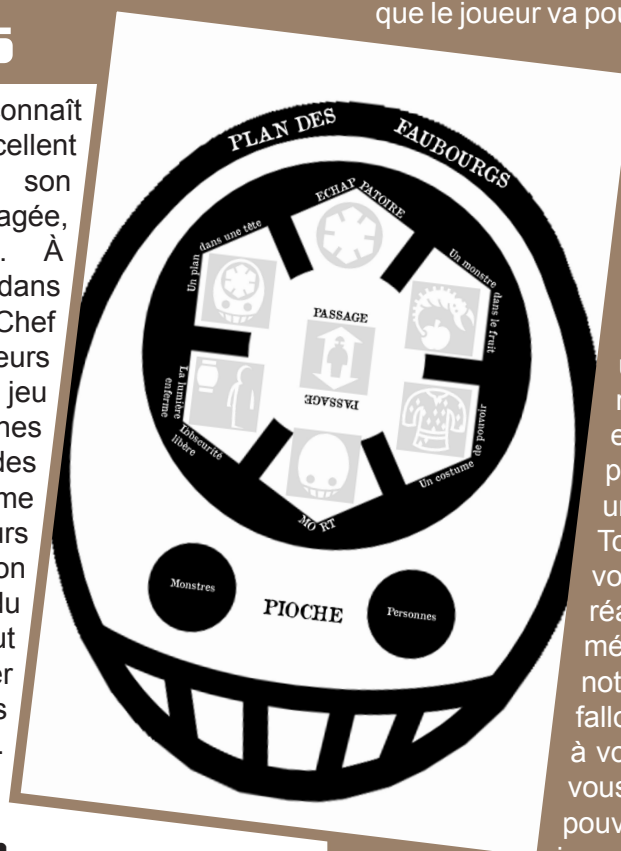
Liens vers nos partenaires





S'échapper des faubourgs

Thomas Munier, que l'on connaît notamment pour son excellent *Inflorenza*, nous propose son nouveau jeu à autorité partagée, *S'échapper des faubourgs*. À l'origine, ce jeu a été proposé dans le cadre du concours Game Chef 2013. Le principe ? Les auteurs ont neuf jours pour écrire un jeu d'un maximum de 25 000 signes en utilisant deux à trois des cinq images proposées comme source d'inspiration. Ce concours a été, pour Thomas, l'occasion d'expérimenter les « limites » du JdR en testant jusqu'où on peut aller dans la manière de rédiger les règles, mais aussi en termes de contenu et de *game design*. Le résultat est le suivant.



Sur cette cocotte se trouve l'intégralité des 7 actions que le joueur va pouvoir utiliser durant la partie. Ainsi, il est possible de décrire un lieu, confiner un quartier, décrire sa personne, déplacer sa personne (ou un monstre), tuer un monstre, générer un monstre ou effectuer une rotation du passage. À son tour de jeu, il est possible de réaliser jusqu'à trois actions. En en réalisant une, le joueur va devoir plier le rabat correspondant à l'action entreprise sur sa rose des vents, privant ainsi le joueur de réaliser une seconde fois cette action. Toutefois, une de vos actions vous autorise à déplier un rabat, réactivant l'action concernée. Cette mécanique introduit dans le jeu une notion tactique, puisqu'il va vous falloir gérer les actions accessibles à votre personne et peut-être ne pas vous priver de certaines actions pour pouvoir réagir aux actions des autres joueurs.

De quoi on parle ?

Dans *S'échapper des faubourgs*, les joueurs vont incarner des personnes ayant un lien fort (amitié, parenté ou autre), vivant dans une région urbaine post-industrielle. Cet endroit, sans être particulièrement défini, est un lieu familier tout en étant légèrement différent de la réalité, puisque cauchemardesque. Les personnes vont avoir à visiter des quartiers de cette ville et à réaliser un rituel afin de s'en échapper. Le « souci » est qu'une seule personne va pouvoir s'en échapper, mettant ainsi à mal la relation existante et insérant par là même une notion de compétition pour sa propre survie.

Comment on y joue ?

Ici, pas de feuille de personnage, pas de dés non plus, mais un plateau de jeu et un système très malin de « rose des vents » (type cocotte en papier comme lorsque nous étions enfants).

Comme dans beaucoup de cauchemars, des monstres vont être générés. Mais ici, point de longue mécanique pour gérer les affrontements. On fait dans le brutal, dans le létal. Pour cela, vous avez une action. Si à la fin de votre tour votre personnage se trouve sur la même case qu'un monstre, il vous tue (et votre personnage pourra revenir ultérieurement sous la forme d'un monstre que vous contrôlerez). Par contre, vous pouvez utiliser votre action « Tuer un monstre » et le monstre est sorti du plateau de jeu. Simple, rapide, efficace.

Le plateau de jeu représente la ville, fragmentée en sept quartiers aux noms laissant la part belle à l'imagination des joueurs pour les décrire comme ils le souhaitent. L'un de ces quartiers, « le Passage », est le quartier central du plateau, sorte de plaque tournante obligatoire pour passer d'un quartier à un autre. La description des quartiers doit respecter trois contraintes. La première est un lien avec le nom du quartier (par exemple on peut décrire le Passage comme étant un long pont, un métro, un tunnel, etc.). La deuxième contrainte est d'avoir un lien avec la personne qui le décrit (« c'est un



long pont que j'emprunte tous les jours pour me rendre à mon travail »). Enfin, la description de ce lieu doit être cauchemardesque (« c'est un long pont sur lequel de nombreuses carcasses de voitures sont arrêtées et à l'intérieur desquelles se trouvent des corps en décomposition »).

Expérimental mais pas trop

Thomas a présenté les règles de son jeu sur le verso d'une page, en utilisant le plateau de jeu comme « support » pour les écrire. Pas de fioriture, pas de texte inutile, on va droit au but, de manière succincte, mais peut-être trop. Lorsqu'on se retrouve face à cette planche, on ne sait pas vraiment par où commencer. La logique voudrait, du fait de la ressemblance avec un cadran, que l'on parte du haut et que l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ; eh bien non, puisque cette case donne en fait les conditions de victoire. On se retrouve donc perdu, au milieu d'un cauchemar de règles. Toutefois, Thomas a la bonne idée de proposer ensuite un compte-rendu fictif de partie, allant de la présentation du jeu jusqu'à la conclusion de la partie. Ce long exemple rend très claires les règles et comme il y a un côté assez mécanique/stratégique (dans la gestion des rabats pliés ou non), le fait de suivre la partie en réalisant soi-même les gestes permet de s'approprier efficacement le jeu.

En jeu

Au cours du test, à deux joueurs, la partie a permis de mettre en avant l'aspect calculatoire du jeu, qui est finalement assez central. Le fait de devoir gérer ses actions encore disponibles, mais également de devoir surveiller les actions dont dispose encore son partenaire de jeu, se traduit par une narration assez peu fluide, hachée (peut-être à l'image d'un cauchemar) mais qui en termes rôlistiques fait que l'expérience narrative n'est pas à son paroxysme. De plus, il faut très vite comprendre que *S'échapper des faubourgs* est un jeu compétitif sous peine de n'avoir aucun espoir de voir son personnage s'en sortir. Le jeu chamboule ainsi un peu nos habitudes de jouer en équipe, de manière coordonnée en faisant attention aux autres. Ici, chacun joue pour la survie de sa propre personne. Tous les coups sont permis et si vous ne mettez pas des bâtons dans les roues des autres joueurs, eux le feront. Il faut accepter cette situation.

Conclusion

S'échapper des faubourgs est un jeu qui va conduire les joueurs à expérimenter une manière différente de jouer, notamment avec le système de rose des vents. Il va aussi permettre d'explorer certains thèmes qui peuvent déranger puisque nous sommes en plein cauchemar ; les règles poussent à rajouter des éléments horribles et on peut assez facilement tomber dans des thèmes avec lesquels on peut ne pas être à l'aise. Même si les règles ne sont pas de prime abord très accessibles (sans le compte-rendu s'entend), leur mise en pratique s'avère très facile. On peut peut-être regretter que le côté calculatoire soit si présent, rendant la narration saccadée et donc très « mécanique ». Mais pour toutes les expérimentations que Thomas Munier a faites dans ce jeu, *S'échapper des faubourgs* mérite d'être lu.

Sempaï

Liens vers nos partenaires



PERSONNES



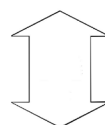
MONSTRES



CARTES



double flèche



pion Plan





Sombres sillages

« Les vagues infinies, les sillages noirs et les ombres qui passent sous la proue. Au loin, les villages côtiers brûlent. Ce ne sont pas les troupes anglaises. Ce n'est pas un quelconque dragon surgi des cieux. C'est une armée de démons sortis des profondeurs, que l'on avait trop longtemps oubliés. Les Douze Dieux sont anciens, mais les eaux noires le sont davantage. Bienvenue dans leur royaume... »

C'est par ces mots que débute ce (court) supplément au *Royaume des Légendes* (RdL), chroniqué dans le *Maraudeur* n°17. Pour rappel, RdL est un jeu médiéval fantastique se déroulant dans une uchronie de notre propre Moyen Âge européen, et centré pour sa version française sur la France et son voisinage direct. L'univers est proposé par défaut pour la « cinquième édition du jeu de rôle le plus célèbre du monde », *D&D5* pour ne pas le citer. Le ton est bien entendu vite donné : il sera ici question de la conquête des flots et des sombres vérités qu'ils cachent. En 36 pages seulement, les auteurs nous promettent de nous prodiguer conseils et outils pour concevoir des aventures marines, mais aussi sous-marines.

Le premier chapitre, « Sur une mer de sang », dresse l'état des lieux de la navigation dans le *Royaume des Légendes* en 1415, date officielle de la campagne. Outre les habituels navires marchands et les flottes armées, sans compter les marins et petits caboteurs, on nous parlera allègrement de piraterie, ce qui devrait ravir les forbans de votre espèce. On notera également quelques conseils pour intégrer au mieux les différents personnages lors d'une aventure sur les flots impétueux, comme le fait de responsabiliser chacun en lui confiant un rôle à bord : capitaine, second, quartier-maître, chirurgien ou prêtre, cuisinier, artilleur... Quelques objets, magiques ou non, utiles à bord d'un navire vous seront également proposés

comme la hache d'abordage, le harpon, l'astrolabe ou le bident (ah ah, qu'est-ce qu'un bident ?).

Demi-elfes et hommes-poissons

Le deuxième chapitre est consacré aux races sous-marines, et en particulier à deux d'entre elles : les demi-elfes des mers et les hommes-poissons. Les premiers sont des demi-elfes adaptés à la vie sous les flots. Ils disposent de branchies et de nageoires mais vivent très bien sur les côtes. Les autres font partie du bestiaire donjonnesque depuis des générations.

Au troisième chapitre, on s'intéressera à l'environnement sous-marin. Ces règles complètent celles proposées dans la 5^e édition de *Donjons & Dragons* concernant la nage ou encore le combat sous-marin. Certaines partent du simple bon sens.

D'autres se révéleront forcément utiles si vous envoyez vos personnages favoris par le fond.

Le quatrième chapitre compose l'atlas côtier. Comme en d'autres endroits du supplément, le contenu vient compléter les informations déjà distillées dans le livre de base. Vous en apprendrez plus sur les nations côtières ou maritimes, leur politique, leur histoire et leur économie. Le chapitre se termine par une table de rencontres toujours bien pratique pour vous sortir d'une panne d'inspiration.

Enfin, le supplément se conclut par une aventure sous-marine réservée à 3 à 6 personnages de niveau 1. Elle démarrera de façon originale, puisque les héros seront divisés en deux groupes. Les uns feront partie d'un équipage marchand en Méditerranée ; les autres appartiendront aux Frères de la côte et prendront les premiers pour cible. L'abordage sera interrompu par les éléments déchaînés et tout le monde passera par-dessus bord. Secourus par une grande tribu d'hommes-poissons, les survivants devront participer à une épreuve de force sous-marine : une course de



requins truffée de dangers mortels. Tout cela dans le but de retrouver la cargaison du navire marchand et de peut-être régler leurs comptes.

L'ensemble du petit manuel fourmille d'idées sympathiques et de synopsis de scénarios tout en présentant quelques illustrations de qualité correcte.

Un goût de trop peu ?

Une fois la dernière page parcourue, on ne peut s'empêcher de rêver à des épopées fiévreuses sur des navires aux voiles gonflées ou dans les décors glauques des fonds sous-marins. Mais on ne peut aussi s'empêcher d'en vouloir davantage. En 36 pages, scénario compris, on ne peut évidemment qu'effleurer des doigts cet univers fascinant qui aurait sans doute mérité trois fois plus de pages. On se prend à regretter l'absence d'un catalogue maritime avec différents bateaux et leurs plans, des récits rageurs, un bestiaire complet et varié des monstres qui hantent les profondeurs ou nagent entre deux eaux dans l'attente d'un infortuné naufragé... On a beau se dire qu'une bonne partie de ces éléments sont proposés dans les manuels de *D&D5*, on jettera toujours un œil nostalgique à sa collection d'*Archipels*...

Genseric



Liens vers nos partenaires





Space Sword : Livre de base

Dans l'espace profond, un vaisseau à la carlingue usée erre dans les limbes. À son bord, un homme au visage buriné contemple avec lassitude son écran radar. Le signal reste désespérément vide. Rien. Voilà des jours que l'équipage voyage à l'aveugle. Soudain le bip des senseurs s'active. L'homme se met à sourire et allume un cigare. Un vaisseau croise dans les environs, mais il ne s'attend sans doute pas à tomber sur une horde de barbares rêvant de déchaîner leur furie sanguinaire.

Space Sword est un jeu de rôle de *space opera* où vous allez incarner des barbares de l'espace et autres aventuriers de l'infini. Se jouant avec un système tactique simplifié il est prévu pour vous amuser avec des scénarios délirants, que ce soit en one-shot ou en campagne.

Cette expérience vous est proposée par Rémi « Batronoban » Teulière et Olivier Fanton et s'inscrit dans le mouvement *old school renaissance* qui privilégie des règles plus simples afin de préserver l'ambiance de jeu. Grâce à une campagne de souscription réussie sur Ulule, le livre de base a pu sortir en version papier, et s'est même vu complété par un premier supplément.

Pour l'Empire (et les poulpes) !

Préparez-vous au décollage, vous risquez d'être secoués. Empire humain en décadence, invasion de robots, barbares et amazones, cultistes d'Azathoth le dieu-planète et mathématiciens du Vide se donnent rendez-vous dans un maelstrom chaotique et hallucinant. Si vous hésitez entre vous replonger dans l'univers des Grands Anciens, côtoyer du *sword & sorcery* à la Conan ou faire chauffer vos bolters et autres épées tronçonneuses au nom de l'Empereur, ne réfléchissez plus et partez à l'aventure dès maintenant.

Le livre de base s'ouvre donc sur une description très succincte de l'univers, et sur des citations de paroles d'Iron Maiden, au cas où vous auriez encore des doutes sur l'ambiance *heavy metal* qui ressort du jeu.

Après une guerre contre des robots intelligents qui se sont rebellés contre leurs maîtres, la Terre a été atomisée. L'humanité menée par son Empereur-Dieu Sigurd commence à décliner.

Si le niveau technologique a considérablement baissé, les ingénieurs tentent de récupérer ce qui a été perdu par le passé. Il n'est donc pas rare de se battre avec des armes à feu, des sabres ou des lames énergétiques, alors que les armes laser semblent avoir totalement disparu. Et si la robotique est désormais prohibée, la magie du Vide représente une alternative puissante pour pallier cette absence technologique.

Ne vous fiez pas à l'importance donnée à l'humanité dans l'historique de l'univers. L'Empire compte de nombreuses créatures extra-terrestres en son sein, et elle a aussi son lot de mutants. Mais plutôt que de miser sur une description exhaustive d'un univers, Space Sword invite à démarrer des aventures épiques assez rapidement, que ce soit pour les joueurs ou pour la préparation du MJ. D'ores et déjà vous pourrez compter sur cinq scénarios courts permettant de vous faire tâter de l'ambiance du jeu, et d'envoyer vos intrépides joueurs à l'assaut d'épaves galactiques ou à la recherche d'un artefact légendaire. Si ces scénarios se prêtent à une ambiance de donjon de l'espace, vous trouverez également tous les conseils pour créer des missions adaptées à votre maîtrise grâce à un rythme assez effréné, avec en prime des trahisons, des batailles spatiales, des courses-poursuites et des victoires à double tranchant.

Et pour accompagner la partie scénario, vous bénéficiez d'un générateur de missions rock'n roll,



vous permettant de mettre en place une intrigue avec des éléments aléatoires déterminés au d10 ou au d20. Vous aurez ainsi une trame scénaristique comprenant le commanditaire de la mission, l'objectif en cours, les intrus qui vont venir éventuellement semer la zizanie et même les imprévus du voyage spatial.

Ce besoin de simplification amène à une prise en main rapide de l'univers, et si celui-ci se veut succinct il n'en reste pas moins ouvert, permettant aux MJ chevronnés de le manier à leur convenance. Cette simplification se retrouve également dans le système de jeu qui renoue avec les jeux plus *old school*, sans la multitude de règles qui composaient leurs ouvrages.

Comment devenir un bon barbare en dix leçons ?

Les vieux briscards de *D&D* ne se sentiront pas trop dépayés. Le d20 est de retour, et les jets de capacités se font toujours sur le mode résultat du d20 + caractéristique + compétence (s'il y a lieu). Il faut toujours atteindre un degré de difficulté (DD).

La simplification vient du traitement qui est fait des PNJ. En effet ceux-ci ne lancent jamais de dés. Lors de tests faits en opposition avec le MJ, le résultat du jet doit être supérieur à la valeur de caractéristique de l'adversaire. Ex : un PJ ayant +7 en Vigueur attaque un éclairer extraterrestre, dont la Vigueur est 12. Le PJ lance le dé et obtient 9, pour un total de 16 : l'attaque est réussie et le PJ inflige les dégâts de son arme. Au tour de l'ennemi, le PJ refait un test de Vigueur. S'il ne dépasse pas le DD12 de l'ennemi il échoue dans sa défense et se prend les dégâts de son adversaire. Si cette technique peut dérouter certains MJ désireux de faire rouler les dés pour anéantir leurs joueurs, elle a le mérite d'accélérer le rythme des phases de combat et de bataille spatiale. Moins de jets de dés pour plus de roleplay et de tactique.

Un autre aspect du système qui revient c'est bien évidemment les réussites et échecs critiques, respectivement sur un 20 et un 1 naturel sur le dé. Outre le caractère exceptionnel que ça apporte à l'action, ces résultats génèrent également des points d'Héroïsme et de Malheur. Ces points disponibles pour PJ et MJ vont permettre d'augmenter ou de diminuer le cran d'un échec / d'une réussite. Exemple : passer d'un échec critique à un échec simple coûtera à un joueur 1 point d'Héroïsme, alors que passer d'une réussite critique à

Côté technique, justement, les PJ sont caractérisés en plus de leurs caractéristiques et de leurs compétences par des talents. Qu'ils soient héroïques, parangoniques ou épiques, les talents sont des capacités spéciales à utiliser à des moments opportuns pour faire basculer les combats à son avantage. Le mercenaire peut ainsi utiliser son « Attaque brutale » qui lui permet, si les PV de son adversaire tombent à zéro après l'attaque, d'effectuer une nouvelle attaque brutale ; tandis que le chevalier impérial utilisera sa « Lame fraternelle » pour infliger des dégâts à l'ennemi tout en octroyant un bonus de +2 en défense à un allié au contact.

Les personnages sont créés à partir de trois caractéristiques principales (Réflexes, Vigueur, Volonté) dont les scores sont modifiables via la race choisie et l'expérience gagnée. Les joueurs ont par ailleurs le choix entre six races jouables et neuf classes de personnages. Si l'on retrouve des races comme humain, clone, cyborg, barbare/amazone, on découvre les Mantoïdes, peuple ancien et raffiné à l'apparence de mantes religieuses humanoïdes, et les Dhampyrs, une lignée noble d'humains maudits au teint livide et buveurs de sang. Les combinaisons avec les classes sont donc ouvertes aux classiques barbare/mercenaire et cyborg/mentaliste, mais peuvent également permettre des fantaisies comme les Mantoïdes/chevaliers impériaux.

Quant à la magie, si les rituels dits universels peuvent être utilisés par n'importe quel personnage, le livre de base comporte un chapitre avec une liste non exhaustive de sortilèges permettant aux mathématiciens du Vide d'explorer la puissance de leur art avec l'expérience. Peu orientés vers les combats, ces rituels nécessitent du temps et des ressources pour fonctionner et permettront de créer des cercles de protection autour d'un domaine ou de faire apparaître un portail dimensionnel.

Conclusion

Si de prime abord on peut s'étonner du côté très *light* du système, du contexte, de la liste de sorts, il faut bien garder en tête cette volonté des auteurs d'offrir un jeu space opera accessible à tous et jouable rapidement. Alors si vous avez envie de refaire des missions à la *D&D* dans une mouvance plus futuriste, *Space Sword* sera pour vous une bonne découverte. Décomplexé, ne se prenant pas au sérieux et jouant sur la nostalgie des





JdR *old school*, le jeu se veut tactique, nerveux, délirant et épique. Un cocktail détonnant qui enflammera les plus vaillants et les plus téméraires.

Aurélien « Hartanis » Caffart



SPACE SWORD!

QUE LES CYCLES
SOIENT NOTRES !

Nom et Prénom du Personnage :

Âge :

Points de Vie :

Race :

Armure :

Classe :

Points d'Héroïsme :

Vigueur :

Reflexes :

Volonté :

Compétences

Spécialités

--	--

Armes & Armures :

--

Équipement :

--

Chanson de Heavy Metal préférée :

--

Nombre d'ennemis tués :

Arme au corps à corps (libre).

Contact. Vigueur contre Vigueur.

Effet : dégâts de l'arme.

Arme à distance (libre).

Distance. Reflexes contre Reflexes.

Effet : dégâts de l'arme.

Bousculade (libre).

Contact. Reflexes contre Vigueur.

Réussite : dégâts de l'arme, et la cible tombe à terre. (Se relever compte comme son mouvement pour le tour prochain.)

Charge (libre).

Distance. Vigueur contre Reflexes.

Réussite : dégâts de l'arme (au corps à corps) +2.

Effet : vous êtes maintenant au contact de la cible.

Feinte (libre).

Contact. Reflexes contre Volonté.

Réussite : dégâts de l'arme, et la prochaine attaque contre cette cible bénéficie d'un bonus de +2 en attaque.

Lutte (libre).

Contact. Vigueur contre Vigueur.

Réussite : dégâts à mains nues, et la cible est étreinte jusqu'à votre prochain tour. (Vous et la créature étreinte ne pouvez plus vous déplacer et subissez un malus de -2 en défense contre d'autres combattants. Elle ne peut attaquer que vous, et inversement.)

Liens vers nos partenaires



Space Sword : Le Compagnon

« Hey Wulfgar ! Y'en a un un peu plus, j'te le laisse ? »

Alors que vous refermiez le livre de base de *Space Sword*, le doute commençait à poindre en vous : « Et si mon joueur fan absolu de règles et de suppléments m'en demande plus ? » N'importe quel MJ vous répondrait volontiers de sortir votre plus belle hache cimmérienne, celle des grandes occasions, et de la lui présenter délicatement sur le coin de son occipital. Cependant, comme vous êtes un MJ compréhensif, et que vous aussi vous en voulez plus, vous avez décidé de vous jeter sur le supplément *Le Compagnon*, et par l'Empereur vous avez fort bien fait.

Pouvoirs psy / Folies

Les amoureux de Lovecraft qui ont déjà eu leurs sens titillés avec la mention de cultistes et du dieu-planète Azathoth vont être aux anges quand ils verront arriver sur leur fiche la notion de santé mentale. Sous le même principe que dans *L'Appel de Cthulhu* un jet de santé mentale peut être demandé par le MJ selon certaines situations de stress intense. Le genre de situation qui pourrait faire pâlir même le plus chevronné de vos barbares en pagne galactique.

Bien évidemment l'échec sur le jet entraîne une perte de santé mentale qui entraîne votre personnage vers le chemin des troubles mentaux et autres folies permanentes. S'ajoute néanmoins à cela le concept de pouvoirs psychiques. Il est bon de rappeler qu'ici on ne naît pas psion, on le devient. De fait, on ne peut pas créer un personnage disposant de ce genre de pouvoirs. Si certains pouvoirs permettent à un PJ de devenir clairvoyant, de parler avec les animaux ou encore avec les machines, les amateurs de combat ne

sont pas en reste avec le bouclier mental, qui permet de se prémunir de dégâts infligés par des attaques mentales, ou encore l'ajustement cellulaire, qui permet de récupérer 3d6 points de vie.

Avantages

Le système d'avantages vise à rendre vos personnages sensiblement plus puissants que la normale. Les avantages sont répartis entre niveaux héroïques, paragoniques et épiques. Leur obtention se fait aléatoirement. Si cela peut rester accessoire, cela peut être un bon compromis pour les joueurs qui seront en manque d'optimisation. En effet les avantages apportent un atout majeur pour le personnage, mais le tirage aléatoire permet d'imaginer des combinaisons farfelues et non conventionnelles. Vous imaginez, vous, un mathématicien du Vide en proie à la rage du berserker, ou un barbare capable d'effectuer des attaques sournoises ? Outre l'intérêt technique qu'il apporte, l'avantage

permet également de rendre un personnage unique tant les combinaisons possibles sont différentes.

Points de prestige

Les joueurs pourront, avec cette règle, recevoir des points de prestige qu'il leur faudra dépenser au moment opportun, en jeu ou entre deux séances, pour que leur personnage ait une influence sur l'histoire et le contexte de l'univers (reconnaissance sociale, richesses, luxe...).

Les joueurs s'engagent alors dans des chemins de prestige différents selon leurs choix (barbarie, génie, gloire, luxe et richesse), et plus ils s'orienteront dans une voie plus ils obtiendront des talents particuliers.

Ainsi si les personnages deviennent plus puissants ce n'est plus d'une façon numérique mais bel et bien par rapport à la structure même des scénarios, pouvant leur permettre de se sortir de nombreux guépiers et d'atteindre le statut de légende de la galaxie.





Création de classes et talents

Histoire de s'attaquer aux fondements mêmes de la création de personnage, l'auteur vous propose de démontrer comment arranger/bidouiller/modifier une classe existante, ou en créer une de toutes pièces, avec les talents qui lui sont associés, sans pour autant dénaturer totalement le système de jeu. On appréciera le cheminement clair et l'exemple donné, qui au passage rajoute du coup une classe supplémentaire à celles proposées dans le livre de base, à savoir le xénocide.

Sans être totalement novatrice, cette nouvelle classe permet de comprendre comment faire pour personnaliser une classe existante et la rendre unique pour son personnage.

Le xénocide est fondé sur le chasseur de primes, mais s'oriente beaucoup plus sur un ennemi en particulier, les aliens.

Générateur de reliques et nouveaux rituels

Ce petit générateur de reliques et autres objets magiques est une aide de jeu appréciable pour créer des objets qui ne débordent pas d'une puissance destructrice à toute épreuve mais peuvent faire la différence dans une situation donnée. Chaque bonus donné est par ailleurs contrebalancé par un malus. Serez-vous séduits par la découverte d'un œil de géant de l'espace qui annule le vieillissement mais donne à tous les aliments un affreux goût de cendres, ou par une pièce de monnaie qui double la vitesse de récupération des blessures mais qui attire les insectes aux alentours ?

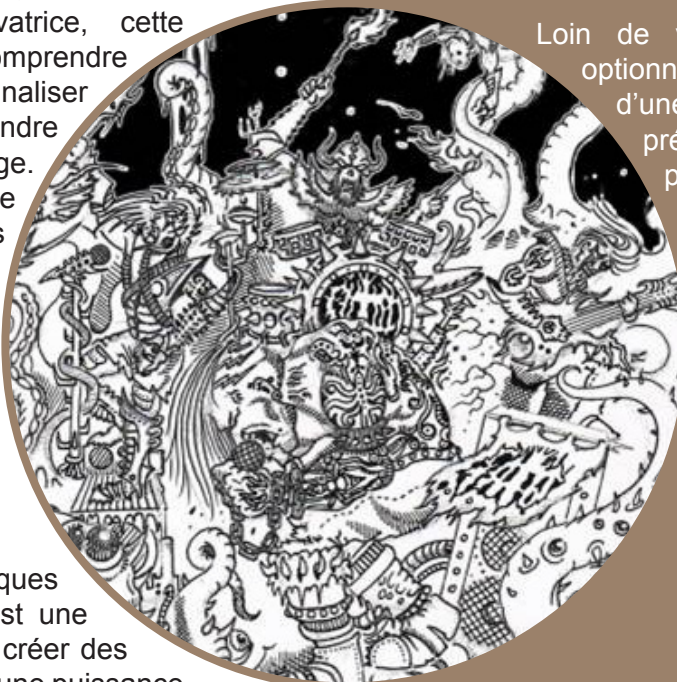
Si le chapitre sur les rituels avait vite été survolé durant la lecture du livre de base, on apprécie d'en apprendre plus sur le sujet dans ce supplément. En effet, une bonne dizaine de pages sont consacrées à l'élaboration de rituels, et les lanceurs de sorts seront contents de trouver de nouveaux sortilèges à lancer, classés selon leur « école de magie » – allant de la divination à la mutation en passant par les enchantements.

Conclusion

S'il ne devait y avoir qu'un seul mot d'ordre ici ce serait « prenez ce dont vous avez besoin ». En effet, chacune des parties de ce supplément permet de donner de la matière à votre façon de maîtriser *Space Sword*, sans jamais déséquilibrer le jeu. Néanmoins tous ces ajouts restent optionnels et le MJ avisé choisira avec soin avec lesquels il a envie de jouer, plutôt que d'ajouter des règles dont au fond il n'a pas réellement besoin.

Loin de vous assommer de règles optionnelles et exhaustives, ce livret d'une quarantaine de pages vous présente plusieurs options parfaitement viables et bien pensées, qui donneront plus de profondeur à votre maîtrise, sans alourdir le système de jeu.

Aurélien « Hartanis »
Caffart



Liens vers nos partenaires



Stone Cold Dead

Voilà bientôt cinq ans que Black Book Éditions nous alléchait avec l'annonce d'une sortie de *Deadlands Reloaded* suivie d'une campagne inédite *made in France*. Comme d'habitude il faut savoir être patient et depuis la sortie du livre de base en 2012, BBE nous faisait languir. Avec le succès d'une campagne de souscription à l'été 2014, l'éditeur est, au moment où j'écris ces lignes, en train d'imprimer les exemplaires papiers de cette campagne tant espérée par les fans de l'univers western avec supplément de tentacules.

Une petite ville bien tranquille

Crimson Bay est une de ces villes nouvelles de la côte ouest américaine, à quelques centaines de miles de Shan Fan, la San Francisco occupée par la population chinoise. En plein essor industriel grâce à la vision de son maire « Gamblin' Joe » Wallace, elle se développe à vitesse grand V et propose aux nouveaux venus de nombreuses opportunités. Pour une raison ou pour une autre*, les personnages joueurs vont arriver sur place et se retrouver impliqués dans les « affaires » de la ville.

Tout débutera avec des morts mystérieuses de vaches où les personnages vont découvrir que tout n'est pas rose dans le *Weird West*. Grâce à cela ils se verront offrir un poste d'adjoints du shérif. Ils devront ensuite résoudre un meurtre qui servira surtout de prétexte à l'exploration de la ville et de ses habitants. Cette enquête représente vraiment la partie « molle » de la campagne. Le gros morceau viendra ensuite avec l'organisation par Wallace d'un gigantesque tournoi de poker destiné à accroître la réputation de Crimson Bay. Le tournoi tournera court et les PJ assisteront à une tragédie lourde de conséquences. Je ne suis pas forcément convaincu que les joueurs laisseront faire impunément mais, sans celle-ci, l'intrigue ne peut pas

continuer. Les conséquences seront cataclysmiques (et ce n'est pas une image) pour le maire et sa ville. S'ils survivent, les PJ prendront la route pour Shan Fan dans le but d'arrêter les responsables. Une poursuite qui les mènera dans les méandres d'une cité tenue par les Triades. Ils devront ruser et éviter de faire jouer les colts afin de mettre un point final à toute cette intrigue.

L'ensemble des intrigues est riche de textes explicatifs ou d'options narratives pour répondre aux choix des joueurs. L'ensemble prend une soixantaine de pages du livre.

N'oubliez pas le guide

Quarante pages du livret décrivent la ville et ses habitants. Il y a relativement peu de PNJ décrits mais il s'agit des principaux avec, pour chacun, un historique complet et leurs caractéristiques. Le maire bien sûr mais aussi le shérif et ses adjoints, les tenanciers du saloon, deux communautés : l'une chinoise, l'autre avec d'anciens esclaves noirs qui ont toutes deux une importance capitale dans la campagne.

La foire aux monstres

Fruit du succès de la souscription, le bestiaire est un ajout tardif à l'ouvrage. On pourrait croire qu'il décrit les monstres rencontrés dans la campagne mais ceux-ci sont présents dans la partie scénario. Ici le bestiaire propose plutôt des opposants originaux et sources d'intrigue. On y retrouve des créatures comme les *clockworks men* ou l'arbre aux mille visages mais aussi l'intrigant casino flottant de William Brackensforth.

L'auteur y décrit l'historique, les caractéristiques et des accroches scénaristiques pour chaque menace. Bien qu'intéressants, ces monstres sont totalement déconnectés de l'intrigue de la campagne et difficilement intégrables en bonus. Le casino flottant, par exemple, erre sur les rives du Mississippi ; bien loin des côtes de l'Oregon.





Bien liés à l'intrigue, sept prétrisés et annexes complètent l'ouvrage. À noter que *Stone Cold Dead* accompagne aussi la sortie d'un écran du Marshall avec un livret contenant des règles sur les véhicules, un salulaire errata du livre de base et de nouveaux pouvoirs.

Eh ben ! J'avais encore jamais vu crever autant de monde**

Stone Cold Dead propose beaucoup de matériel et d'opportunités pour créer une campagne mythique. Avec ses nombreux enjeux, ses personnages hauts en couleur et une description complète de la ville, la campagne offre un terrain de jeu plus que conséquent. Néanmoins l'intrigue comporte de nombreuses faiblesses comme certains passages très plats niveau tension dramatique ou, au contraire, des moments très forts où les personnages ne pourront que subir et essayer de survivre à ceux-ci. Avec un travail de la part du Marshall pour personnaliser les liens avec les personnages de la ville et enrichir l'intensité narrative des événements, *Stone Cold Dead* promet d'occuper les tables pendant un bon moment et de laisser une trace dans les mémoires.

Doc Dandy

* Un guide des joueurs en PDF propose les différents axes qui permettront aux joueurs d'intervenir dans les situations apparaissant dans la ville.

** Le Bon, la Brute et le Truand. Révise tes classiques, amigo !



Liens vers nos partenaires



Sur les frontières

La scène francophone fait preuve d'une admirable fécondité. Quelques auteurs jouent le rôle de locomotive, des moyens numériques permettent d'alléger les charges de distribution et facilitent les interactions entre auteurs, testeurs et clients – même les illustrateurs semblent être plus faciles d'accès. Serait-ce un nouvel âge d'or de la création francophone ? En tout cas, Manuel Bedouet nous propose, via la plate-forme d'impression à la demande Lulu, un jeu de rôle innovant, enthousiasmant et inspirant.

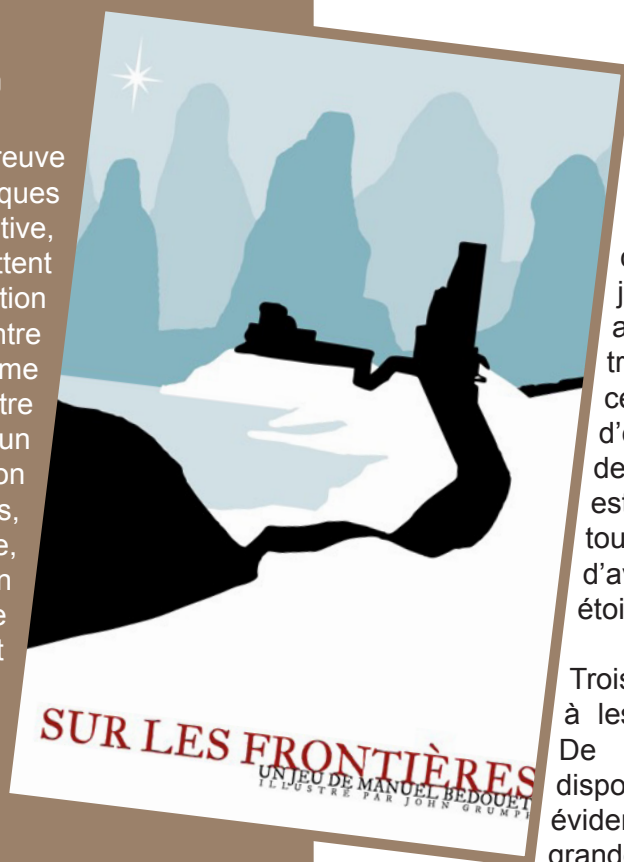
Ici s'arrête la civilisation

Une capitale rayonnante, maîtrisée, subtilement décadente. Un empire immense, riche, cultivé. Et tout autour, des frontières, limite entre la civilisation et la barbarie, entre l'ordre et le chaos, entre la raison et la légende. Sur ce *limes* est envoyé le troisième enfant de chaque famille noble, à son douzième anniversaire, pour protéger l'empire, encadrer la soldatesque locale et diffuser les valeurs civilisatrices de son enfance. Il y retrouvera d'autres jeunes gens de l'aristocratie, découvrira des barbares qui pourront être aussi cruels que les légendes le prétendent ou tout aussi civilisés que lui-même. Il y rencontrera peut-être des monstres pires que ceux répertoriés jusqu'alors. Il s'y fera des amis, des ennemis, des liaisons troubles, il s'y forgera un caractère, non pas d'un bel acier au plus proche de la forge impériale, mais d'un bronze barbelé et piqueté de rouille, et peut-être, oui, peut-être y deviendra-t-il un Héros légendaire et reviendra-t-il à la capitale nourrir les rêves et les ambitions des rejetons de l'élite qui, à leur tour, iront servir leur nation au plus loin, sur les frontières.

Connais-toi toi-même

Les joueurs incarnent donc des personnages destinés à servir leur empire dans les pires conditions. Ils grandiront au rythme des épreuves personnelles qu'ils vivront sur ces frontières avec d'autres jeunes aristocrates. Ils seront amis ou concurrents, alliés ou traîtres, et probablement tout cela tour à tour. À la fin, un seul d'entre eux pourra éventuellement devenir un Héros. Et encore – il est plus probable qu'ils échouent tous et meurent, sur les frontières, d'avoir trop misé sur leur bonne étoile et pas assez sur leurs valeurs.

Trois caractéristiques vont aider à les définir (Âme, Corps, Esprit). De plus, tous ces jeunes gens disposent d'une propriété magique évidente, mais pas forcément d'une grande puissance. En tous cas, cette propriété les met déjà à l'écart de la population normale de l'empire – et des barbares. Trois autres éléments définissent le personnage : la devise de sa famille, un trait particulier et une Faille, une limitation particulière. Ces éléments de définition modifieront les tests basés sur les caractéristiques dans le cas où elles s'appliquent, favorablement par exemple quand le Trait peut s'appliquer au test, défavorablement lorsque c'est la Faille. Une action se résout en lançant un D6 et en ajoutant la valeur de la caractéristique adéquate, la





somme permettant de gagner un certain nombre de succès (par exemple, de 6 à 8, on obtient deux succès) – chaque épreuve nécessitant un certain nombre de succès pour être réussie. Lorsque la devise, le trait ou le don est pertinent pour une action, le joueur lance deux dés et garde le plus haut score. De même avec la Faille, qui fait jeter deux dés et conserver le plus mauvais.

Et surtout, chaque joueur possède un Destin, c'est-à-dire comment le personnage est censé échouer à devenir un Héros. Pendant toute la campagne, le personnage luttera contre cette destinée digne des tragédies grecques les plus cruelles.

Ceux qui vont mourir te saluent

Pour ce qui est de la création de la marche où va se dérouler la campagne, un ensemble de tables aléatoires vient proposer des éléments d'inspirations qui pourront caractériser le climat, la nature des barbares et plusieurs autres éléments. Quelques jets de dés permettent rapidement de broser à grands traits les principales caractéristiques des confins, théâtre de la campagne. Il est bien entendu possible de s'en écarter et de proposer un contexte propre à un groupe en particulier, que ce soit une version historique sur le mur d'Hadrien ou une version *Star Wars* aux limites de l'Empire ou de la République.

Tout ceci sera le cadre où les personnages seront mis à l'épreuve. En effet, pour qu'un personnage devienne un Héros, il est impératif de passer douze épreuves. Certaines sont classiques (mise à l'épreuve physique ou trahison d'alliés par exemple) et d'autres propres au propos de *Sur les frontières*, notamment des remises en cause de ce à quoi le personnage croit, comme les valeurs de l'Empire ou les préjugés sur les barbares.

Autant dire que ceux qui survivent auront souffert. Un propos résolument enthousiasmant. Exit les stars bodybuildées, les personnages vont en prendre plein la figure. Voilà qui ouvre des perspectives relativement inédites dans la pratique du JdR et qui offre des opportunités rares et intéressantes. C'est en effet dans l'adversité, et parfois dans la défaite face à ces épreuves, que le personnage va se développer.

Le petit twist, qui semble mettre une tension certaine à la table : seul un personnage, au maximum, pourra « gagner » la campagne et devenir un Héros. Pour que l'un des personnages accomplisse son ambition, il faudra bien que les autres échouent – volontairement ou non. Les personnages qui auront échoué (et qui auront donc accompli leur Destin) continueront d'influencer le jeu en tant que fantômes. Libérés des impératifs matériels et sans espoir de « gagner » la partie, ils pourront alors aider les personnages vivants grâce à l'exemple de leur souvenir. Autant dire que vos joueurs sont partis pour une aventure qui renouvelle de fond en comble le cadre habituel d'une campagne de jeu de rôle.

Ici vivent les dragons

Sur les frontières propose une nouvelle expérience ludique, en s'appuyant sur des prédécesseurs (les points communs avec *Tenga* et le *Polaris* de Ben Lehman sont les plus évidents) et sur un accompagnement plus complet que certains jeux de rôle qui visent à favoriser l'émergence de propositions fictionnelles de la part des joueurs. Contrairement à certains exercices de style où trop de liberté rime parfois avec angoisse de la feuille blanche, *Sur les frontières* répond avec une proposition d'encadrement simple, thématique et efficace. Tous les personnages doivent passer par les douze moments, ces instants teintant l'histoire de thèmes pertinents pour le genre de fiction que propose cet ouvrage. Les propositions créatives sont donc plus faciles, mais pas nécessairement contraintes au-delà du supportable. En outre, l'aspect relativement générique de l'approche permet de facilement se projeter dans un autre espace que celui d'un *limes* d'une civilisation antique et merveilleuse. L'auteur propose d'ailleurs une variante pour jouer dans le Far West intitulée « L'ouest sauvage ».



Avec les productions francophones récentes comme *Inflorenza* ou *Oltréé*, *Sur les frontières* participe à un mouvement d'ensemble de renaissance des jeux de rôle francophones. La qualité de la proposition est bien soutenue par une mise en page et des illustrations pertinentes, l'ouvrage est plus didactique que ce qu'on peut voir dans la mouvance américaine comparable (*In a Wicked Age* ou *1001 Nights* par exemple) et, en tout cas pour le lecteur français, le sujet des histoires qui seront vécues par les personnages résonne particulièrement. En 80 pages, l'auteur réussit un exercice rare de condensation de l'information, de clarté du message et d'une relative complétude du système sans tomber dans un simplisme qui aurait desservi son travail. Une réussite rare.

Guillaume Agostini

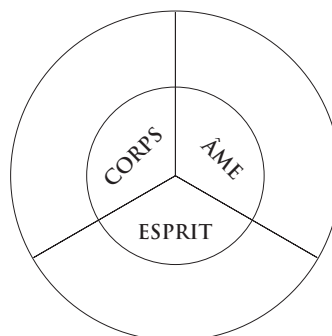


SUR LES FRONTIÈRES

L'HÉRITIER/L'HÉRITIÈRE

JE SUIS _____ LE/LA _____
 QUI _____
 « _____ »
 FAILLE : _____ (_____)
 AMI : _____
 ENNEMI : _____ ÂGE : _____
 DESTIN : _____ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARACTÉRISTIQUES



NOTES

TRAUMATISMES

☐ **HUMILIÉ**
 Pas de caractéristiques
☐ **DÉCHU**
 Pas de don/trait/devise
☐ **BLESSÉ**
 Circonstances défavorables
☐ **MUTILÉ**
 Ne lance plus les dés
☐ **MORT**
 Ne peut plus agir

RÉSOLUTION

Lancez 1D6 et ajouter la caractéristique appropriée. Comptez vos succès en fonction du total :
 1-2 : 0 succès / 3-5 : 1 succès / 6-8 : 2 succès / 9-11 : 3 succès / 12 : 4 succès
 Le trait, le don et la devise donnent des circonstances favorables : vous lancez 2D6 et gardez le meilleur
 La faille et certains traumatismes donnent des circonstances défavorables : vous lancez 2D6 et gardez le moins bon.
 Pour réussir une action, vous devez cumuler un certain nombre de succès :
 Action difficile : 1 succès / ardue : 2 succès / inhumaine : 3 succès / impossible : 4 succès

Liens vers nos partenaires





Worlds in peril

Origines – KAPOW! *

C'est l'Apocalypse ! Oui, enfin non. Depuis la sortie d'*Apocalypse World* en 2010, de nombreux auteurs y sont allés de leur adaptation maison pour simuler bien des genres différents (nous l'avons notamment vu dans le précédent numéro). Aussi voir débarquer un jeu de super-héros motorisé par l'Apocalypse n'était qu'une question de temps. Pourtant le genre n'est pas évident quand on pense à ce système. Et c'est Kyle Simmons, connu pour *Magicians* (un jeu de rôle pour apprendre le coréen, cf. *Maraudeur* n°17 !), qui va se coller à l'exercice. Voyons s'il est l'homme de la situation.

Premières missions – KLONK! *

Tout d'abord saluons le format du jeu. L'ensemble de l'ouvrage est superbement illustré par Jonathan Rector (<http://jonathanrector.com/>). En effet il dessine des pleines pages et une BD (de 12 pages) qui mettent dans le bain et explicitent les mécaniques de jeu. On rentre tout de suite dans l'esprit *Four Colors* (voir encadré) du jeu. Après une longue introduction pour expliciter les termes et la logique du jeu, le livre explique par le menu les actions de joueurs. Oui car *Apocalypse* oblige, les joueurs ont à disposition une liste d'actions qui leur permettra d'agir sur le monde. Rappelons la base du système : 2d6 + caractéristique. Sur 6 ou moins c'est un échec (qui génère les actions du maître de cérémonie/MC), 10 ou plus est une réussite totale qui offre le maximum de choix au joueur et entre 7 et 9, le joueur doit faire des choix ou subir un contrecoup. Chaque action décrit les résultats qui lui sont propres. En cas d'échec, le héros peut subir une « condition » qui peut être aussi bien physique (blessure, blocage sous des décombres) que mentale (colère, désorientation). Les conditions sont de trois

niveaux : bénignes mais susceptibles de dégénérer, modérées (-1 sur la caractéristique la plus adaptée) ou critiques. Ces dernières ont quatre niveaux distincts qui amènent progressivement le personnage vers la mort. À noter que la gravité des conditions subies est décidée arbitrairement par le MC en harmonie avec ce qui se déroule dans la fiction.



Four Colors fait référence aux comics dans leur logique « classique » avec des héros braves mais humains face à des vilains colorés et machiavéliques. Les intrigues y sont souvent simples et conformes à la morale, comme les débuts des *Quatre Fantastiques* affrontant l'Homme-taube et ses morlocks pour la simple et bonne raison qu'on est un héros à partir du moment où on a des pouvoirs. Le nom vient du mode d'impression des

premiers comics basé sur les quatre couleurs primaires.

Action comics – CRUNCH! *

Pour gérer le quotidien de leur héros, les joueurs ont accès à de nombreuses actions. À chaque fois que le personnage agit (ou réagit), le joueur active une action (= un jet) dont les conséquences auront un effet sur la fiction. Quand le joueur **défie le danger**, il répond aux attaques des méchants et aux menaces qui vont pleuvoir sur son héros. C'est une action courante car le MC ne jette aucun dé et va agir en fonction de ce qui se déroule dans l'histoire. Si Mégabrute lance une voiture sur Supercat, le héros va braver le danger. En revanche si le méchant s'attaque à un innocent, Supercat va tenter de le **protéger**. Mais il peut aussi tenter d'arracher le véhicule des mains du méchant et **prendre le contrôle**. À chaque fois le résultat des dés indiquera les conséquences et le joueur pourra choisir dans une liste ce qu'il advient de son personnage, comme réussir mais subir une « condition » en contrecoup. Une fois qu'il aura le champ libre, le héros pourra **frapper** Mégabrute. Dans les options de réussite, l'une d'entre elles est de ne pas prendre de dommages ! L'avantage de cette action c'est qu'elle



peut être réalisée avec quasiment n'importe quelle caractéristique ce qui en fait une action très puissante du fait de sa polyvalence. À chaque fois le joueur devra décrire son action en fonction des capacités de son personnage. Pas question pour Supercat d'aller super vite si cela n'est pas décrit dans sa liste de pouvoirs. Sauf si le joueur tente de faire un effort : un jet sans caractéristique pour que le héros dépasse ses limites. S'il réussit, il pourra ajouter la vitesse dans sa liste de pouvoirs. C'est très important car cela permet au personnage d'évoluer au fur et à mesure de l'aventure. Le joueur a aussi la possibilité d'**utiliser l'environnement** ou d'**aider un camarade**, dans la plus grande tradition des comics.

À force de prendre des dommages, le héros peut tomber mais il a le droit à **une dernière chance**. Normalement prêt à tomber, il va tenter une ultime action avec le risque de mourir (et d'activer l'action **laissé pour mort**). Afin d'éviter de sombrer, le héros va pouvoir éliminer ses « conditions » et **se ranger** pour récupérer. L'intérêt de cette action est double car il permet aussi d'améliorer ses « liens » avec d'autres personnages ou des institutions comme la ville ou les forces de l'ordre. Dans le cas contraire, le joueur entamera l'action **laissé pour mort** qui déterminera le sort du personnage. Bien sûr il reviendra ! C'est un héros de comics après tout ; mais au bout de combien de temps ? En reviendra-t-il changé ? Les dés scelleront son funeste destin.

Mais il n'y a pas que des combats dans des histoires de super-héros. Deux actions d'enquête (**examiner** et **fouiner**) permettent d'obtenir des informations. Les réussites permettront de poser des questions directes au MC qui devra répondre honnêtement, dévoilant quelque peu le plan du grand méchant de l'histoire. Bien que toutes ces actions apparaissent très mécaniques, le système oblige à rester cadré sur la fiction. En effet impossible d'activer quoique ce soit sans lien avec la narration et vice et versa.

Les nouveaux héros - ARRGH! *

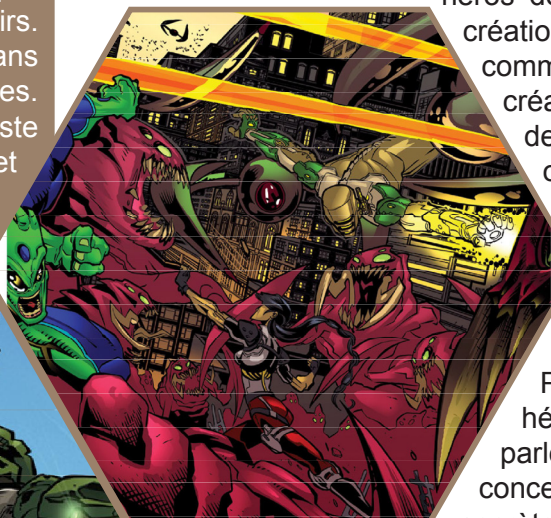
Une fois que les joueurs ont pu prendre connaissance des différentes actions possibles, ils vont créer leurs héros de toute pièce. La création de personnages commence avec la création collective de l'équipe : son origine, sa base, son mode de

fonctionnement. Puis vient le héros à proprement parler : costume, concept, identité secrète (ou pas), rapport à la société (pourquoi ne pas avoir un champion du Parti républicain ?), etc.

Contrairement aux jeux propulsés par l'Apocalypse il n'y a pas de livrets d'archétypes. La création commence donc avec la répartition des scores (+2, +1, +1, 0, -1) dans

les différentes caractéristiques. Un personnage puissant (Hulk, Superman) privilégiera **écraser** ou **protéger** selon son orientation. Des personnages rapides ou agiles (Flash, Spiderman) choisiront plus volontiers **manœuvre**. Enfin les héros plus centrés sur le côté intellectuel auront des hauts scores **d'enquêteur** ou **d'influence** (« l'm Batman ! »).

Vient le gros morceau : les pouvoirs (ou les capacités dans le cas d'un héros sans pouvoirs). Il s'agit pour le joueur de définir **librement** ses pouvoirs. Contrairement à la plupart des jeux de super-héros nous n'avons pas de listes à choix multiples ou de paramétrage pointu. Le joueur définit simplement ce qui, pour son





personnage, est simple, difficile, limite, possible et enfin impossible. Par exemple voici Zaxx, un héros électrique. Pour lui il est simple de projeter des éclairs, difficile de siphonner l'énergie électrique alentour, limite de dévier une attaque. Pour lui il sera toujours possible de projeter de l'électricité mais il lui sera impossible de survivre sans air. Lors d'un **effort**, Zaxx aura peut-être l'occasion de découvrir qu'il peut contrôler à distance des objets électriques. On voit ici que les pouvoirs sont cosmétiques. Peu importe la façon dont votre personnage agit, elle est personnelle et l'effet mécanique reste le même la plupart du temps. Un côté freeform qui a ses adeptes et ses détracteurs.

Chaque héros a des liens qui représentent les attachements du personnage à d'autres personnes mais aussi à la ville ou aux forces de police. Brûler un lien permet de gagner un bonus bien utile qui augmente le degré de réussite d'un jet mais diminue d'autant la qualité de l'interaction entre le héros et le sujet (demandez donc son avis à Spiderman sur ses rapports avec les New-Yorkais !).

S'il n'y a pas de livrets pour des archétypes il y a néanmoins l'origine et la motivation qui donnent des actions spécifiques aux héros. L'origine **monstre** permet au héros d'intimider les civils par son apparence. La motivation **prouver sa valeur** offre des avantages pour les héros qui partent en première ligne.

Le plan machiavélique - BANG! *

Après quelques conseils aux joueurs pour bien utiliser leurs capacités, le jeu propose les actions de MC. On y retrouve les actions classiques des autres jeux *Apocalypse World* like : utiliser une action d'un ennemi, infliger des dommages, montrer des ennuis à venir, etc. Chaque action est détaillée pour permettre au MC d'en comprendre le sens au moment de l'utiliser. Ensuite viennent les conseils pour la première séance, non préparée, comme laisser des blancs, se servir des motivations des héros ou poser des questions afin de pousser les joueurs à l'établissement du cadre de campagne. Puis les pistes pour la préparation des futures parties : agenda des super vilains, pistes d'intrigues, organisations avec leur mode d'action, etc.

Une grande partie du chapitre est consacrée à la construction de l'opposition : chaque ennemi a une

motivation, une apparence, un sein de conditions et des pouvoirs. On retrouve quatre types de vilains : le gang d'hommes de main, la tête de Turc, le poids lourd et le cerveau. Le jeu insiste sur l'importance de bâtir des ennemis complexes avec des buts précis et des méthodes variées afin d'éviter le syndrome du « méchant de la semaine ».

Suspens - ZAP! *

Worlds in Peril est un bon jeu qui plaira aux aficionados du système *Apocalypse*. Grâce à ses mécaniques adaptées il permet de donner une dynamique à vos aventures super-héroïques. Toutefois le jeu exige plus de préparation que les autres jeux propulsés par *l'Apocalypse*. De plus, et malgré des conseils forts judicieux, il nécessitera des joueurs et un maître de cérémonie à l'aise avec ce type d'histoire. Les premiers devront définir avec précision les capacités spéciales de leur avatar. Le MC, lui, devra tirer profit d'une bonne culture comics pour pouvoir inventer des situations dynamiques et épiques dignes des plus grands *cross-overs*.

Doc Dandy

*Vous avez reconnu les inimitables onomatopées de la série *Batman* des années 60 ? Bravo !

Liens vers nos partenaires



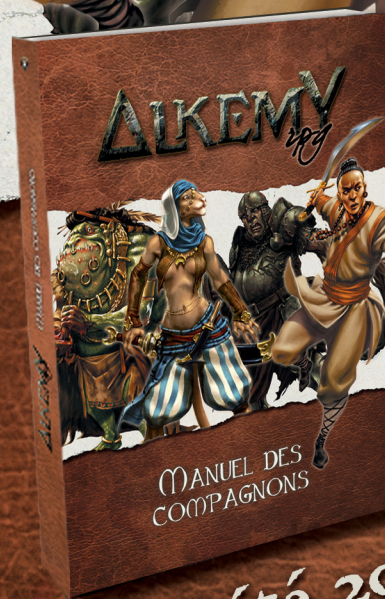
ALKEMY *2014*



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



"Philippe Ward"

► **Philippe Ward, tu es directeur de collection chez Rivière Blanche (détenue par la maison d'édition Black Coat Press). Peux-tu nous en dire plus sur les raisons de la création de Rivière Blanche ?**

Cela remonte il y a 11 ans. Je connaissais Jean-Marc Lofficier qui habitait Los Angeles ; il dirigeait la maison d'édition Hollywood Comics qui possédait une collection, Black Coat Press, publiant des traductions de romans français de SF mais XIX^e siècle, début XX^e. Il avait dans ses tiroirs un roman de SF qu'il voulait proposer à Fleuve Noir pour la collection Anticipation, mais qui demeurait enfermé. Sa mère lui a dit « Puisque tu es éditeur pourquoi tu ne le publies pas ? » Il a réfléchi, il a dit « Tout seul cela ne va pas, autant en publier quelques-uns ». On a discuté, et je savais que des auteurs du Fleuve avait des manuscrits eux aussi dans les tiroirs, j'ai pris contact. Jean-Marc a trouvé le nom Rivière Blanche, la maquette comme Anticipation à une certaine personne et on a commencé à publier un roman par mois en sachant que l'on arrêterait rapidement. Et onze ans plus tard nous sommes là avec plusieurs collections : Blanche, Noire, Fusée, Hors-Séries, Baskerville. Plus de 300 livres et plus de 150 auteurs.

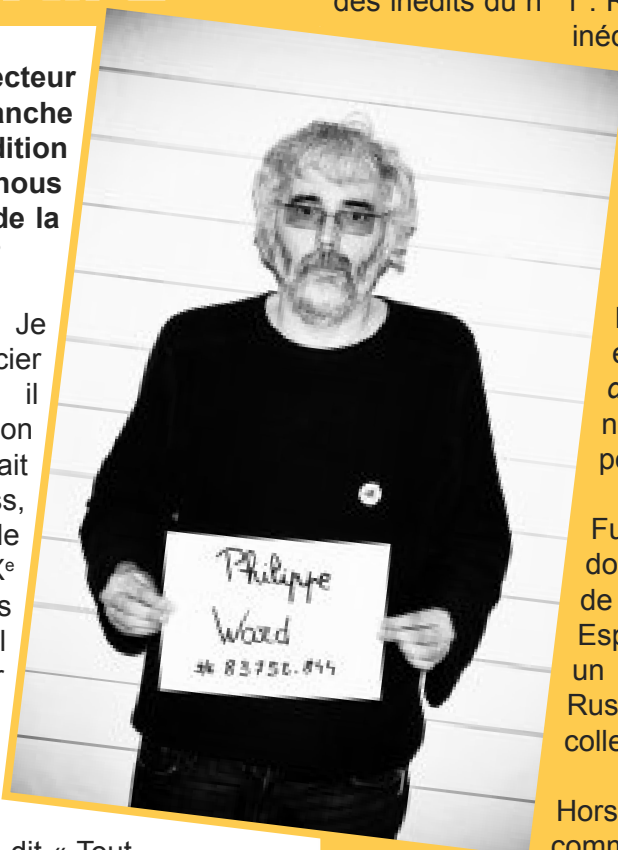
► **Peux-tu nous présenter brièvement ce qu'est cette collection Rivière Blanche ?**

C'est de la littérature populaire au sens noble du terme, de la SF, du fantastique, de l'aventure, des auteurs anciens, morts, ou de jeunes auteurs à qui je donne une chance.

► **Quelles sont les collections publiées par Rivière Blanche ?**

Blanche : surtout de la science-fiction, un zeste de fantasy, des romans et quelques recueils de nouvelles. La Blanche continue Anticipation, avec des auteurs

qui ont publié dans cette collection. Je suis fier d'avoir des inédits du n° 1 : Richard Bessière, mais aussi des inédits de Guieu, Steiner, Caroff, Piret, Rayjean Legay, Le Bussy parmi les plus anciens, et également des jeunes auteurs.



Noire : c'est le fantastique, successeur d'Anticipation. Fantastique, horreur, gore. Romans, recueils de nouvelles et notre série *les Compagnons de l'ombre*, des anthologies de nouvelles qui mélangent les héros populaires.

Fusée : anthologies thématiques, domaine étranger et recueils de nouvelles. On a publié des Espagnols, des Sud-Américains, un Cubain, des Soviétiques, des Russes, des Suisses, etc. C'est la collection Dimension.

Hors-Séries : c'est soit de la vieille SF comme le *Docteur Oméga*, soit des inclassables comme *Le Sellig* qui est un polar ou des recueils de nouvelles spécifiques.

Baskerville : le domaine de Jean-Daniel Brèque, de vieux romans d'aventures, de fantastique ou de polar. Surtout anglo-saxons.

► **Rivière Blanche, à l'origine, publiait des manuscrits résolument nostalgiques des années 1970, pourquoi ce lien privilégié avec cette période ?**

Parce que c'est dans notre ADN, parce que je savais que des manuscrits dormaient et n'intéressaient aucun éditeur et qu'il aurait été dommage de les perdre. Parce que j'aime cette SF populaire. On avait même au début un slogan : « Rivière Blanche, le dernier éditeur avant la poubelle ».

► **Quelles sont les œuvres qui t'ont marqué de cette période ?**

Toutes. Même s'ils ne sont pas terribles, publier des inédits de Jimmy Guieu a été un moment fort pour moi, pareil pour un inédit de Bessière. Mais je crois que le plus marquant a été de publier l'auteur cubain Yoss.





Ensuite, je prends beaucoup de plaisir à la publication des jeunes auteurs. Par exemple Thomas Geha, Laurent Whale ; mais tous les ouvrages que j'ai publiés m'ont marqué d'une manière ou d'une autre.

► **Comment as-tu été approché pour devenir directeur de collection ?**

D'abord, je n'ai pas du tout la prétention d'être un directeur de collection, je suis un simple artisan, un amateur, car ce n'est pas mon métier, je n'ai pas vraiment de compétences. C'est Jean-Marc Lofficier qui me l'a proposé, j'habitais en France, j'avais des contacts avec les auteurs et j'aimais cette SF populaire. Bref, avec Jean-Marc nous partagions la même passion, j'ai dit oui de suite, car j'ai toujours rêvé de diriger une collection et j'avais toutes les cartes pour assouvir ma passion et mon plaisir. Je n'ai pas hésité. Mais je croyais qu'au bout de deux ans, on arrêterait. Je me suis trompé.

► **En quoi consiste ton travail ?**

Ouh là là ! Le plus important consiste à choisir les livres, donc lire des manuscrits ; les programmer, faire retravailler les auteurs, préparer le fichier pour l'envoyer à Jean-Marc.

Répondre aux auteurs positivement ou négativement, répondre aux lecteurs, envoyer les services de presse, envoyer les ventes, aller à la Poste, tenir les comptes, établir les droits d'auteur, aller dans des salons, porter des livres, gérer les libraires, faire les factures, suivre les factures, répondre aux interviews, faire la publicité pour la Rivière Blanche. L'intendance quoi. Le plus important est le choix des romans, recueils, anthologies. Mais le reste ne me déplaît pas.

► **Quelles ont été les raisons qui t'ont conduit à te lancer dans l'aventure ?**

Le plaisir et la passion. La passion de la SF, le plaisir de publier des romans impubliables ou presque, de lancer

de jeunes auteurs, de faire rajeunir de vieux auteurs qui ont retrouvé une nouvelle jeunesse. Et le plaisir de publier des romans. C'est aussi un vieux rêve.

► **Quelle était ta démarche à l'époque ? Tes objectifs ?**

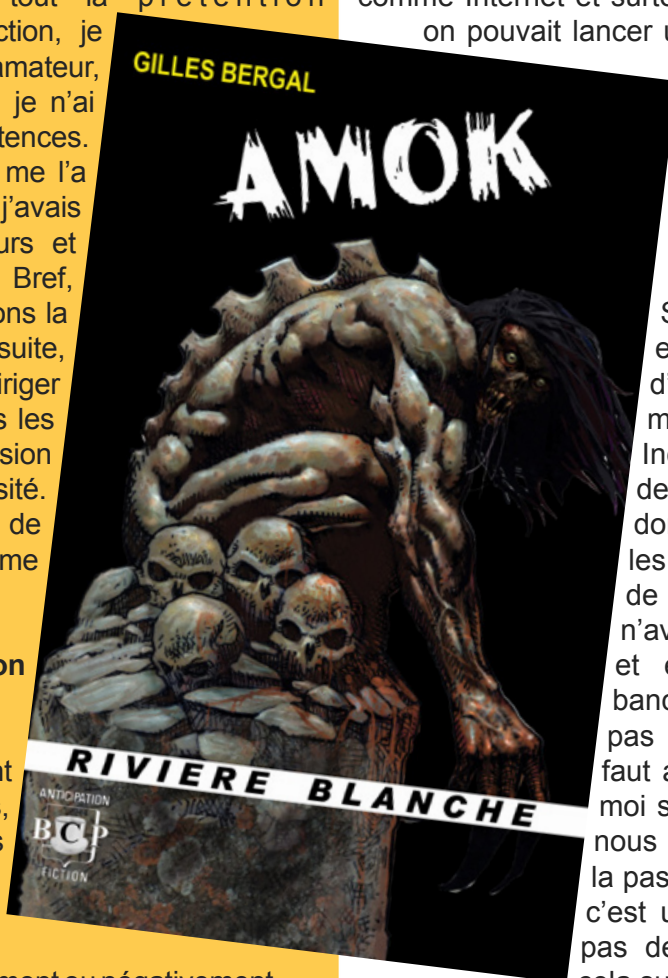
Jean-Marc Lofficier m'a proposé un *business plan* (j'adore ce mot) génial grâce aux moyens modernes comme Internet et surtout l'impression à la demande, on pouvait lancer une collection en ayant l'esprit tranquille, c'est-à-dire sans trop se soucier des ventes. L'impression à la demande c'est pas de stocks, un investissement minime au départ, l'imprimeur Lightning

Source me livrant les ouvrages en quatre jours avec le nombre d'exemplaires souhaité, même un seul. C'est génial. Inconvénient, on ne peut pas avoir de distributeur ni de diffuseur, donc nos livres ne sont pas dans les librairies. C'est notre choix de départ, c'est volontaire, nous n'avons pas à gérer les retours, et en onze ans notre compte bancaire a toujours été positif, pas de beaucoup, mais positif. Il faut aussi savoir que Jean-Marc et moi sommes totalement bénévoles, nous ne gagnons pas un cent, c'est la passion qui nous *booste*. Là aussi c'est un avantage, pas de salaires, pas de charges patronales, on fait cela sur nos heures de loisir.

Donc jamais nous n'avons fixé des chiffres de ventes. Comme nous n'avons rien à cacher nos ventes vont de 30 à 4000 exemplaires (un seul), la moyenne tourne autour de 150. C'est minuscule, mais la Rivière Blanche est minuscule. Je le regrette pour les auteurs, mais on leur paye des droits avec lesquels ils peuvent aller au McDo – sans le dessert. Mais ils nous sont fidèles et vu le nombre de manuscrits que je reçois, beaucoup de monde a envie d'embarquer sur la Rivière Blanche.

► **Y es-tu arrivé ?**

Oui, onze ans d'existence, plus de 300 livres, mon programme 2016 pratiquement complet, des auteurs qui reviennent, des auteurs qui nous aiment, des





lecteurs qui apprécient ; tout n'est pas parfait, j'en suis bien conscient, mais nous essayons de faire au mieux, avec nos moyens. Comme je le dis, je sais faire, je peux faire, mais aussi je ne sais pas faire, je ne peux pas faire. Et je joue cartes sur table avec tout le monde.

► **Peux-tu déjà nous parler des titres qui vont sortir en 2016 ?**

Du dernier trimestre 2015 jusqu'en 2016, le programme n'est pas clos on retrouvera : Collection blanche : la suite des aventures du *Veseau*, un roman d'Oksana et Gil Prou, un post-apo de Christophe Sieber, un recueil de Franck Ferric, des jeunes auteurs : Boris Hunter, Arnaud Cuidet, des grands anciens : Piet Legay, Daniel Piret, Barbet, Jean Mazerin. Une trilogie de Christophe Surieux (je vous recommande sa nouvelle dans *Dimension New York 1*), le retour d'Alain Blondelon, et des surprises.

Dans la collection Noire : un roman de Jacques Maudou, la suite des aventures vampiriques de Cathy Coopman, *Radu Dracula* le tome 5, *Mme Atomos* et de nouveaux auteurs.

Dans les collections Fusée et Hors-Séries : un *Dimension Trash*, un *Dimension Sur la route*, un *Dimension Sexe*, la suite de *Dimension New York*, un *Dimension Pontier*, un roman russe, un recueil d'un auteur italien, *Dimension Sidération*, un recueil de Bruce Holland Rodgers, le tome 2 des nouvelles d'Alain Le Bussy et d'autres choses. Bref du beau monde.

► **Peux-tu nous décrire ta ligne éditoriale ?**

Pour faire simple : je publie ce que j'aime. Point barre. Mais je publie de la SF, du fantastique, de la fantasy, exceptionnellement du polar. Je donne la priorité aux anciens du Fleuve, mais aussi aux « jeunes » auteurs. Je fonctionne au coup de cœur, mais il faut que ce soit dans les genres que je publie. Ce qui fait que je n'ai pas vraiment de ligne éditoriale. Je peux aussi bien publier un space opera, qu'une uchronie, un post-apocalyptique, du gore, du fantastique soft, de la fantasy catalane...

► **Peux-tu nous présenter l'équipe et son mode de fonctionnement ?**

J'ai indiqué mon travail, l'autre personne est Jean-Marc Lofficier. Lui il s'occupe des relations avec l'imprimeur, c'est lui qui se charge du fichier pour l'envoyer, qui s'occupe de gérer les commandes, de travailler avec l'imprimeur, de payer toutes les factures, de gérer le

compte en banque, de payer les auteurs et aussi de trouver les illustrations. Bref c'est un sacré travail sur son temps libre. Il s'occupe aussi de la série des *Compagnons de l'ombre* et de certaines anthologies. L'énorme avantage est qu'il me laisse libre du choix des romans, et ça, cela n'a pas de prix pour moi.

► **Vous avez une section consacrée aux comics Hexagon et on retrouve aussi les romans de Romain d'Huissier (comme *Hexagon : Matière noire*) ou des anthologies sur les super-héros. Est-ce parce que ces univers ont bercé ton enfance qu'ils se retrouvent publiés ?**

Oui, là encore c'est un patrimoine de la littérature française qui tombait dans l'oubli. Les jeunes générations ne connaissent pas Wampus et même Zembla, alors nous voulons continuer

à leur donner une vie en rééditant les BD, en offrant des passerelles avec le monde du roman et Romain a superbement réussi avec ses deux romans et ses deux anthologies. D'autres auteurs ont pris le relais comme Philippe Pinon par exemple avec Barry. Et l'aventure va continuer.

► **La maison d'édition de JdR les XII singes a publié une adaptation en jeu de rôle de l'univers d'Hexagon, écrit notamment par Romain d'Huissier. L'as-tu feuilleté ? Lu ? Si oui, qu'en as-tu pensé ?**

Non là je ne l'ai pas lu, rapidement vu, j'ai lu quelques articles dessus, mais je ne peux rien en dire.





► Es-tu, ou as-tu été, joueur de jeu de rôle ?

Non, pas du tout, je n'ai jamais joué à un jeu de rôle, seulement à quelques wargames il y a très longtemps. Mais je n'ai jamais été attiré par les jeux. Donc là je suis nul, je n'y connais rien.

► Aimerais-tu contribuer un jour à la création d'un jeu de rôle (soit en l'éditant, soit en l'écrivant) ?

Oui, là j'avoue que j'aimerais écrire, ou participer à la création d'un jeu de rôle basé sur un de mes héros (écrit avec Sylvie Miller) : *Lasser le détective des dieux*. Cela me brancherait. Pas l'éditer parce que je ne connais pas du tout le monde du jeu de rôle et je me planterais, mais écrire un jeu basé sur ce personnage alors là oui je signe de suite, et Sylvie aussi. Avis aux amateurs.

► De plus en plus de personnes font appel au financement participatif pour éditer leurs œuvres, qu'en penses-tu ?

C'est nouveau, cela marche, c'est intéressant ; j'ai souscrit à plusieurs projets, cela fait partie des moyens modernes qu'il ne faut pas négliger. Ensuite il faut faire attention, trop de projets peuvent tuer tous les projets, mais je pense que pour certaines maisons d'édition, pour certains auteurs, c'est une bonne idée.

► Certains de nos lecteurs doivent s'interroger sur la marche à suivre pour travailler avec vous. Vous faites des appels à texte ? Les auteurs vous proposent leurs textes naturellement ?

Rien de plus simple.

Pour les romans : m'envoyer par mail un scénario complet et un chapitre.

Pour les anthologies : voir avec l'anthologiste.

Je participe à une dizaine de salons par an, alors venez discuter avec moi, me présenter vos projets.

Et achetez nos livres !

► Quels sont vos critères de sélection ?

Que j'aime et que cela soit bien écrit. Il faut que j'aime, c'est prioritaire et indispensable. Si je n'aime pas, même si je trouve que le roman est bon, génial, je ne le publierai pas, il faut que j'aime, alors mon choix est totalement subjectif. Ensuite il faut quand même que ce soit correctement écrit. Si la première page est illisible, je ne vais pas plus loin, même si l'idée me paraît bonne. Encore une fois c'est mon choix, c'est Mon Humble Avis qui n'engage que moi.

► En plus de ton rôle chez Rivière Blanche, tu es aussi un auteur récompensé à de multiples reprises (prix Masterton, prix ActuSF) ; tu dors quand ? Plus sérieusement, comment parviens-tu à gérer toutes tes activités de front ?

Il faut aussi savoir que j'ai un métier, une famille, donc il faut gérer le temps. Je prépare de petits plannings, je jongle avec les *deadlines*, mais je dors la nuit quand même. Et je m'octroie parfois des week-ends ou des vacances, et là j'oublie tout, mes écrits et la Rivière Blanche, et je pense à autre chose, sinon je deviendrais maboul et on serait obligé de m'enfermer.

► Ne t'es-tu jamais retrouvé dans une situation où ta casquette de directeur de collection a été mise à mal par celle d'auteur, notamment en te retrouvant devant un manuscrit pouvant être proche de ce que tu écrivais au même moment (ou que tu avais en tête), avec ainsi la tentation de ne pas le publier ?

Non jamais, et si cela m'arrivait, je publierais le texte de l'auteur. Et j'oublierais mon idée.

► Que peut-on souhaiter à Rivière Blanche ?

De fêter les 20 ans, les 30 ans, après non je ne serais plus là, mais la Rivière Blanche peut continuer à cheminer...





Outsider

*Energie
créative*

*Univers
artisansaux*

*par Thomas
Munier*

*[http://outsider
rolepod.net](http://outsiderrolepod.net)*

crédits image :
*, thomas hawk, leanda, pfv, licence
cc-by-nc, galerie sur flickr.com



L'assassinat d'Ilaria Alpi et de Miran Hrovatin

De nombreuses fictions ont recours au stéréotype du journaliste chasseur de scoop découvrant un scandale aux proportions énormes et dont l'enquête ou le décès prématuré vont servir de moteur à l'histoire. Cela a popularisé la figure mythifiée du journaliste indépendant et redresseur de torts et de nombreux jeux de rôle proposent d'ailleurs cet archétype de personnage aux joueurs. L'histoire funeste de la journaliste Ilaria Alpi et de son caméraman Miran Hrovatin, assassinés en Somalie en 1994 pour des motifs faisant encore largement débat, offre la perspective de jouer avec cet archétype journalistique dans un contexte moderne mais peut aussi être utilisée comme point de départ pour de nombreux scénarios d'enquête, d'espionnage ou d'action (fantastiques ou non) associant crime organisé, services secrets, industriels peu scrupuleux, seigneurs de guerre, milices jihadistes, trafiquants d'armes et beaucoup d'individus aux connexions allant du farfelu au dangereux.

plus précisément, le retrait des troupes occidentales et du contingent italien de l'opération Restore Hope. Du fait de son jeune âge, de l'activisme de sa famille autour de l'enquête et parce que, par définition, c'était elle qui apparaissait dans les reportages et non son caméraman, la presse et l'opinion publique se focalisèrent bien plus sur la mort d'Ilaria Alpi que sur celle de Miran Hrovatin. Plusieurs rues de villes italiennes et quelques écoles portent le nom de la journaliste et un prix Ilaria Alpi est remis au meilleur reportage télévisé chaque année depuis 1995.

En 1998, un Somalien, Hashi Omar Hassan, convié en Italie avec plusieurs de ses concitoyens pour témoigner sur des violences commises par les troupes italiennes contre des civils lors de Restore Hope, fut arrêté à sa descente d'avion à Rome et immédiatement incarcéré. Accusé de complicité dans l'assassinat d'Ilaria Alpi et de Miran Hrovatin, il fut jugé en 1999 par une cour de Rome qui l'acquitta. Le parquet fit cependant appel et il fut condamné à la prison à vie en 2000 pour sa participation à l'assassinat. Sa culpabilité fut confirmée

par la Cour de cassation italienne qui commua cependant le verdict en 26 ans de prison en arguant que le crime n'était pas prémédité.

Événement traité :	L'assassinat de la journaliste Ilaria Alpi et de son caméraman Miran Hrovatin.
Époques et lieux	La Somalie et l'Italie des années 90 à nos jours.
Personnalités ou organisations associées à cette histoire	Des organisations criminelles spécialisées dans le trafic de déchets dangereux, des seigneurs de guerre somaliens, des organisations jihadistes, les services secrets italiens et US.
Inspirations pour	Faire (enfin !) faire leur métier aux PJ journalistes. Faire jouer des scénarios se déroulant dans des zones de guerre.
Principaux jeux pouvant servir à utiliser cette histoire	Tous jeux se déroulant dans des univers contemporains (fantastiques ou non) et susceptibles de mettre en scène des journalistes. <i>PUNCH Unit</i> pour poursuivre les scénarios des <i>Maraudeurs</i> 7,8 et 9.

L'assassinat d'Ilaria Alpi et de Miran Hrovatin

Le 20 mars 1994, la jeune journaliste Ilaria Alpi (née à Rome en 1961) et son caméraman Miran Hrovatin (né dans la communauté slovénophone italienne de Trieste en 1949 et souvent présenté à tort comme Slovène) sont assassinés, criblés de balles, à Mogadiscio, la capitale somalienne, par un commando de sept hommes équipés d'armes automatiques. Les deux journalistes couvraient pour la télévision RAI 3 la guerre civile somalienne et,

Du fait des remises de peine et en raison de sa bonne conduite, Hashi Omar Hassan a été libéré en juin 2015. Le Somalien a toujours clamé son innocence et souhaite une réouverture du dossier. Les parents d'Ilaria Alpi ne croient pas non plus à sa culpabilité et se battent pour que toute la lumière soit faite sur l'assassinat de leur fille, soutenus par les anciens collègues des deux journalistes. Dans ses conclusions, la cour de justice de Rome qui avait acquitté

Hashi Omar Hassan en 1999 envisageait elle aussi qu'il n'était qu'un bouc émissaire diligemment envoyé sous un





faux prétexte en Italie par Ali Mahdi Mohammed, président (en titre) de la Somalie entre 1991 et 1997, pour clore l'affaire.

Au début de l'année 2015, l'émission de télévision italienne *Chi l'ha visto ?* (déjà évoquée dans le précédent « Faites entrer l'accusé » sur Ettore Majorana) diffusa le témoignage d'un Somalien, Ahmed Ali Rage, qui avait été un témoin clé lors de l'instruction contre Hashi Omar Hassan mais avait quitté l'Italie avant le procès.

Rage affirmait qu'il avait accusé Hassan sous la pression de la justice italienne mais qu'il n'était même pas présent sur les lieux de l'assassinat d'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin.

Aux yeux de la justice italienne, Hashi Omar Hassan est toujours considéré comme coupable mais peu de gens croient encore à cette vérité judiciaire. Plusieurs enquêtes journalistiques et la famille d'Ilaria Alpi estiment que la journaliste et son caméraman ont été exécutés car ils avaient découvert l'existence d'un trafic de déchets toxiques et/ou d'armes en direction de la Somalie, mais les différentes commissions parlementaires et enquêtes judiciaires n'ont, pour l'heure, entraîné aucune condamnation, plusieurs enquêtes aboutissant même à des non-lieux assez troublants.

La corne de l'Afrique



La situation somalienne et l'enquête d'Ilaria Alpi et de Miran Hrovatin

La Somalie n'est plus un État que nominalement. Aucun pouvoir central ne contrôle son territoire et elle est le théâtre de conflits incessants entre groupes armés aux idéologies et attachements souvent fluctuants, tantôt alliés et tantôt adversaires. Si la communauté internationale ne reconnaît qu'une seule entité appelée Somalie avec Mogadiscio comme capitale, le nord du pays est divisé entre deux États indépendants de facto : le Somaliland (3,5 millions d'habitants, capitale Hargeisa, ayant déclaré son indépendance en 1991) et le Pount ou Puntland (3,6 millions d'habitants, capitale Garowe, ayant déclaré son indépendance en 1998) qui s'en sortent plutôt mieux que le reste du pays. Le centre et le sud du pays sont pour leur part en proie au chaos le plus total.

La dégradation de la situation s'est amorcée en 1977, lorsque le président somalien Mohammed Siyaad Barre (qui s'était emparé du pouvoir via un coup d'État en 1969 et s'était rapproché de l'URSS) tente de prendre le contrôle de l'Ogaden, un territoire éthiopien où l'ethnie somalie est largement représentée. Loin de soutenir la Somalie dans ses visées expansionnistes, Moscou rompt avec Barre et soutient le gouvernement éthiopien, lui aussi officiellement marxiste. La guerre de l'Ogaden (1977-1978) est un désastre pour la Somalie, isolée sur le plan international (le rapprochement de Barre avec les États-Unis sera lent), et désorganise le pays, favorisant le développement d'une famine endémique qui connaît son point culminant en 1984 en raison d'une sécheresse prolongée.

Cette situation, le soutien éthiopien aux adversaires de Mohammed Siyaad Barre (surtout au Somaliland), l'extrême corruption du régime et ses réactions violentes à toute opposition, y compris pacifique, vont stimuler les oppositions armées contre le gouvernement somalien dont le pouvoir s'effondre en janvier 1991. Toutefois, si Barre est officiellement remplacé par Ali Mahdi Mohammed, reconnu comme président par une large part de la communauté internationale, ce dernier ne parvient pas à exercer son autorité sur le pays. Son pouvoir est contesté et concurrencé par Mohammed Farrah Aidid (le « général Aidid »), par les partisans de Barre qui prennent le contrôle du sud du pays et par les guérillas sécessionnistes du Somaliland et du Puntland au Nord. La guerre civile



Faites **ENTRER L'ACUSÉ !**

accélère la délinquance socio-économique et politique de la Somalie et entraîne l'émergence de nombreuses milices qui se battent pour protéger des villages ou des quartiers et/ou pour l'appât du gain. Tous se battent pour obtenir nourriture et armes. Le conflit génère un million de réfugiés et la sous-alimentation touche cinq millions de personnes.

L'ONU décrète rapidement un embargo sur les armes en direction de la Somalie. En avril puis en août 1992, le Conseil de sécurité de l'ONU crée puis renforce une opération des Nations unies en Somalie (ONUSOM) qui doit s'assurer d'un cessez-le-feu dans l'ensemble du pays et organiser un dialogue entre belligérants alors que le Conseil de sécurité ne lui a accordé que des effectifs faméliques (960 membres dont 53 observateurs militaires). La tâche est évidemment irréalisable et, en quelques mois, trois représentants spéciaux de l'ONU successifs renoncent faute de réelles possibilités d'actions.

En novembre 1992, les États-Unis, qui n'avaient pas accordé de grands moyens à l'ONUSOM, proposent un plan à l'ONU qui est accepté par une résolution du Conseil de sécurité le 3 décembre : la mise en place d'une force militaire renforcée, distincte de l'ONUSOM, essentiellement composée de militaires états-uniens et sous le commandement direct et exclusif de Washington. L'entourage du président George H. Bush, grisé par l'implosion de l'URSS, rêve alors ouvertement à « un nouvel ordre mondial » où l'ONU n'aurait plus qu'un rôle marginal et les États-Unis une position hégémonique. Placer la résolution de la situation somalienne dans les mains des seuls États-Unis n'est donc pas pour leur déplaire. En outre, même si la Somalie jouit de peu de richesses naturelles, elle a une position stratégique de première importance dans le contrôle du golfe d'Aden, lieu de passage de nombreux pétroliers et des échanges maritimes entre l'Asie et l'Europe. Les alliés européens des États-Unis lui emboîtent le pas, c'est l'opération Restore Hope.

Le 9 décembre, six jours à peine après l'acceptation du plan états-unien, les premiers soldats débarquent à Mogadiscio devant une marée de journalistes venus filmer le débarquement. Les images des soldats accompagnant des humanitaires apportant de la nourriture tournent sur toutes les télévisions (l'image de Bernard Kouchner portant un sac de riz fera la une de tous les JT français). Restore Hope semble d'abord un succès puisque le conflit s'apaise mais il s'agit en

grande partie d'un trompe-l'œil : les milices hostiles au président Ali Mahdi Mohammed se sont simplement repliées. Un court calme règne sur Mogadiscio mais la réconciliation politique n'avance pas. En outre, côté états-unien, Restore Hope a été conçu par l'équipe de George H. Bush qui a été battu aux élections de novembre 1992 par Bill Clinton. Or, ce dernier a axé sa campagne sur la résolution des problèmes économiques domestiques et sur la promesse de rompre avec l'activisme de Bush en politique étrangère. Clinton entre en fonction en janvier 1993 et amorce rapidement le retrait des troupes arrivées seulement quelques mois auparavant, laissant les forces restantes sous mandat onusien.



La bataille de Mogadiscio vue par Ridley Scott dans La chute du Faucon noir

Le 5 juin 1993, 24 soldats pakistanais sont tués lors de l'inspection d'une cache d'armes. L'attaque est attribuée aux troupes du général Aidid. Une opération est menée contre ses hommes le 16 juin sans résultats. La tête du principal opposant d'Ali Mahdi Mohammed est mise à prix (25 000 dollars pour tout renseignement permettant sa capture) ; sans suites. Le 12 juillet, outrepassant le mandat de l'ONU, une unité d'hélicoptères de combat US détruit plusieurs immeubles de Mogadiscio ; une foule enragée par ces attaques massacre quatre journalistes occidentaux venus sur place en les prenant pour des militaires occidentaux. Dans les jours qui suivent, les attaques contre les troupes de l'ONU se multiplient. Hésitant sur sa stratégie, la Maison-Blanche ressort ses rangers du commandement de l'ONU en août 1993 et agit désormais en dehors de tout mandat.





Les États-Unis et leurs alliés lancent l'opération Gothic Serpent visant à capturer ou éliminer Mohamed Aidid. Cette opération culmine avec la « bataille de Mogadiscio » (popularisée par Ridley Scott dans son film *La chute du Faucon noir*) qui se termine par 19 morts et 82 blessés pour les États-Unis et leurs alliés et plusieurs centaines de tués et 3 000 blessés chez les Somaliens, sans parvenir à atteindre le général Aidid (il sera abattu dans des circonstances mal connues en 1996). La situation continue de s'aggraver et les différents États fournissant des contingents, constatant leur incapacité à atteindre leurs objectifs, décident de rapatrier progressivement leurs troupes.

C'est dans ce contexte qu'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin se rendent en Somalie pour couvrir le départ des troupes états-uniennes et italiennes. Toutefois, Ilaria Alpi élargit son sujet d'enquête en se penchant sur les chalutiers d'une entreprise appelée Shifco. Ces bateaux ont été offerts par l'État italien à la Somalie, c'est-à-dire au gouvernement d'Ali Mahdi Mohammed, afin de développer la pêche. Toutefois, Ilaria constate que les bateaux semblent faire beaucoup d'aller-retour entre l'Europe et la Somalie et se consacrer assez peu à la pêche.

D'après l'avocat de la famille d'Ilaria Alpi, la journaliste avait rencontré à Mogadiscio une Somalienne qui lui avait assuré que ces navires transportaient des déchets toxiques. Alpi et Hrovatin interrogèrent à ce sujet le président somalien, sans obtenir de réponses probantes, et partirent à Bosasso, dans le Nord, pour interroger un groupe armé qui aurait pris le contrôle des navires. Elle interrogea lors d'une interview assez tendue le chef du groupe. L'interview a été filmée mais des coupes ont été réalisées (sans doute le Somalien a-t-il demandé que la caméra soit coupée à certains moments) et il n'est pas possible de savoir avec certitude ce qu'il a annoncé aux deux journalistes ; mais on l'entend dire que certaines cargaisons viennent de Brescia et de Rome (qui ne sont pas des villes côtières) sans qu'il soit possible de savoir de quoi il parle. Quelques heures après cette interview, à leur retour à Mogadiscio, les deux Italiens sont assassinés.

La première hypothèse fut une attaque antioccidentale dans ce pays dangereux où d'autres journalistes avaient déjà été tués. Mais pour la famille d'Ilaria Alpi et pour certains collègues et amis de cette dernière, les deux journalistes ont été assassinés pour s'être intéressés au contenu des navires Shifco. La présence rapide sur les lieux de l'assassinat d'un autre Italien, Giancarlo

Marocchino, ultérieurement mêlé à un trafic de déchets toxiques, accrédite cette thèse.

Giancarlo Marocchino interviewé par



une télévision italienne juste après l'assassinat en mars 1994

Trafics de déchets toxiques en Somalie

Au moment de la mort d'Ilaria Alpi, Giancarlo Marocchino vit depuis près de dix ans en Somalie. Il y contrôle un petit port au nord de Mogadiscio. Il connaît les différents chefs de guerre et, lors de l'opération Restore Hope, il renseigne l'armée italienne sur la situation dans le pays. Il est avéré qu'à partir de 1995, il est associé à Ezio Scaglione, un Italien que le président Ali Mahdi Mohammed a nommé consul honoraire de Somalie en Italie. Scaglione va profiter de ce poste pour démarcher de nombreux industriels italiens en leur assurant qu'il a la possibilité légale de les débarrasser de leurs déchets les plus polluants en Somalie à un prix défiant toute concurrence.

Peu confiant dans la nature légale de l'opération, un industriel alerte la justice italienne qui place le consul sur écoute et découvre qu'il est associé à Giancarlo Marocchino et à Ali Mahdi Mohammed dans un trafic illégal de déchets toxiques. Dans les enregistrements de conversation que le journaliste Paul Moreira a réussi à obtenir pour son documentaire *Toxic Somalia : l'autre piraterie* (2011), Marocchino et Scaglione s'entendent pour assurer aux industriels que l'opération est légale et pour convaincre Ali Mahdi Mohammed qu'un





Faites **ENTRER L'ACUSÉ !**

incinérateur sera construit dans son pays et qu'il touchera 35 % des bénéfices. En 1996, le bureau d'Ali Mahdi Mohammed signe un document autorisant l'entrée des déchets toxiques en Somalie.

Confrontés aux écoutes et mis en examen, les complices s'accusent mutuellement. Ali Mahdi Mohammed (en exil au Kenya après sa chute en 1997) assure que le document autorisant les importations est un faux et qu'il a été abusé par Ezio Scaglione. Giancarlo Marocchino dément le trafic de déchets toxiques, assurant qu'il ne s'agissait que d'une arnaque : Scaglione devait assurer à des industriels qu'il avait la possibilité de traiter les déchets en Somalie à moindre coût mais avait encore besoin d'autorisations présidentielles qu'il n'obtiendrait que via des pots-de-vin, il devait récolter des « avances » pour payer les pots-de-vin puis annoncer que l'opération avait capoté et encaisser les avances perçues avec Marocchino. La défense est astucieuse puisque l'escroquerie est envisageable au regard des écoutes et les peines beaucoup moins lourdes que pour un trafic de déchets toxiques. De son côté, Ezio Scaglione, confronté aux enregistrements, a accusé Marocchino d'avoir l'intention de cacher des déchets radioactifs dans des containers géants et de les enterrer dans le port qu'il contrôlait. Une version contestée par Marocchino qui assure qu'il aurait été plus facile, s'il avait voulu se débarrasser de déchets, de les couler en mer. Toutefois, lors de son enquête, Paul Moreira a eu la confirmation qu'il y avait des containers suspects abandonnés dans ce port (aujourd'hui contrôlé par les Shebabs, les milices jihadistes somaliennes). Il interrogea également à ce sujet Guido Garelli, un aventurier italo-serbe ayant purgé douze ans de prison pour trafic de déchets toxiques, qui estimait que les déchets étaient effectivement arrivés en Somalie.

Quoi qu'il en soit, cette affaire ne sera jamais jugée, la justice italienne ayant prononcé un non-lieu. Pour obtenir une condamnation, le délit doit être constitué. Or, la justice italienne a toujours considéré qu'il n'était pas possible, pour des raisons de sécurité, de dépêcher des experts en Somalie pour constater le déchargement de déchets. Ni Marocchino, ni Scaglione n'ont donc été condamnés.

Aujourd'hui, Scaglione consacre beaucoup de son temps aux organisations néo-templières et, prenant le titre de prince de Navasse, prétend obtenir que la petite île (inhabitée) de Navasse (au large d'Haïti) devienne

un État indépendant dont il serait le souverain. Même si cette prétention semble avant tout être le fruit d'un esprit mégalomane délirant, on notera que dans le cas (très improbable) où son vœu se réaliserait, Scaglione bénéficierait d'une immunité diplomatique en tant que chef d'État et qu'Haïti a également souffert du déchargement illégal de déchets toxiques.



Ezio Scaglino posant en « prince de Navasse »

C'est d'ailleurs après avoir constaté à la fin des années 90 les effets des produits dangereux sur les populations locales haïtiennes qu'un transporteur de containers italiens de déchets toxiques, Gianpiero Seabri, contacta la police italienne pour dénoncer ses employeurs ; une autre affaire qui pourrait fournir également un éclairage sur l'assassinat d'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin. Avec l'aide du repent, la police organisa en 1998 une infiltration en intégrant dans le trafic un policier sous fausse identité et recommandé par Seabri. Le plan des malfaiteurs consistait à envoyer des tonnes de déchets au Mozambique. La police eut la surprise de découvrir l'implication dans ce trafic d'un très gros poisson : Monser Al-Kassar, un trafiquant d'armes et de drogue syrien jouissant d'une « chance » extraordinaire pour échapper à la justice de nombreux États. Celui-ci avait fourni des armes aussi bien à des terroristes palestiniens qu'aux Contras nicaraguayens, avec l'accord de la CIA, dans le cadre du scandale Iran-Contras. Toutefois, cette affaire aboutit également à un non-lieu puisque, avertis par une fuite qu'ils étaient mis sur écoute, les trafiquants annulèrent l'opération.





Cependant, pour la première fois, le nom de Monser Al-Kassar était associé à un trafic de déchets toxiques en Afrique. Or, un rapport de l'ONU de 2003 assure qu'Al-Kassar a vendu des armes en Somalie malgré l'embargo en utilisant des navires de la société Shifco, la fameuse société dont les chalutiers intéressaient tant Ilaria Alpi et Miran Hrovatin. Monser Al-Kassar sera finalement arrêté en 2007 et condamné aux États-Unis pour trafic d'armes avec les FARC Colombiens.

Compte tenu des découvertes postérieures à l'assassinat d'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin, la famille de la journaliste et plusieurs journalistes envisagent l'hypothèse suivante : pour contourner l'embargo sur les armes et équiper le pro-occidental Al Mahdi Mohamed, les services secrets occidentaux et notamment italiens et états-unis laissent des organisations criminelles associées à des groupes armés somaliens « amis » faire entrer des déchets toxiques en Somalie et payer les complices somaliens en armes. En s'intéressant aux bateaux transportant ces déchets et ces armes, les deux journalistes italiens devenaient gênants et ils ont été éliminés.

Confronté à cette hypothèse dont la popularité ne cesse d'enfler, le gouvernement italien déclassifia des documents en mars 2014 (date anniversaire de la mort des deux journalistes) mais leur apport fut mince.

En avril 2015, RAI3 diffusa un docu-fiction, *Ilaria Alpi – L'Ultimo Viaggio* (« *Ilaria Alpi – Le dernier voyage* »), soutenant cette thèse. Il n'existe toutefois pas de preuves formelles du lien entre le trafic de déchets toxiques et la mort d'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin malgré des soupçons importants.

Le tsunami de 2004 dans l'océan Indien a également eu de graves conséquences en Somalie. Il n'a pas seulement détruit une grande part des bateaux de pêche somaliens (entraînant une réorientation économique des villes côtières sinistrées vers la piraterie), il a rejeté sur les côtes des centaines de barils au contenu inconnu provoquant de nombreuses maladies graves dans les populations qui les approchaient et des malformations chez les enfants. Dans un pays au système de santé presque inexistant, ces maladies entraînent le plus souvent des morts douloureuses. Cela prouve que des déchets toxiques ont bel et bien été abandonnés en grand nombre dans les eaux somaliennes, ajoutant un désastre de plus aux effets de la guerre civile.



Monser Al-Kassar lors de son arrestation et du temps de sa splendeur quand il était surnommé « le prince de Marbella »

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

L'affaire offre de nombreuses possibilités. En prenant l'hypothèse de la famille d'Ilaria Alpi et du docu-fiction de la RAI, il est possible de faire jouer des journalistes ou des enquêteurs travaillant sur l'assassinat des deux journalistes italiens et, dans un contexte extrêmement dangereux, de faire remonter la piste de Marocchino, Scaglione et/ou Monser Al-Kassar et les connexions avec les services secrets. L'histoire et les personnages sont suffisamment hauts en couleur pour bâtir des parties intéressantes. La plupart des jeux évoluant dans des univers contemporains ont une dimension fantastique mais cela pourrait justement être l'occasion de faire jouer réellement une enquête journalistique plus classique à vos personnages (qui feraient vraiment leur métier pour une fois). Toujours dans une optique journalistique/enquêteur, la forme de l'enquête peut être prise dans l'autre sens : les PJ enquêtent sur un individu (ou une entreprise, une banque, etc.) qu'ils savent être mêlé à des affaires criminelles mais qui ne laisse jamais de preuves de son implication et qui semble inarrêtable. Ils découvrent au fil de leur enquête qu'au début de la carrière criminelle de leur cible/sujet d'enquête, il a été associé à des individus liés au trafic de déchet en Somalie et peut-être à l'assassinat d'Ilaria Alpi et Miran Hrovatin mais jamais condamnés.





Faites **ENTRER L'ACUSÉ !**

Prouver la culpabilité des seconds permettrait de faire condamner la cible principale pour complicité et la Somalie n'est pas un pays où leur adversaire a eu la possibilité de faire disparaître toutes les preuves comme il en a l'habitude par ailleurs.

La même personne ou une autre cible des Contractors pourraient également disposer d'informations précises sur des containers de déchets radioactifs entreposés dans le port que contrôlait Giancarlo Marocchino, des déchets qui permettraient de disposer du matériel nécessaire à la fabrication d'une « bombe sale » et auxquelles pourraient s'intéresser différentes organisations terroristes. Des mercenaires sont également susceptibles d'accompagner et protéger des journalistes poursuivant l'enquête. En se souvenant que la Somalie n'a pas perdu sa position stratégique, on pourrait également imaginer que les PJ sont des pigeons dans une opération organisée par un État ou des dirigeants belliqueux souhaitant une excuse pour intervenir à nouveau en Somalie et y prendre vraiment pied cette fois : engagés pour aller vérifier l'existence de déchets dangereux en Somalie en présence de journalistes en vue, les PJ sont en fait envoyés dans un traquenard où ils doivent être massacrés sous l'œil de caméras afin de profiter de l'émotion publique pour justifier une intervention dans le pays. Ils devront s'en sortir alors que leurs commanditaires n'ont aucune intention qu'ils reviennent en vie. Des PJ moins scrupuleux pourraient être engagés pour faire l'inverse et organiser une telle opération criminelle.

Toujours dans l'optique de personnages amoraux, ils peuvent être engagés pour superviser le bon déroulement d'un échange déchets toxiques contre armes dont ils ne connaissent pas nécessairement toutes les implications. Comment réagiraient-ils alors si deux journalistes comme Ilaria Alpi et Miran Hrovatin s'intéressaient au trafic ou s'ils pouvaient constater par eux-mêmes les effets de ce qu'ils transportent sur les populations ? Auraient-ils une prise de conscience comme Gianpiero Sebri en Haïti ou bien feraient-ils taire les témoins gênants ? Et si l'affaire était découverte, ne feraient-ils pas des boucs émissaires idéaux ?

Si on revient sur l'hypothèse du matériel permettant de réaliser une bombe sale, on notera que la plupart des organisations adversaires des PJ dans les jeux contemporains pourraient s'y intéresser, qu'il s'agisse d'organisations nihilistes ou démentes souhaitant provoquer le chaos à grande échelle (comme une version modernisée de la Langue sanglante – du Kenya voisin – des *Masques de Nyarlathotep* pour *Delta Green* ou une version contemporaine de l'*Appel de Cthulhu*), d'une organisation terroriste avec des buts précis ou d'une organisation criminelle souhaitant organiser un chantage à la façon du Spectre/Tarot de James Bond. Le fait qu'ils se trouvent sans doute dans une zone

P.U.N.C.H. UNIT
WILLY DUPONT, TONY MARTIN (& FRIENDS)

Couverture de PUNCH Unit

Il est également possible de partir de cette affaire pour réaliser d'autres développements. Dans le numéro 7 du Maraudeur, LeDupontesque avait publié *PUNCH Unit* (dont la sortie en format papier est annoncée imminente au moment où j'écris ses lignes) et avait publié une trilogie de scénarios se déroulant en Somalie. L'affaire Alpi-Hrovatin permet de les développer facilement. Par exemple, la première cible des PJ, Mohammed Hussein Rabba, pourrait tout à fait disposer d'un enregistrement non expurgé de l'interview du chef de guerre de Bosasso que Rabba compte utiliser pour faire chanter certaines agences de renseignement ou intermédiaires puissants.





contrôlée par des milices Shebabs aussi dangereuses qu'incontrôlables rajoute une difficulté supplémentaire aussi bien pour les PJ que pour leurs adversaires.

Sous un angle fantastique, les déchets toxiques et/ou radioactifs sont souvent associés à deux types de créatures : les zombies et les mutants. Pour les premiers, la concentration d'un nombre important de morts et de déchets toxiques de sources diverses et mal identifiables peut facilement justifier leur apparition. L'affaire Alpi-Hrovatin peut donc servir de base à un scénario pour *Zombie*, *All Flesh Must Be Eaten* ou *Z-Corps*. Toujours sur les zombies, on peut imaginer que les groupements sectaires que fréquente Ezio Scaglione sont plus que des rassemblements de farfelus et s'intéressent à ce phénomène comme à celui des zombies haïtiens et que l'intérêt pour l'île de Navasse ou l'envoi de déchets toxiques en Haïti vont également dans ce sens. En remplaçant les zombies par des vampires à l'origine scientifique, les envois de déchets et l'intérêt pour Navasse peuvent entrer dans les plans d'une conspiration adverse des PJ de *Night's Black Agents*.



Image du jeu Resident Evil 5 qui fait affronter des zombies africains

Pour les mutants, de nombreux super-héros ou super-vilains tirent leurs pouvoirs d'une exposition à des déchets toxiques et les jeux mettant en scène ce type de personnages (*Marvel Super Heros*, *Humanydyne*, *Hexagon Universe*, etc.) peuvent permettre d'exploiter des histoires entourant notre affaire. Dans un tel cas de figure, l'envoi de déchets toxiques ne serait alors pas seulement motivé par l'appât du gain mais entrerait

dans une démarche volontaire de créer des mutants dans une zone dépourvue d'État et à l'abri du regard indiscret des autorités. Les responsables d'une telle opération pourraient également vouloir s'appuyer sur ces mutants pour prendre le contrôle de la Somalie et profiter de sa situation stratégique pour rançonner le trafic commercial dans la région à un degré nettement supérieur à ce que réalisent ponctuellement les pirates somaliens. Si on remplace les mutants par des Fomori, ce postulat s'applique également aux jeux du Monde des Ténèbres première version et plus précisément à *Loup-garou : l'Apocalypse*.

Le métier de journaliste et les déchets toxiques étant profondément ancrés dans l'époque moderne, une transposition à des univers med-fan paraît peu envisageable. Il n'en va pas de même pour les univers futuristes où journalistes et déchets dangereux au retraitement coûteux existent, la Somalie pouvant alors être remplacée par une planète ou une zone en guerre perpétuelle où aucun État n'est en mesure d'assurer un contrôle sur ce qui y est abandonné.

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.





Automata



Avez-vous lu Asimov ? Connaissez-vous les lois de la robotique qu'il a édictées ?

Vous aimez Antonio Banderas dans des rôles autres que celui du héros trop « dark » et torturé ?

Si vous avez deux oui, continuez votre lecture ; sinon, continuez-la quand même !

Dans une humanité réduite à vingt millions d'individus parqués dans une cité (très) anxiogène, au milieu d'une planète décharnée par les explosions des centrales nucléaires mondiales suite à une tempête solaire dévastatrice, l'espoir n'est pas une option.

Heureusement, il y a les Pilgrim 7 000, de fiers robots utilisés pour construire et entretenir le mur qui protège l'humanité de l'extérieur, une humanité agonisante.

Petit à petit, ces sauveurs de l'homme en sont devenus les esclaves et les souffre-douleur. Dans un monde où la fin n'est plus une option, ils sont le reflet de l'impossibilité de l'homme d'assurer sa propre survie.

Pour éviter tout débordement, les Pilgrims sont gérés par deux règles :

- Nul robot ne peut nuire à quelque forme de vie que ce soit.

- Nul robot ne peut se modifier lui-même ou modifier un autre robot.

Et on y fait très attention, à ces deux règles...

Alors quand un cas de transgression répétée par plusieurs unités est découvert par Jacq Vaucan, agent d'assurance de la société produisant et gérant les Pilgrim, il est gentiment mis au placard et les preuves éliminées ; mais personne ne peut arrêter un futur père. La vérité se révélera petit à petit, à savoir – spoiler alerte – que les Pilgrims ont été créés, en tout cas leur cerveau, par une intelligence artificielle autonome et autoapprenante. Le genre de chimère qui finit par s'exprimer selon des concepts que les humains ne peuvent plus comprendre... et qui finit en pièces détachées.

Malheureusement pour l'homme, elle a glissé la graine de la vie indépendante dans l'esprit de ses créations et celles-ci ont fini par l'activer un peu accidentellement. Maintenant Jacq va devoir combattre un complot visant à le faire taire, et sa femme enceinte itou, pour donner une chance à une nouvelle espèce de se développer dans la partie de la planète inaccessible aux humains. Tout ça en sachant que de toute manière, l'humanité aura disparu avant que la nouvelle espèce ressorte du désert atomique pour réclamer le reste de la planète.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà, imaginez un univers où l'humanité est condamnée... Oh, attendez, vos personnages ne le savent pas tout de suite, ils le découvrent petit à petit en suivant un faisceau d'indices qui leur font comprendre que l'idée n'est pas absurde, voire que certains sont au courant mais, pour assurer leur pouvoir pendant les dernières années qui leur restent, préfèrent le cacher aux yeux de tous.

Vos joueurs vont certainement essayer d'arrêter la catastrophe, ils sont formés pour ça par des années, voire des décennies de jeux de rôle. Mais ici, que nenni, il est impossible d'éviter la fin prochaine, peut-être dans quelques siècles, mais inévitable... Problème, angoisse, sueurs...

Maintenant, l'enjeu de l'aventure est de défendre ou de favoriser la venue de la prochaine espèce dominante, qu'elle soit animale, végétale, artificielle, voire extra-terrestre. Imaginez le dilemme... Savoir que les nôtres sont foutus mais trouver la force de se battre pour d'autres auxquels nous ne sommes pas liés...





Difficile à mettre en place ? Pas sûr, on n'est pas loin des *Sept samouraïs* et autres vieux films de gentils héros défendant des peuplades opprimées (dont le merveilleux *Terrain miné* avec Steven Seagal pas encore obèse).

Allez, c'est à vous de jouer, ou plutôt de faire jouer !

Indigenious

Ça y est ! J'ai trouvé encore une innovation dans le *foundfootage* (de gueule)... le *foundfootage* social media 2.0 !

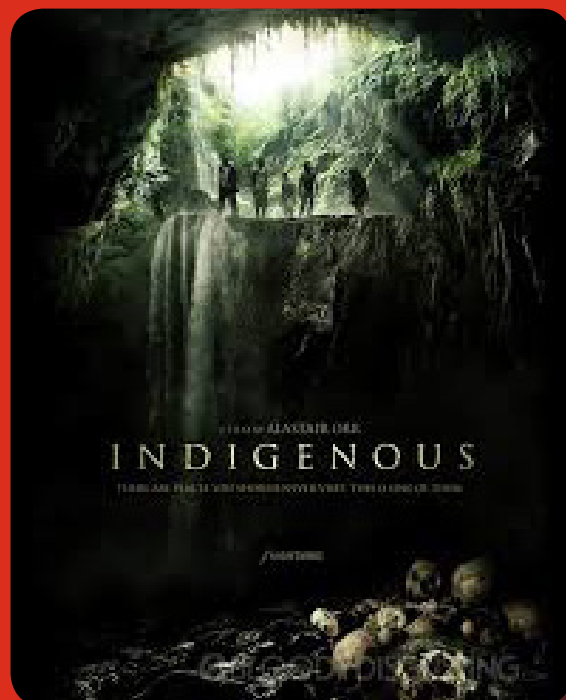
Le scénario c'est du connu et reconnu. Un groupe de jeunes adultes se retrouve dans un lieu perdu et est attaqué par une créature mythique qui n'est pas censée exister. Pas de quoi vous troubler. Mais pourquoi en parler me direz-vous (ou pas) ? Ben, déjà parce que c'est ma chronique et je fais ce que je veux (hein Sempaï ?) mais aussi parce qu'il y a des éléments qui changent la donne.

En premier, les médias sociaux font partie de l'histoire. Ce sont eux qui seront à l'origine de l'envie de se balader dans un endroit interdit suite à des vidéos *YouTube* bien étranges. Ce sont eux aussi qui serviront à lancer un appel à l'aide via une autre vidéo *Youtube* et comme sujets principaux du final du film (avec une bonne dénonciation des media sociaux qui sont pas biens).

Car, oui, autre élément, il y aura des survivants. Et pour un habitué des films de « d'jeuns » perdus et tués les uns après les autres, ça change la donne. C'est pour ça que ce n'est pas un « vrai » *foundfootage* puisque le monde est mis au courant et qu'en plus il y a des survivants pour expliquer ce qui s'est passé.

Ensuite, le rôle des médias est bien géré. S'ils sont les instigateurs de l'intrigue, ils sont aussi responsables de certains éléments dramatiques, comme décider de ne pas récupérer une victime parce que ça gênerait le direct... avant d'assister en live à son attaque et sa mort présumée par la créature. D'un autre côté, ça fait des images exclusives, non ?

Quoi d'autre ? Ah oui, la bestiole... Le chupacabra (en fait les chupacabras). S'il y a bien une bestiole considérée un peu comme l'immigré clandestin mexicain de l'horreur, c'est celle-là. Le suceur de chèvres ! Tout un programme. Ben là, il prend un autre style et revient dans la cour des monstres qui fait



peur ; saluons le soutien à une créature si souvent et injustement moquée.

Pour finir, le lieu où cela se déroule. Enfin un lieu réel, avec une véritable légende de disparition, un truc vraiment hostile. Imaginez qu'il est impossible de traverser de part en part le continent américain car il y a une petite zone où aucune route n'existe ! Le bouchon du Darién ; un bout de jungle et de marécage que personne n'a jamais voulu moderniser, parce que trop cher, parce que protégé. Résultat, il y a une tache verte au milieu de l'Amérique. Et comme tout lieu hostile, c'est plein d'histoires de randonneurs perdus et d'animaux dangereux. On est loin de la ferme du Texas où, comme par hasard, les portables ne passent pas. Ici, c'est vraiment le milieu de nulle part sur la carte du monde.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez *Dés de Sang*, comme ça, parce qu'il faut gratter quand ça gratte.

Ensuite, vous mouillez un peu la chemise en trouvant un endroit réel où se faire dérouler l'action. Et attention, pas d'entourloupe, pas de truc du genre « une tempête de neige interdit les contacts avec l'extérieur », faites dans le vrai, le prouvé !





Puis vous ressortez un vrai monstre oublié, pas une énième incarnation locale du vampire ou du zombie ! Entre le diable du New Jersey, le shojo japonais et autres joyusetés, il y a le choix. Et si vous séchez, pensez à la page wiki de la série *Supernatural*, c'est la série culte pour trouver des monstres mythiques dont personne d'autre ne parle jamais.

Ensuite vous prenez un groupe de personnages qui n'ont rien à faire là. Évitez le coup de la panne de voiture, du week-end entre potes... Par exemple, j'ai bien aimé l'idée des surfeurs qui décident de faire une petite rando jusqu'à une cascade paumée, histoire de fricoter à l'abri des regards. Variez les plaisirs pour varier les lieux. Ce sont des parachutistes, faites-les explorer des cavernes. Ce sont des randonneurs, balancez-les en mer !

Pour finir, lâchez le monstre mais surtout, proposez une chance de s'en sortir avec une survie effective d'une partie du groupe. Il faut frustrer le joueur qui a perdu son perso. Ici, le but est de survivre, pas de mourir avec style.

Voilà, voilà... On s'y met ?

La Pyramide

Tiens, encore un *found footage*... Enfin, ici, c'est un *transmitted footage* puisque l'idée est que le film a été transmis au serveur central d'une chaîne télé. Quand je vous disais que le style ne se renouvelait pas, je me trompais on dirait.

Plus sérieusement, le film a tout pour me plaire. On est dans du terrain plus que connu, et c'est réconfortant.

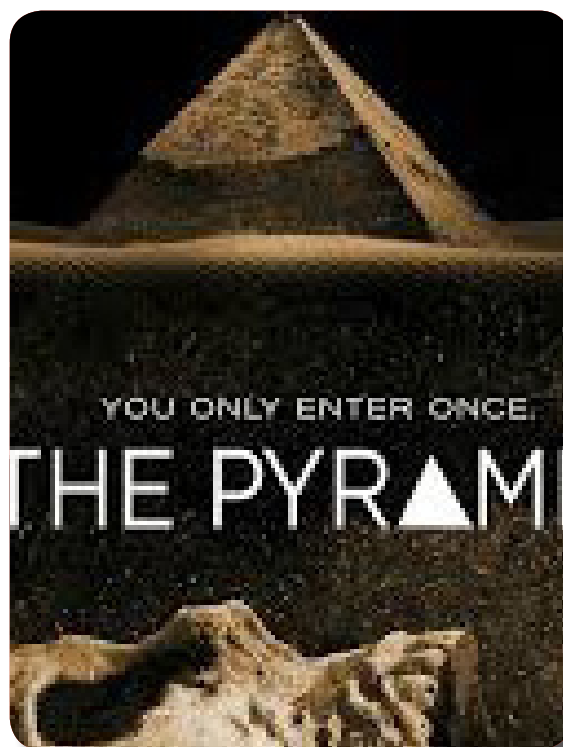
Reprenons calmement. Une pyramide inconnue est mise à jour. Elle a une forme triangulaire et non de tétraèdre... D'étranges inscriptions y sont retrouvées, laissant penser qu'elle a été dédiée à Anubis lui-même et non à un quelconque pharaon oublié depuis les âges antiques.

Bien évidemment pour la tension dramatique, le pays est en plein émoi et une guerre civile s'y prépare, ne laissant pas d'autre choix aux scientifiques présents, et à l'équipe télé qui les suit pour un reportage exceptionnel, de s'aventurer rapidement dans le bâtiment avant de se faire évacuer par l'armée qui ne peut sécuriser la zone de façon durable pendant que le reste du pays plonge dans la violence... Ajoutons à cela que l'expédition dans la pyramide se fait à l'insu

des autorités (vu que l'armée se réduit à un garde pour cause de rébellion ou de budget du film) qui croient le campement évacué et vous imaginez bien que ça ne peut que finir très mal.

Comme il fallait s'y attendre, tout le monde se balade dans un labyrinthe millénaire sans avoir l'idée de dessiner un plan et tout le monde se retrouve perdu avant d'être attaqué par des espèces de créatures à mi-chemin entre le chacal et le dingo.

Bref, ça saigne, ça meurt et les pauvres secours ne font pas long feu dans un dédale sans fin.



La seconde partie du film joue sur l'éternelle poursuite entre les monstres et les gentils... pour finir par un final que je vous *spoile* ici. Fermez les yeux si vous ne voulez pas le connaître. Déjà on découvre que la pyramide est en fait une prison faite pour que personne ne puisse retrouver son chemin. On est mal.

Ensuite que les chacals sont en fait des sphinx dont le rôle est d'empêcher ce qui est retenu dans la pyramide prison de sortir... et que les gentils héros les ont tués... On est re-mal.

Et on termine la liste des joyusetés par le fait que c'est Anubis himself qui est prisonnier jusqu'à ce qu'il trouve un cœur pur pour rejoindre les étoiles et les autres dieux. Cœur pur qui se trouve dans la cage thoracique





des gentils héros... On est re-re-mal.
Faut pas déconner avec les pyramides, non, faut pas !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez votre exemplaire de *Dés de Sang* (pour les juteux) ou de *Delta Green* (pour les culteux). Parce que de la pyramide « maudite », faut que ça saigne ou que ça cultifie.

Ensuite vous vous lâchez, soit en pseudo science occulte soit en horreur gore. Entre les mystères de l'Égypte antique et les bestioles affamées par plusieurs millénaires d'enfermement, vous aurez à choisir. Et puis vous assénez le coup de grâce !

Un joli twist du genre : « C'est vous qui avez déclenché votre propre mort », c'est toujours sympa.

Un revirement où il faut se sacrifier sinon c'est l'humanité qui va y passer, c'est toujours émotionnellement chargé.

Un final avec un super monstre qui va tuer tout le monde partout, c'est toujours cruel.

Une post-fin avec l'arrivée de la menace bis, c'est toujours un beau point de départ pour une campagne.

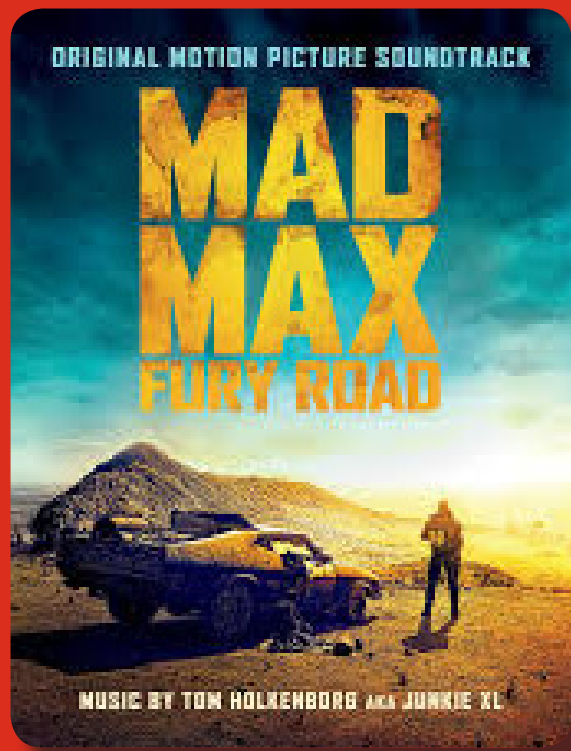
Mad Max : Fury Road

Max est fou, ça c'est sûr depuis que Mel Gibson nous l'a interprété.

Dans cette nouvelle incarnation du guerrier de la route le plus connu, c'est une version plus dingue, plus malade du personnage. Il n'est pas vraiment sympathique et a de très lourds problèmes de communication et de socialisation. Ajoutons à cela qu'il a des visions particulièrement violentes et incapacitantes. Bref, c'est un héros qui fait plaisir.

Pour lui donner la réplique non verbale, nous avons Imperator Furiosa. La guerrière de la route par excellence. Le genre de femme à dompter un camion blindé sous nitro ! Une fillette enlevée à sa tribu de femmes et qui s'est élevée au statut de conductrice de convoi et au plus haut niveau de la hiérarchie d'une communauté de psychopathes consanguins.

Alors quand Max se fait capturer par les hommes d'Immortén Joe, maître de la route, et qu'il se retrouve par la force des choses à devoir s'allier avec une



Furiosa en fuite (avec les favorites du chef au passage, ses meilleures reproductrices), cela va faire des dégâts. En fait, le film ne fait que ça, des dégâts.

Je serai objectif, les poursuites dans des machines de guerre customisées, avec des armes totalement improvisées (guitare lance-flamme, roues à lames...) sont nerveuses et immersives. Ça va à 100 à l'heure et on peut sentir la gomme et le fuel ! Par contre, ça meuble presque tout le film au point que c'est un peu indigeste à la fin.

Au niveau de l'univers, on sent qu'il a été travaillé. Il y a des termes étranges, des rituels bizarres et des comportements attendus au sein des différentes communautés. Le souci est que le film se focalise tellement sur l'aspect *road warrior* qu'il ne développe pas l'univers. C'est dommage !

Perso, j'aurais aimé un film plus long mais où on comprend ce qu'est, par exemple, un « chlingeur » (un type qui pue ou un type malade qui se décompose vivant ?), ou certaines expressions ou attitudes, comme l'expression « soyez témoins » que prononcent les *warboys* d'Immortén avant de se lancer dans une opération kamikaze. Ou la raison pour eux de se chromer la face avant d'affronter la mort.





Le cinéma M'A TUER !

Vous qui avez une expérience des films post-apocalyptiques, vous ferez le lien et vous arriverez à comprendre même si la première fois que vous verrez un comportement étrange vous serez plus déstabilisé qu'autre chose. Pour ceux qui ne connaissent pas les univers des guerriers de la route, c'est beaucoup moins évident et on peut parfois avoir l'impression de regarder un film chinois en VO...

Sinon, le héros est bien un solitaire qui a plein de secrets dont on ne saura rien et qui laissent la place pour le second film de cette nouvelle série, *Mad Max : The Wastelands*.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez *Bitume* ou *Cendres* (désolé je n'ai rien trouvé de plus récent) pour faire chauffer la route. Par contre, pensez à ne pas commettre l'erreur du film. Les personnages sont nés et ont grandi pendant la période post-apocalyptique. Ils connaissent donc son fonctionnement et ses codes. Chaque expression, chaque comportement, au moins dans sa « tribu » d'origine sont connus et maîtrisés. Donc pensez à leur expliquer le but de ce qu'ils voient et pourquoi un chef est chef. Sinon, vous allez les lasser plus qu'autre chose, comme dans un livre de *fantasy* où les Graaks mangent du truuf bien cuit... Allez savoir de quoi je parle là ?

Ensuite, lancez la customisation à outrance. Imaginez des chariots de guerre qui ont de la gueule, avec des crânes et tout et tout... Jouez pas petits bras ! Dans un monde post-apocalyptique à la *Mad Max*, on préfère gaspiller pour inspirer la peur plutôt que de finir comme victime. On meurt rapidement, de façon inattendue, alors en attendant faut que ça claque !

Pour finir, donnez dans la poursuite. Il n'y a rien de plus navrant que d'avoir une horde de véhicules faits pour la guerre et de perdre son temps en blabla. On lance les moteurs, on se poursuit, on se massacre et on pille les restes de ses ennemis.

Par contre, on fait des one shot... Parce que mener une campagne dans un tel univers, c'est pas gagné.

The Anomaly

Il y a comme un bug, une anomalie. La liaison satellite est parfois interrompue pendant une durée exacte de 9

minutes et 47 secondes. C'est peu, limite ridicule, mais cela permet à Ryan de reprendre la maîtrise de son corps en évinçant le contrôle à distance, gênant !

Parce que oui, Ryan est contrôlé par un autre humain qui met sa conscience en veille, le temps d'utiliser son corps comme une marionnette.

En plus, celui qui tire les ficelles semble tremper dans un complot sordide, à base de kidnapping d'enfants, de terrorisme technologique, de sales coups tordus des services secrets et de passion pour les prostituées de la mafia albanaise. Ajoutons à cela qu'il est fidèlement épaulé par son fils qui est au courant de toute l'affaire... De sessions de réveil en sessions de réveil, Ryan va devoir comprendre comment il en est arrivé là et quel est le but poursuivi par celui qui le manipule. Parce que ça fait du bien, il nous sera révélé qu'il s'agit d'un complot global qui ne vise pas moins que le contrôle de l'humanité tout entière.

Si au début, on se perd un peu dans le complot et dans le rôle que joue chacun des intervenants, l'histoire prend peu à peu pied et révèle un plan surréaliste mais bien construit.

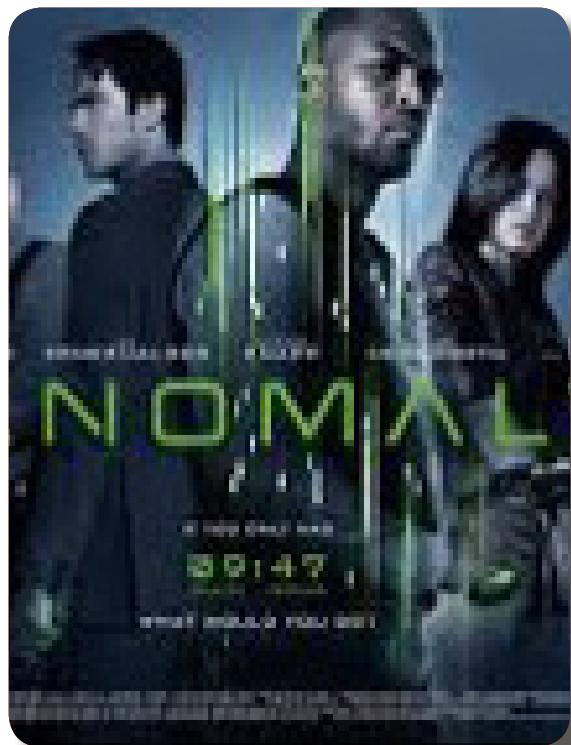
Heureusement, Ryan est un ancien militaire, il peut compter sur une prostituée au grand cœur et sur un autre défaut du système, attention *spoiler*, à savoir que toute information acquise durant un contrôle l'est autant pour le contrôleur que pour Ryan. Le seul souci est qu'il s'agira d'un savoir passif, donc que Ryan saura qu'il l'a appris mais ne pourra que s'en souvenir accidentellement.

Après quelques scènes de baston au ralenti, *Matrix style*, et des parlottes un peu longues pour bien comprendre les tenant et aboutissants, nous aurons droit au final du héros très héroïque. Pas un grand film mais il divertit avec peu de moyens tout en ouvrant des thèmes intéressants à piller discrètement.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà on a le contrôle de corps à distance... Imaginez un peu le potentiel de cette technologie en termes de jeu. Pour un univers d'espionnage, c'est démentiel ! On peut jouer des infiltrations de délire ! Et pour un tueur en série, la capacité à passer d'un corps à l'autre sans laisser de trace ? Ce n'est pas un bon scénario de *COPS* ça ?





Maintenant, passons du côté obscur ; et si vos joueurs étaient les personnages dont le corps est squatté régulièrement ? Imaginez que vous vous réveillez à côté d'un cadavre, sans savoir de qui il s'agit ni pourquoi vous êtes là ? Ou dans une banque durant un braquage ?

Comment gérer une enquête quand on a les manettes seulement pendant quelques minutes de façon discontinue ? Qu'est-ce qui est le plus important, reprendre le contrôle de soi ou éviter à d'autres de souffrir ? Faut-il accepter de se faire arrêter par la police en sachant qu'on ne pourra jamais être innocenté ou tenter de s'enfuir ?

Il y a là moyen de faire jouer un nombre inimaginable de dilemmes que, j'en suis sûr, vous trouverez à soumettre à vos joueurs ! N'oubliez pas de créer une faille dans le complot et dans la technologie de contrôle, au risque de transformer vos joueurs en simples acteurs et vous en un MJ en recherche d'un nouveau groupe de copains de jeu...

Chimères

Une chimère est un mélange de deux génotypes improbables qui n'a aucun sens naturel. Mais c'est

aussi un fantôme, une irréalité, quelque chose qui n'existe pas dans le monde réel.

Dans le film susnommé, la chimère va prendre des formes détournées. Tout d'abord le film est construit de façon non linéaire, ce qui aura tendance à perdre le spectateur. Ensuite il est composé de gros plans longs et lourds émotionnellement, ce qui ne rendra pas sa vision plus facile. Pour terminer, les scènes de violence sont... violentes ! Venant de moi, cela signifie extrêmement violentes, à la limite du gore.

Revenons-en à l'histoire... Un jeune couple, lui français, elle roumaine, fait un voyage sur les terres natales de la belle. Là, un accident, une opération, et surtout une transfusion de sang dans un hôpital qui tient plus du film de propagande antisoviétique que des dernières innovations technologiques en matière de santé. Le pire est évité et le jeune couple reprend sa vie.

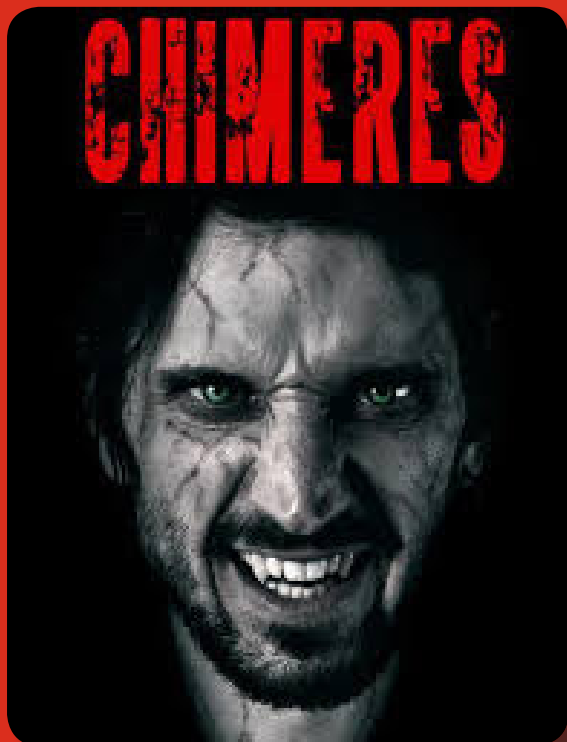
Le souci est que le jeune homme, photographe à la veille d'une grosse exposition, commence à avoir de sérieuses hallucinations. Vous savez, le genre « pleines de sang et de fureur ». Le genre de celles qui vous font vous poser des questions très lourdes sur ce qu'il vous arrive et ce en quoi vous êtes en train de vous transformer.

Heureusement, une femme aimante, qui comprend le concept de vampire, de chimère mi-homme mi-démon assoiffé de sang, ça peut aider. Et si le fait de vous donner son sang à boire n'est pas suffisant, elle peut toujours vous accompagner dans vos chasses nocturnes.

Malheureusement, il y a une marge entre les vampires des légendes et un pauvre photographe épais comme un gâteau militaire. Et puis, un bon coup de fusil de chasse dans la gueule, ça a tendance à calmer même les gars aux dents pointues.

Alors, que reste-t-il à l'aimée, à celle qui était prête à tout ? Elle qui sait comment se battre et qui a soif de vengeance ? Et si une petite injection du sang de son amour défunt pouvait lui permettre de devenir un ange de vengeance, les crocs acérés en plus ? Pourquoi ne pas tout perdre quand on croit avoir déjà tout perdu ? Il ne manquait plus que la chimère de la vengeance et elles sont enfin toutes là...





Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous vous posez des questions sur votre usage des vampires... Parce que le beau gosse torturé ou l'espèce de machine à tuer immortelle, ça suffit !

Un vampire ça n'est jamais qu'un humain muté. Donc oui, il est plus rapide, plus fort, plus vicieux, mais il n'en reste pas moins limité sans entraînement.

OK, un seigneur vampire, un maître de clan, c'est autre chose. Mais un nouveau-né ça reste un humain de base, ou pas loin. S'il n'a pas eu de formation au combat au corps à corps, il n'a aucune idée de comment se battre correctement. On ne devient pas commando juste parce qu'on a été mordu !

Ensuite, les humains qui suivent les vampires ne sont pas que des goules assoiffées de quelques gouttes de sang, l'amour existe et rend aveugle voire stupide, quand ce n'est pas les deux. On peut voir dans le monstre le reflet de celui qu'on a un jour chéri et pour qui on veut rester présent. Les amours impossibles peuvent aussi être vampiriques.

Dernier point, un peu d'Oscar Wilde... Ne pas souhaiter quelque chose de peur que cela arrive. Ici on parle de se transformer volontairement en une créature assoiffée de sang pour être en mesure de se venger. C'est délirant,

aura toujours un volontaire pour tenter l'expérience. Si vous arrivez à suffisamment faire monter les enjeux, il y aura bien quelqu'un qui se dévouera ; pour finir PNJ puissant dans la suite des aventures de votre tablée, je vous le parie... Parce que basculer du côté obscur n'est pas un voyage aller-retour. Une fois du côté des monstres, on s'y enfonce... définitivement (un peu comme les pieux) !

The Last Knights

Dans un monde qui fut autrefois ravagé par les guerres, un empire unique s'est élevé. À sa tête, un empereur tout puissant qui règne sur un ensemble de nobles qui sont ses relais auprès de la population locale. Mais le pouvoir corrompt et se fatigue. Des individus sans grandes qualités mais intrigants de cœur et de cour s'élèvent par le jeu des faveurs et des cadeaux.

Pourtant, le clan du seigneur Bartok ne veut pas jouer le jeu et faire peser sur son peuple le poids des « cadeaux » réclamés par Geza Mott, un ministre corrompu. Pour le seconder, le seigneur du clan a la personne de Raiden, ancien alcoolique violent qui s'est converti aux vertus de l'honneur et du code du chevalier au point de devenir limite psychorigide.

Évidemment, le méchant ministre va faire exécuter le noble Bartok et envoyer sa famille à la misère, ainsi que ses chevaliers, histoire de leur apprendre à ne pas se soumettre. Joueur, Geza va abaisser Raiden plus bas que terre en l'humiliant et détruisant sa vie mais sans attenter à son existence. Pendant plus d'un an, le ministre va observer son ennemi s'enfoncer dans la déchéance tout en renforçant de façon paranoïaque sa protection personnelle.

Évidemment, bis repetita, le gentil Raiden et ses hommes jouent la comédie et quand Geza baisse sa garde, ils frappent et vengent leur seigneur...

J'avoue que j'ai eu peur en lisant le résumé du film de voir un *47 ronins* médiéval d'occasion avec Clive Owen et Morgan Freeman (qui a une superbe barbe taillée à la funky). Mais j'ai eu tort !

Alors oui, on sent bien qu'il y aura une vengeance avant la fin du film, il serait immoral de laisser le méchant s'en sortir ; mais là où on imagine un regain de tension et une attaque des survivants du clan Bartok lors d'un événement, il y a en fait un plan mûrement réfléchi pendant une année d'humiliation.





Mis à part un homme qui n'était pas dans la confiance, tous les membres du clan n'ont eu de cesse de mettre au point leur vengeance, y compris Raiden quand il se soûlait et détruisait son mariage voire son honneur en laissant la fille de son ancien maître se faire transformer en prostituée de bas étage.

Je vous passe l'attaque finale qui est bien rythmée et suffisamment violente pour satisfaire les fans de films d'épées.

Par contre (attention spoiler !), les dernières secondes du film, où Raiden est mis à mort comme prix de son meurtre de Geza (premier conseiller de l'empereur tout de même) en échange de la vie de ses hommes, sont troublantes. Le héros a-t-il eu un soubresaut de refus de soumission aux ordres de son seigneur ? Ouvre-t-il les yeux simplement ou va-t-il régler son compte à l'empereur lui-même pour sauver son peuple de la main mise d'un tyran en devenir ?

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous avez une vengeance toute prête... Imaginez faire jouer à vos personnages une vraie vengeance, lente, implacable. Pas l'espèce de contre-attaque habituelle, vite faite, vite menée. Pensez à créer un scénario où les choses se mettent en place lentement, où il va falloir que chacun joue la discrétion pour poser

un objet à un endroit bien précis, obtienne l'accès à certains lieux en se montrant vraiment dévot, où il faudra charmer le gardien d'un lieu pour s'en assurer l'ouverture le jour donné, etc.

Pensez à faire une séance de mise en place... pour ne lancer l'action que la fois suivante ! Imaginez un peu l'impatience de vos joueurs devant le délai pour voir si leur plan va marcher.

Aussi, faites monter les enjeux. N'hésitez pas à obliger vos joueurs à risquer la vie, la santé mentale ou l'honneur de leurs personnages. Accepteront-ils de trahir un ami pour le plan ? Sont-ils prêts à frayer avec des sacrificateurs d'humains pour obtenir une précieuse clé ? Et si on leur demande de tuer un innocent ? De voler, de mentir ?

La vengeance doit se payer cash, sinon elle n'est que justice. Une fois la vengeance obtenue, la situation est-elle meilleure ? Et si finalement ils n'avaient pas apporté le bien mais simplement défoulé un instinct ancestral de l'humanité ?

La vengeance doit aussi être amère au risque de ne pas avoir de goût...

Walking Dead : des nouvelles de la fine équipe

Ça faisait longtemps que je n'étais pas revenu sur le sujet de *Walking Dead*. Il faut avouer que j'ai eu une grosse période de flottement sur cette série que je trouvais perdre énormément en rythme, alors qu'il n'était déjà pas très rapide. Mais parce que quand il faut y aller, il faut y aller, je m'y suis remis pour la saison 5.

J'ai été agréablement surpris.

Bon, d'accord, je suis la série de comics donc je ne suis jamais réellement surpris, pour le moment, par les événements et les déboires des personnages. Ceux-ci suivent une histoire déjà écrite dans son ensemble.

Comme d'habitude, l'histoire reste celle de la tentative de survie et de découverte d'un havre de paix par des survivants de l'apocalypse zombie. Faut pas se leurrer, ce sont des *bad ass*, des durs, des même-pas-peur ; pas des personnages de niveau un quoi !





Le cinéma M'A TUER !

Plutôt que de vous raconter l'histoire, je vous propose de vous présenter une brochette des personnages révélés ou apparus dans cette saison 5.

Je commencerai par le père Gabriel. Le brave homme. Un honnête homme de Dieu qui a paniqué et enfermé ses paroissiens dehors alors qu'une horde de zombies les attaquait. Il brûlera pour ça ! Enfin, en attendant, il délire sur le sujet et ne sait plus du tout où il en est. Comme quoi la culpabilité, ça peut détruire un homme.

Ensuite, le Docteur Eugene Porter. Enfin, le faux docteur Eugene Porter. Le type lâche qui, pour se faire secourir, invente un bobard monstrueux tout en se la jouant mystérieux et top secret. S'il donne un but au groupe pendant un long moment, son délire est aussi la cause de plusieurs morts. Comme quoi, la lâcheté, ça peut être dangereux pour les autres.

Passons à Gareth. Un pauvre type qui s'est vu battre, dépossédé et a vu ses amies se faire violer en tournantes par des pillards alors que sa communauté tentait de sauver des vies en accueillant les perdus de passage. Bon, d'accord il est devenu cannibale et passe son temps à assassiner les hommes, femmes et enfants qu'il arrive à attirer à Terminus. Remarquez qu'il passe un bon moment à s'expliquer, comme quoi la voracité n'enlève pas le sens du juste.

Il y a aussi le docteur Steven Edwards. Un gars bien qui sauve des vies. Sauf que parfois le gars que vous vous apprêtez à sauver pourrait prendre votre place. Alors, dans ces cas-là, il suffit de se tromper de médicament auprès d'une infirmière et ensuite de nier. Si elle se fait tuer pour ça, ce n'est pas de chance. Comme quoi, un brave gars, ça a aussi des choix à faire.

On passe à l'officier Dawn Lerner. Une vraie flic, qui croit en un uniforme propre et en sa mission. Bon, elle est sûre que les secours vont arriver. En attendant, si ses hommes doivent abuser d'une survivante pour rester disciplinés, tant pis pour elle. S'il faut économiser les ressources et laisser mourir quelqu'un, tant pis pour lui. Comme quoi, parfois il faut faire des choix... et tant que c'est quelqu'un d'autre qui assume, c'est tout bénéfice. On finit par Deanna Monroe, une vraie représentante du Congrès, une femme politique. Le genre de personne qui considère que les États-Unis continuent à exister et que quelques zombies ne font pas la différence. Incapable de comprendre qu'elle a de la chance d'avoir été oubliée dans une zone évacuée et donc peu peuplée de zombies, elle ne s' imagine pas ce qui va lui tomber dessus. Comme quoi les bons sentiments et la



naïveté du *boy scout* ça finit toujours par se payer cash.

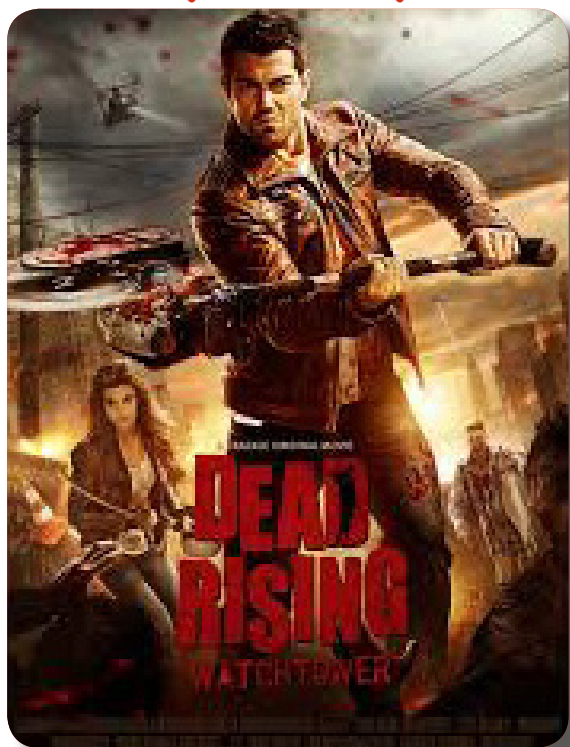
Oui mais j'en fais quoi moi ?

Vous avez vu la brochette de persos, là ? Sérieusement ? Ce ne sont pas le scénario ni les scènes d'action qui font le succès de *Walking Dead*, ce sont ses personnages. Alors, inspirez-vous-en !

Parce qu'il y en a marre des PNJ fades ou grotesques ! Là, vous avez des humains. De pauvres bougres comme vous et moi (enfin, surtout vous). Ils ne sont pas exceptionnels, ils sont normaux mais dans une situation tout à fait anormale. Alors, comme tout le monde, ils ont des émotions, des envies, des attentes, des forces, des faiblesses... le tout sans caricature ! Une fois la vérité de la situation révélée, ils vont tous en sortir changés, parfois pour le meilleur, souvent pour le pire. Et de nouveaux personnages apparaîtront dans leur corps, avec de nouveaux désirs, de nouvelles peurs, de nouvelles haines... Ils évolueront !

Combien de fois ai-je vu des PNJ, et pas uniquement les principaux, ne pas évoluer durant une campagne. Comme si on commençait et finissait l'histoire en étant la même personne. Si les personnages des joueurs évoluent, les PNJ aussi ! Alors faites vivre vos univers au lieu de jouer dans un musée de cire !





Dead rising - Watchtower

Ahhh les zombies ! Enfin un sujet rarement évoqué qui a gardé plein de mystère... Je déconne ! Eh oui, on est reparti pour des zonzons. Encore me direz-vous ! Oui mais cette fois-ci avec une nouvelle approche plus « réaliste ».

Pour les fans de *In the flesh* ou *Warm bodies*, on est dans un monde où le virus zombie peut être contré à grands coups d'un médicament appelé Zombrex.

Pour tout dire, l'histoire se situe entre celles des jeux *Dead Rising 2* et *Dead Rising 3*, pour les amateurs – dont je ne fais pas partie.

Donc, deux reporters des médias libres du net, mais qui rêvent de bosser pour une major et se faire l'argent qui va avec, sont partis faire un reportage sur une énième crise de zombies sur le territoire américain. Il faut comprendre que c'est tellement banal que les gros médias ne font que publier les annonces officielles sur le sujet. Il y a même un organisme dont le boulot est de contrôler les éruptions d'épidémie zombie, la FEZA (Autorité fédérale d'urgence zombie), tout un programme.

Donc c'est une crise comme les autres, avec des humains sains contaminés, d'anciens contaminés

traités au Zombrex et des zonzons tout frais. Bref, c'est chiant à couvrir ; sauf que... il semblerait que l'épidémie soit due à une résurgence du virus parmi les personnes traitées. Gros problème ! Le Zombrex serait-il devenu inefficace ? Votre sympathique petit ami traité pourrait-il se réveiller avec l'envie impérieuse de vous boulotter la face pendant votre sommeil ?

Un autre souci est qu'il apparaît rapidement que ce sont surtout certains lots de Zombrex qui semblent inutilisables mais, heureusement, l'armée avait déjà tout prévu. En fait, elle a un peu trop tout prévu... ça en deviendrait suspect, surtout quand elle fait semblant de rater le héros perdu dans la zone contaminée et ayant des infos un peu trop compromettantes.

Mais bon, elle ne ratera pas l'occasion de reprendre l'opération en main et d'évincer la FEZA... Tout ça en lançant son opération *Watchtower*, à savoir pucer toutes les personnes contaminées, voire ayant été en contact avec les contaminés. Quand *Big Brother* veut votre bien, rien de mieux qu'une gentille puce sous-cutanée, non ?

Heureusement, notre héros s'en sortira avec classe et humour, utilisant tout un assortiment d'armes faites maison improbables. Il se permettra aussi le luxe de combattre et d'éliminer, avec l'aide de la gentille contaminée sexy qui a encore du Zombrex-qu'il-est-bien, un sympathique psychopathe chef de gang qui se dit que la fin du monde, finalement, ça ouvre des opportunités. Et puis, faire sauter la barrière de sécurité, ça serait un bon moyen d'étendre son aire de jeu en répandant les zombies en dehors de la zone de quarantaine, non ?

Bref, ça bastonne, ça saigne, c'est fun et il y a même un scénario avec une intrigue et la possibilité d'une suite !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez votre *Friday Night Zombie* qui prend la poussière parce que là ça va saigner le vendredi soir ! On est dans le même délire d'épidémie zombie maîtrisée tant bien que mal. Là aussi, il y a un complot et des non-dits...

Et puis, ça va changer vos joueurs des zombies médiévaux dangereux et puants ou des zombies modernes qui ne sont finalement que de la chair à canon jouissive pour personnages en mal d'extrême violence moralement acceptable.





Le cinéma M'A TUER !

Ici, les zonzons sont des contaminés ; bon, on ne peut pas les sauver mais au moins on n'est pas obligé de mettre systématiquement une balle dans la tête du premier mec mordu. Il reste un espoir... ou pas. Donc, mettez un peu d'humanité dans vos chasses aux zombies, ça ne fera de mal à personne.

Et puis, un peu d'humour avant de trancher des têtes de carnivores voraces, c'est tellement agréable. Pensez jeux de mots improbables, pensez armes improvisées avec des objets aussi délirants qu'un couvercle de poubelle et des couteaux à poisson. Une tronçonneuse c'est tellement téléphoné ; un taille-haie c'est plus spectaculaire (et lent à trancher). Faites du visuel, du fun !

Et pour finir, lâchez le sexisme ordinaire de la bombasse badass et du héros surviril, un peu lâche et dragueur en pleine apocalypse.

En résumé, faites-vous plaisir ! Faites plaisir à vos joueurs ! Je me souviens d'une partie de *FNZ* qui a fini en délire à la Scoubidou et vous savez quoi ? J'en redemande ! Qui a dit qu'on ne pouvait pas s'amuser en découpant du zonzon ?

Kingsman

On a tous une vision très personnelle des agents secrets et des grands méchants. Il faut avouer que des années de James Bond, de Triple X et d'agents spéciaux ne peuvent pas ne pas laisser de traces. De cet imaginaire nourri de femmes fatales, de héros en smoking, de méchants visant la conquête mondiale et de héros dragueurs mais torturés, nous avons ressorti notre vision de l'agent secret idéal.

Kingsman vous propose la sienne. Et là, ça m'ennuie de vous raconter l'histoire car vous allez rater un bon moment de divertissement pour cause de « spoilage » à l'ancienne. Je vais donc vous lister ce que j'ai aimé et pas aimé, sans (trop) spoiler.

J'ai aimé...

- Un méchant vraiment méchant et mégalomane.
- Un complot mondial vraiment mondial.
- Une Némésis complètement délirante.
- Un héros en devenir, très « parcours initiatique ».
- Des défis vraiment défiants.
- Des traîtres dont Judas pourrait être fier.

Des effets visuels psychédéliques.
Des gadgets vraiment gadgets.
Un look *so british, isn't-it ?*



Je n'ai pas aimé...

- Un méchant caricatural.
- Un drame familial de l'alcoolisme chez les Cockneys.
- Une approche un peu trop *teen movie* parfois.
- De l'humour pas toujours drôle.
- Du porno soft (oui, oui, vous avez bien lu et vous verrez la princesse reconnaissante).
- Une formation accélérée de super agent.
- Des balles qui tuent les méchants à chaque coup, sauf les boss de fin de niveau.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà on ressort du James Bond parce que je n'ai, à ce jour, pas d'autre jeu en tête permettant de jouer les délires des agents secrets *old school* ! Parce que là, la proposition c'est de faire de l'agent secret comme au « bon vieux temps ».

Proposez donc à vos joueurs d'incarner un être d'exception, confiant en lui-même, armé de tonnes de gadgets improbables... En fait, je dirais que si vous n'avez pas de jeu particulier disponible pensez à utiliser du *FATE*, c'est bien dans l'esprit.

Accordez à vos joueurs le droit de créer eux-mêmes les capacités et les gadgets nécessaires à leur





mission ; ouvrez leur la porte du *bigger than life*, de la démesure stylée des James Bond ! Faites cesser la timidité excessive ! Une bombe n'explose pas, elle éradique la base ennemie. Oui, la mine est en feu et va s'effondrer mais, oui, heureusement les héros possèdent des chaussures à propulsion capables de leur faire remonter la cage d'ascenseur détruite par le méchant. OK, c'est trois bornes dans le sol mais on s'en fout, faut que ça claque !

Un agent secret *old school* c'est comme un super-héros mais avec des explications techniques...

Le réalisme ? Quel réalisme ?



Monsters : Dark Continent

Ils sont de retour... Les monstres... Ces créatures hybrides, nées de la chute de météores contaminés par des spores étranges, se sont répandues sur la Terre, prenant petit à petit pied en colonisant région après région. Pour rappel, elles se reproduisent extrêmement rapidement et demandent une puissance de feu brutale pour être détruites.

Nous avons donc ici le second opus de la licence *Monsters*. Cette fois, pas question de jungle sud-américaine mais un pays moyen-oriental désertique,

un rappel de l'Afghanistan ou d'un autre coin de villégiature identique.

On va donc suivre l'incorporation d'un groupe de jeunes désœuvrés de Detroit dans les unités chargées de détruire les monstres en évitant de tuer la population civile. Le problème est que vu les destructions provoquées par et pour détruire les monstres, la population locale n'est pas de leur côté, voire à tendance à se rebeller.

Notre sympathique groupe de jeunes Américains se retrouve donc au milieu d'une population hostile et armée, et devant combattre les monstres qui sont de plus en plus présents.

Pourquoi y aller ? Ben parce que ces sales bêtes ont provoqué une crise économique à l'échelle du globe à force de détruire les infrastructures mondiales, électricité en tête ; sales bêtes ! Donc plutôt que de crever de faim, l'armée offre une opportunité de s'en sortir ; sauf que les recruteurs n'ont pas tout dit.

Ce qui commence comme une chasse aux monstres se transforme petit à petit en opération de police en milieu hostile, passe par la mission de recherche et sauvetage qui tourne au fiasco total et finit dans la folie et le sang...

Finalement, on se rend compte que le plus grand ennemi de l'homme, alors qu'il est en train d'être renvoyé à l'âge de pierre par une nouvelle espèce dominante qui s'en prend à ses cités et ses infrastructures, reste l'homme lui-même. Entre les coups de folie, les haines séculaires et les opportunistes de la fin du monde, l'humanité est mal, très mal.

En plus, les parasites extraterrestres ont compris la situation et se focalisent sur leur reproduction. Comment combattre ce qui se cache dans le sol en attendant d'être assez puissant pour se révéler et se multiplier chaque nuit dans un cercle vicieux sans fin ? En fait, aucun des protagonistes principaux ne meurt à cause des monstres. Uniquement de la main d'autres hommes, voire de leurs propres hommes...

Au final, qui sont les vrais monstres ?

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà, pensez à détourner l'attention.

Si on reprend le film en scénario de jeu de rôle, on voit bien que le MJ s'est joué de ses personnages. On pense voir un film de tueurs de monstres mais on passe son temps à combattre d'autres humains. On croit que





Le contre-pied, voilà le mot d'ordre du film, encore plus que pour le premier opus de la série. Le contre-pied, voilà votre nouveau mot d'ordre !

Le sorcier à combattre n'est en fait qu'un objectif final facile ; mettre d'accord les différents participants à l'aventure est le vrai but du scénario. Le tueur en série qui vous poursuit sera facilement éliminé – mais les personnages arriveront-ils à rester humains en affrontant l'horreur ? Vous voyez l'idée. Mettre l'enjeu ailleurs et ne pas hésiter à le raconter à vos joueurs une fois l'histoire terminée.

On retrouve l'idée dans les points d'expérience de jeux comme ceux de la gamme *Gumshoe*. Un but clair et évident mais aussi des éléments dispersés à comprendre et réaliser. Essayez, vous aimerez et vos joueurs en redemanderont.





Le sentier de la guerre

Le colonel Andrew Rogers en avait vu d'autres. Il alignait plus de vingt années sur le terrain. En fait il ne pouvait plus se souvenir de la dernière fois où il n'avait pas été en opération. C'était normal, il fallait que certains se sacrifient pour que le pays soit en sécurité. Et le sacrifice, il connaissait. Une famille, une femme, deux enfants, des amis, une maison et même un chien... Il avait tout abandonné pour rejoindre les opérations secrètes, les *Black Ops*. Officiellement, il était mort quelque part au-dessus du Pacifique. Pas de corps, pas de questions.

Mais aujourd'hui, il était surpris. Il avait du mal à imaginer que la créature devant lui, solidement menottée à une table d'interrogatoire dans le sous-sol d'une base non répertoriée quelque part au Pakistan, était un *Ranger* américain.

Il avait déjà vu des hommes devenir fous au combat, se mettre à pleurer au milieu d'une phrase, ou encore sortir une arme et nettoyer leur baraquement dans un moment de crise de démence. Mais là, le seconde classe Willy Darkcliff était une nouveauté.

Déjà il fallait deviner l'homme derrière la créature hirsute, couverte de sang, qui le dévisageait. La quantité de plaies et de cicatrices qu'exposait le torse de l'homme n'était pas uniquement due au combat et des traces évidentes de tortures, à peine cicatrisées, étaient bien visibles. Le plus inquiétant était que, selon les médecins, le sang qui recouvrait la majorité de son corps n'était pas le sien.

Andrew se pencha de nouveau sur le dossier, plus pour marquer son intérêt que pour y recueillir des informations. En fait, il connaissait par cœur l'histoire du seconde classe Darkcliff.

Un enfant de la réserve, quelques petits délits mineurs, puis la grosse connerie – relative vu qu'on parle de vol de voiture un soir trop arrosé – et ensuite le choix entre le triptyque prison/chômage/alcool ou une incorporation dans l'armée. Résultat, un soldat bien noté, sans réelle motivation mais discipliné et sans résistance à l'autorité. Darkcliff était le troupier de base par excellence.

À 24 ans, premier tour de piste en Irak, sans réelles histoires. Darkcliff est affecté au transport de matériel dans une zone relativement calme et il fait son année sans se faire remarquer.

C'est lors du deuxième séjour que ça se complique. Cette fois, son unité est stationnée dans la région de Rhamadi et il est en contact régulier avec les insurgés. S'il résiste bien à la vie en première ligne, comme noté par son supérieur direct, il semble néanmoins en permanence sur le qui-vive et son dossier garde mention d'une perspective d'évaluation psychologique pour stress au combat.

Le 22 avril, le drame se produit. Alors qu'il achemine du matériel médical à destination d'un poste de la Croix rouge, son convoi tombe dans une embuscade. Treize des vingt hommes présents trouvent la mort en quelques minutes, seulement deux réussissent à être récupérés, les autres sont capturés par les insurgés – dont Darkcliff.

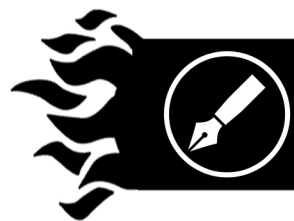
La suite, tous les médias occidentaux la connaissent. Pendant deux mois, un groupe radical appelé les « Fils de la colère » leur fait parvenir des vidéos de la torture des soldats américains. Chaque jour, ils sont tous soumis à des actes de barbarie devant le monde entier, obligés d'avouer des crimes inventés de toutes pièces. Petit à petit, le public les voit craquer et bien souvent mourir sous les tortures. Le seul à ne jamais avoir accepté de renier son pays sera Darkcliff. Il y a perdu ses attributs masculins et la moitié de ses dents, limées jour après jour, mais il n'a jamais craqué.

C'est cette publicité qui a poussé l'équipe de Rogers à intervenir. Au bout de deux mois, la base des « Fils de la colère » a été investie mais il ne restait plus que des cadavres, quatre soldats américains dans une fosse commune et, surtout, quatorze corps de rebelles. Tous éliminés à l'arme blanche ou à mains nues. Et aucune trace de Darkcliff.

Au début il a été considéré comme toujours prisonnier, voire exécuté et enterré quelque part. Pourtant, une rumeur s'est mise à circuler à propos d'un fantôme, un djinn vengeur, qui multipliait les morts derrière lui. La légende du fantôme de Rhamadi enfla tellement que la CIA s'est mise à sa poursuite. Car, même s'il ne s'agissait que d'une légende, les cadavres de djihadistes commençaient à s'accumuler. Si la CIA a au départ imaginé des règlements de comptes entre factions opposées, elle a dû se résoudre à accepter l'idée qu'un groupe faisait le nettoyage parmi les rebelles les plus extrémistes.

Après deux semaines de traque intensive, l'équipe de Rogers a fini par identifier les actions d'une seule





personne et non d'un groupe. En fait, un tueur solitaire s'était lancé dans une opération de meurtres ciblés, de nuit et en furtivité, visant toutes les figures des rebelles, agents infiltrés ou doubles au passage. C'est surtout pour cela qu'il devait être neutralisé.

La surveillance des principaux chefs rebelles soudoyés par la CIA a permis d'intervenir lorsque le fantôme a tenté de s'en prendre à l'un d'entre eux. Le mot d'ordre était clair, il fallait le prendre vivant. Cela avait coûté quelques fractures et deux vilaines plaies mais le « fantôme » avait été capturé. Bon d'accord, un des hommes de Rogers ne pourrait sans doute plus jamais mâcher des chewing-gums et un autre boiterait le restant de ses jours mais le bénéfice net était là en la personne de Darkcliff.

Visiblement, le jeune Indien avait réussi à se libérer et avait éliminé l'ensemble de ses ravisseurs, et quelques associés au passage. Il avait ensuite pris le sentier de la guerre, seul en territoire hostile. Si Rogers ne l'avait pas intercepté, il aurait peut-être éliminé entièrement le problème de la rébellion dans le secteur, qui sait.

La CIA avait réclamé qu'il soit éliminé, vu qu'il n'avait aucune valeur en termes d'informations et que l'administration US ne reconnaîtrait jamais qu'un citoyen américain ait pu basculer dans le meurtre en série suite à un traumatisme. Déclaré disparu et mort depuis plusieurs semaines, personne ne réclamerait le corps de Darkcliff.

Mais Rogers avait d'autres plans. Là où les autres ne voyaient qu'un problème, lui discernait une opportunité, une arme.

Le colonel releva lentement les yeux et fixa le jeune Indien : « Mon garçon, ça te dirait de reprendre tes activités ? »

Darkcliff esquaissa ce qui ressemblait à un sourire. Pour la première fois de sa vie, Rogers eut peur, vraiment peur...





Campus : Arcadia dreams

Le long de la 17th avenue à Los Angeles, à quinze minutes en rollers de la F.U.C.K., se dresse discrètement une salle d'arcade à l'ancienne.

Uniquement connue de quelques privilégiés, il faut se faire parrainer pour pouvoir y accéder. Mais une fois entré, c'est le Graal du joueur qui vous attend. En échange d'une cotisation de quelques dollars mensuels, les membres ont gratuitement accès vingt-quatre heures sur vingt-quatre à une cinquantaine de bornes. La seule restriction est que deux parties ne peuvent être faites consécutivement sur une même borne et que celles-ci doivent se jouer dans un sens défini par le propriétaire, le vieil Isaak Dersheim.

Les boissons et les en-cas sont également offerts par la maison. Bon, il faut aimer les sandwiches et les cocktails de fruits d'Isaak mais vu que c'est gratuit et à volonté, les joueurs ne s'en privent pas. N'ont-ils pas payé les repas *via* leur faible cotisation ?

Il y a beaucoup de légendes sur Isaak. Certains pensent reconnaître un certain Paul Dickson, inventeur multimillionnaire du jeu *Droids War*, la borne d'arcade la plus vendue du siècle, et qui a subitement disparu pendant qu'il travaillait à un *Droids War II*. Pour d'autres, c'est un ancien champion d'arcade qui n'arrive pas à décrocher mais n'est plus capable de jouer avec les meilleurs.

Il y a aussi une rumeur sur le fait qu'un de ses fils soit mort durant une session de jeu trop longue et que l'Arcadia Dreams soit sa façon à lui de protéger les joueurs des abus de jeu.

Quoi qu'il en soit, ses jeux sont inédits. Dans aucune autre arcade on ne retrouve les titres qu'il aligne. La présence de ces jeux uniques renforce le mystère et l'attrait des sessions de jeu au sein de la communauté très fermée des joueurs d'arcade de haut niveau.

En fait, la vérité est ailleurs...

Isaak Dersheim s'appelle en réalité Diiich Gaaarg, généralissime recruteur de la flotte Tauran. C'est un extraterrestre insectoïde caché des yeux des humains par un bouclier de réalité virtuelle de type K-III.

Comme tous les généralissimes Tauran, il est chargé d'identifier des individus dont le code génétique répond particulièrement bien aux commandes des vaisseaux Tauran. Le problème est que ceux-ci ont été conçus pour des esprits insectoïdes et que les Tauran sont les seuls connus à ce jour. Les différentes campagnes d'invasion des Tauran ayant dépeuplé les unités de pilotes, ils doivent aujourd'hui se tourner vers les formes de vie inférieures de type simiesque. D'un autre côté, avec leurs connaissances en génétique, il suffit d'une source vivante pour générer jusqu'à deux cent cinquante-quatre clones prêts au combat. Bon, l'unité source est détruite durant l'extraction du matériel génétique et il faut donc assurer un approvisionnement régulier, mais c'est le prix à payer pour la gloire de l'Empire Tauran.

Diiich a donc installé son centre de sélection et recrutement pas très loin de la F.U.C.K. après y avoir détecté des individus génétiquement prometteurs. Et il a bien choisi.

Depuis plusieurs mois, sa salle d'arcade ne désemplit pas. Il a même identifié quatorze candidats potentiels pour une exploitation génétique. Normalement, à ce stade de la mission, il ne lui reste plus qu'à augmenter les doses de stimulants contenus dans les boissons et sandwiches proposés pour atteindre les niveaux préparatoires à l'exploitation génétique. Il y a parfois des rejets de la part des simiesques avec des pertes de mémoire, des montées d'agressivité voire des suicides mais Diiich a bon espoir que son groupe sera suffisamment résistant.

La prochaine étape est d'organiser une soirée spéciale réservée aux candidats. Là, il leur fera prendre une dernière boisson avant de les mettre en stase. La suite est facile, il a déjà récolté les quatorze clones basiques – la génétique humaine étant si peu avancée – pour remplacer les candidats. Il suffit de les placer de façon à faire croire qu'ils ont été surpris par un incendie dans le local mal équipé et de mettre le feu au bâtiment.

C'est la cinquième fois qu'il utilise cette technique sur les dix dernières années et ça lui a toujours réussi. Ensuite, direction la base Kanta et livraison du matériel simiesque. Il est sûr qu'une telle récolte lui assurera ses prochains galons. D'ailleurs, il prévoit de faire une opération de plus grande envergure l'année prochaine, peut-être même un concours international en Europe. Il est vrai que la contre-offensive des Jorg a saigné les défenses Tauran et que la demande pour de nouveaux clones pilotes n'a jamais été aussi forte !



Inversons les rôles !

Aujourd'hui, je voudrais faire la guerre à une idée préconçue. Celle qui dit que, avant le jeu, les joueurs ne font toujours que l'historique de leur PJ, et que les maîtres de jeu ne font jamais que des trames de scénarios.

Rien n'est plus faux. Je dirais même plus, le jeu de rôle n'est vraiment du bon jeu de rôle que quand c'est exactement l'inverse qui se produit ! Bon, pas « que », mais tout de même, c'est généralement meilleur. Les maîtres de jeux sont mieux à même d'improviser et de posséder leur univers, et les joueurs de s'investir dans la campagne et de jouer leur rôle.

Comment atteindre ce Saint Graal ? Nous allons le montrer tout à l'heure, comme disait l'autre ! Au long de cet article je prendrai l'exemple du jeu de rôle médiéval-fantastique, parce que ça parle à tout le monde, mais cela concerne les joueurs et MJ de tous les jeux.

Nous avons déjà parlé du *background* des PJ dans un précédent article, aussi nous n'allons pas rappeler à quel point il est important d'en faire un, pour un joueur, ni en quoi cela consiste. Mais nous allons en rappeler les raisons. La première raison du BG, c'est qu'il renseigne à la fois le joueur et le MJ sur le concept du personnage, sur comment le personnage va réagir à telle ou telle situation... Sur son caractère.

En soi, c'est tout ce dont le PJ a besoin pour vivre. On n'est pas obligé de détailler toute son histoire, il peut même avoir un passé assez normal, voire ennuyeux. Tout ce qu'il y a d'extraordinaire dans sa vie peut commencer avec le scénario en cours, et cela peut très bien être sa première vraie aventure ! L'un de mes joueurs joue actuellement un tel personnage, il tient merveilleusement bien son rôle, tout le monde s'amuse. Nous avons déjà abordé ce point dans le billet sur le *background*, le fait de connaître le caractère du personnage mais de ne pas avoir de référence sur

comment il réagit en aventure permet de créer la surprise en temps réel, de faire évoluer le personnage en cours de jeu... Les meilleures histoires sont celles où le personnage en apprend plus sur lui-même, pas celles où il refait ce qu'il a déjà fait trente fois !

L'évolution des personnages, le fait d'écrire ensemble l'histoire à la table de jeu, c'est là l'essence du jeu de rôle... On le voit, un joueur, un scénario et une partie peuvent tous bénéficier d'un PJ qui n'a virtuellement pas d'historique. Attention, je ne parle pas d'un BG bateau vu et revu du style « mes parents sont morts, je n'ai aucune famille et aucun lien »... On en a déjà parlé, de ça aussi ! Un BG lisse et cliché n'est pas un BG vierge.

Mais alors, si les PJ ne font pas de BG, que font-ils ? **Eh bien... le scénario, pardi !** C'est aussi un peu leur monde, celui dans lequel ils jouent, non ?

Pourquoi ne proposeraient-ils pas eux-mêmes des lieux, des PNJ, des éléments scénaristiques qu'ils souhaiteraient voir dans la campagne ? Pourquoi n'imagineraient-ils pas leur écuyer, leur demeure, leur village, leur guilde, leur apprenti, leur famille, leurs amis, leur ex-femme et leur chien ?

Ils peuvent le faire à titre individuel, en privé avec le MJ, ou collectivement, en tant que groupe. C'est particulièrement indiqué lorsque le groupe devient puissant et peut se permettre d'employer des gens, d'acheter une maison ou un château pour s'en servir comme base d'opérations, et surtout d'avoir une réserve de suivants. Bien sûr, tous ces éléments devraient à chaque fois être présentés au MJ pour approbation.

Le MJ n'en sera que plus reconnaissant aux joueurs de lui avoir mâché le travail, parce que concevoir une campagne pour des personnages puissants est bien plus difficile que pour des personnages qui débutent. Tout allègement de la charge scénaristique du MJ est le bienvenu. Mais la contribution des PJ peut ne pas se limiter aux lieux et aux PNJ qui leur sont directement liés !

Si un joueur a une bonne idée pour un pays lointain, un lieu insolite, une coutume spéciale, un PNJ célèbre (ou méconnu), et que le MJ a envie de l'inclure, même s'il n'a *a priori* aucun lien avec le groupe, pourquoi ne pas le faire ? Pourquoi ne pas engager les joueurs, entre



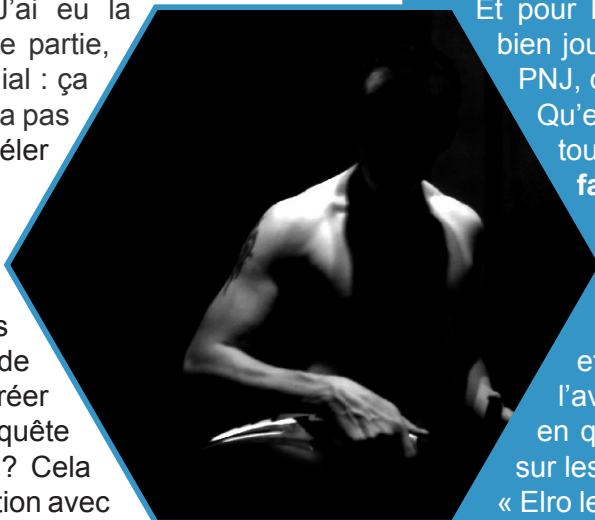


deux parties, à s'investir de cette façon dans l'univers de jeu ? Ils n'en seront que plus impliqués, et auront hâte de voir ce que le MJ va faire de leurs suggestions.

Et puis pourquoi ne pas proposer aux joueurs de co-mastériser ? Certes, c'est un verbe barbare... Mais il dit bien ce qu'il veut dire. Certains maîtres de jeu, lors des scènes où le personnage d'un joueur n'est pas présent, *mettent le joueur à contribution pour jouer un ou plusieurs PNJ*. J'ai eu la chance de jouer une telle partie, et c'était absolument génial : ça marche très bien, et il n'y a pas forcément besoin de révéler le scénario au joueur !

Enfin, pourquoi ne pas demander aux joueurs, une fois qu'ils connaissent le BG de leurs compagnons, de créer pour l'un d'eux une quête personnelle tout entière ? Cela peut être fait en collaboration avec le MJ. Le joueur concerné peut la jouer seul, ou avec le reste du groupe. Enfin, cela peut être l'occasion pour le joueur-créateur de s'essayer à maîtriser une partie... Et c'est toujours bien d'avoir plus d'un MJ dans un groupe de rôlistes !

Bien entendu, ne forcez personne à faire quoi que ce soit... Ce serait ridicule. Vos joueurs n'ont peut-être pas l'habitude, ils n'ont pas envie de prendre une telle charge, ou bien ils n'ont pas l'imagination et le temps pour ce qu'ils demandent justement au MJ de faire. Pour certains, un joueur doit rester un joueur, un MJ un MJ, et à chacun son boulot. Mais ça ne coûte rien de demander, d'encourager et d'accepter les initiatives ! Vous verrez, certains vous surprendront. J'ai toujours connu à mes tables quelques joueurs qui voulaient faire MJ aussi, parce qu'ils avaient des histoires à raconter. Comme je le disais, le jeu de rôle n'est jamais meilleur que quand tout le monde écrit l'histoire à la même table. Mais alors, vous dites-vous, si les joueurs font le scénario, les PNJ et le reste, **que fait le MJ ?** Vous avez deviné, je suppose... Il écrit un *background* ! Cela s'appelle écrire un scénario en « pointillés », écrire surtout des personnages non joueurs, leurs plans, les lieux, l'univers, et laisser les événements se dérouler sans trop de trame.



En fait, le MJ n'a qu'à bien connaître le caractère de ses personnages non-joueurs, leur histoire, d'où ils viennent, bien connaître son monde, bien connaître les rencontres, les coutumes, les habitudes, les plans à court et à long terme des PNJ, bien connaître la logique de tout cela... Et ensuite, au cours de la partie, plutôt que de suivre une trame d'événements rigide, il n'a qu'à les jouer, comme un joueur joue son personnage.

Et pour bien connaître toutes ces choses, pour bien jouer tous ces pseudo-personnages et ces PNJ, que faut-il qu'il fasse, au fond ?

Qu'est-ce qui regroupe tout cela, qui recouvre toutes ces notions ? Vous avez gagné, **il faut qu'il écrive leurs *backgrounds* !**

Vous allez me dire que c'est un travail titanesque d'écrire un BG pour chaque élément du scénario susceptible d'interagir avec les PJ... Pas du tout, et nous allons le voir. D'ailleurs nous l'avons déjà vu, puisqu'un BG peut tenir en quelques phrases, si l'on suit mon article sur les *backgrounds* (le premier de la série des « Elro les Bons Tuyaux », d'ailleurs... Vous voyez que j'ai commencé par poser les bases !).

Vous allez me dire aussi qu'écrire le BG d'autre chose qu'un personnage « humain », c'est impossible.

Oh, gens de peu de foi ! **Ne savez-vous point que TOUT a un *background* ? Que TOUT a une histoire ? Que TOUT a sa façon de réagir et son « caractère », si simple soit-il ?** Dans la réalité comme dans un monde de jeu, rien ni personne n'existe dans un vide spatiotemporel complet. Quelque chose qui n'a pas de BG, c'est comme un être qui n'aurait jamais existé avant que les PJ ne le rencontrent. Ce n'est pas simplement impossible, c'est idiot.

Un PNJ sans *background*, c'est un anonyme, une potiche, une chose sans aucune profondeur ni saveur, totalement oubliable, qui ne fait que servir d'outil et à l'énorme défaut de donner un caractère artificiel et peu crédible au monde de campagne. Et n'importe quel autre élément du monde de campagne qui n'a pas de *background* qu'un PJ est amené à examiner, ou qui interagit avec lui, c'est la même chose. Il en faut, mais pas tant que ça.

Qui plus est, c'est à partir des *backgrounds* que le MJ fabrique ses histoires. Les BG, les historiques,





les chronologies, toutes ces choses couvrent le passé (au moins). C'est intéressant pour les MJ, parce que c'est révolu, c'est quelque chose que les PJ ne peuvent pas changer (mais vous, oui, tant que les PJ ne l'ont pas découvert !), et c'est là que s'ancrent les scénarios. Le passé de tout ce qui se trouve dans le monde de campagne, c'est le domaine que le MJ modèle et utilise à loisir.

Qui plus est, un MJ qui se flatte d'être un auteur créatif (même s'il est incapable d'écrire un roman et que ses scénarios se résument à quelques phrases sur lesquelles il brode en cours de partie... ce sont souvent les meilleurs !) fera son miel de cette partie de la préparation scénaristique, et se fera une joie de créer son monde, ses PNJ, villes, méchants, objets magiques, organisations. Et chacun a droit à sa petite histoire, ses motivations, ses objectifs... son *background* !

Ce n'est pas un luxe. Rien n'est plus ennuyeux pour un joueur qu'un maître de jeu qui, n'ayant prévu aucune description, lui dit que son épée magique +1 est « une belle épée », que l'aubergiste a l'air « normal », que le village a « des maisons autour d'une place », que le goblin est « vert », et que les murs du donjon sont « en pierre grise ». Rien de plus difficile que de s'y croire vraiment quand on n'a que ça à se mettre sous la dent.

J'aimerais rappeler une évidence pour le MJ et les joueurs : **sachez où vous jouez.**

Dés qu'il fait plus qu'un petit scénar générique, la première chose que le MJ doit connaître est le monde de campagne. Pour dépayser ses joueurs et rappeler ce que leurs personnages sont supposés savoir, car ils vivent dans ce monde, le MJ doit tout connaître de celui-ci, tant les détails qui sont similaires au monde dans lequel nous vivons que ceux qui en divergent grandement. Tout monde a son histoire, ses lois, sa logique... son *background* (eh oui, encore).

Le soleil se lève-t-il bien à l'Est ? Combien de lunes y a-t-il ? Combien de jours dans la semaine, de mois dans l'année ? Quels sont les noms de ces jours, de ces mois ? Quel est le climat ? Quels sont les contrées, les villes principales, leurs gouvernements ?

Quelles sont la faune et la flore ? Quel est le niveau technologique ? La magie est-elle courante ? Quels sont les spectacles courants ? Quels sont les dieux principaux et existent-ils vraiment ?

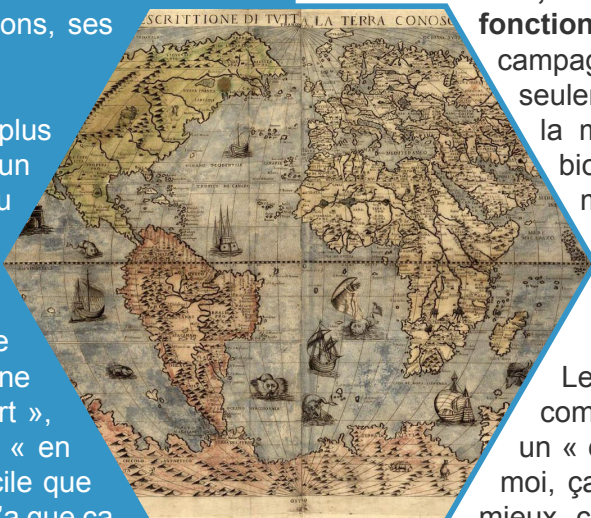
C'est la plus grande source de BG différents pour tout MJ qui se respecte. Chaque grand élément aura son BG particulier, en sus... Les races, les divinités et leurs clergés, les classes, les royaumes, les cités, les monstres, la géographie et l'histoire du monde en général, l'astronomie, la cosmogonie, la genèse, voire l'eschatologie... Le MJ doit connaître son monde, ce qui y vit et comment il fonctionne, s'il veut éviter les grosses bourdes !

J'en profite pour rappeler ici que le *background* de quelqu'un, de quelque chose, **c'est aussi sa façon d'être, sa façon d'agir, de réagir, de fonctionner.** Le BG d'un monde de campagne ne comprend donc pas seulement l'histoire, la géographie, la météo, l'économie, le droit et la biosphère du monde en question, mais aussi... le système de jeu et les règles avec lesquelles chacun joue ! Il est évident qu'il faut bien les posséder.

Le fait de voir tous les éléments comme des « personnages » avec un « comportement » et un historique, moi, ça m'aide : j'identifie tout de suite mieux ce qu'il faut faire pour avoir le résultat escompté en changeant le moins d'éléments possible. Supprimer un lieu ici, un PNJ là, changer le BG ou l'historique de telle ville, le concept de tel roi pour le rajeunir, lui ajouter des enfants... Il est loisible de tout faire lorsque chaque élément est modulable, surtout quand on se laisse des « blancs » ! Et ça évite de **commettre des bévues.**

Quelques grosses bourdes parmi les plus gênantes : ne pas permettre aux PJ d'envoyer des messages, et s'apercevoir que, dans le *background* du monde de campagne qu'on utilise, les services postaux fonctionnent très bien... Permettre aux PJ d'utiliser la magie pour faire quelque chose d'apparemment anodin, mais dont les implications sont lourdes de conséquences par la suite...

Ou encore, faire parler un marin des phases de LA lune, alors que, dans cet univers, il y a plusieurs lunes...





Mettre en scène un policier qui lit ses droits à celui qu'il arrête aux États-Unis dans les années 20 (la loi qui oblige les policiers à lire leurs droits aux prévenus n'est passée qu'en 1965)... Pire, un policier qui lit ses droits à un criminel dans un autre pays... Ou pire encore, se tromper complètement sur le fonctionnement du système judiciaire...

Même si personne ne vous ridiculise en vous le faisant remarquer en cours de jeu, il vous faudra corriger le tir si le « détail » concerné par votre bourde intervient dans la suite... Et il n'y a rien de plus gênant pour les joueurs comme pour le MJ que cette situation : « Alors jusque là, vous ne pouviez pas faire ça... Mais je me suis aperçu qu'en fait si, donc maintenant vous pouvez ». Rien ne choque plus la vraisemblance !

Dans certains cas, ceux où ça change tout, les joueurs auraient raison de dire « minute papillon ! Si seulement on avait su... Dans ce cas, j'aimerais qu'on rejoue certaines scènes, ou qu'on refasse le scénario en en tenant compte ! »... Exemple concret : mon maître de jeu à *Nobilis*, un jeu où l'on joue des dieux, nous interdisait de nous contacter par télépathie entre PJ. Finalement, il s'est aperçu que c'était possible, et même courant dans l'univers de jeu ! On s'en rend aisément compte, c'eût été d'une importance critique pour certaines scènes des scénarios déjà joués...

Notamment, nous aurions pu contacter certains alliés (et ennemis !) par télépathie plutôt que d'en être coupés complètement, et il n'aurait pas été aussi terrible de scinder le groupe. Certains problèmes graves... n'en auraient pas été. À tout le moins, la logistique et la façon de vivre du groupe en auraient été changées.

Dans ce genre de cas, il n'y a que deux solutions : premièrement, **ne rien changer**. Il y a eu une erreur, de règle ou d'historique, il faut l'assumer jusqu'au bout et continuer à appliquer la « fausse » notion, avec ses conséquences, pour des questions de cohérence. Deuxièmement, rejouer les scènes concernées, ou rétrospectivement les **changer** ou les supprimer, quand c'est possible et surtout quand c'est important.

une raison pour laquelle la situation a changé, pour laquelle ce qui était possible avant ne l'est plus (très dur) ou ce qui n'était pas possible avant l'est à présent (plus facile, mais c'est rarement un « ah, on n'était pas au courant, mais en fait... »). La pire des solutions, à proscrire sauf quand tout le monde est d'accord parmi les joueurs, est de **faire comme si de rien n'était**.

C'est un problème qui se pose beaucoup moins lorsque le MJ invente lui-même son monde de campagne (encore qu'il arrive qu'un joueur pointe du doigt une conséquence imprévue d'un parti-pris du créateur du monde), mais il est indispensable pour lui de choisir quelles règles il appliquera, de quel fait il tiendra compte... Et pour cela, il est absolument nécessaire que le MJ s'imprègne de tout le background de son monde, y compris les règles.

Bien sûr, il n'est pas indispensable de tout connaître à fond, surtout si le manuel est long, aride et illisible (et ça arrive, beaucoup de jeux de rôle n'étant pas connus pour la légèreté de la plume de leurs auteurs...), et il arrive à tout le monde, même aux meilleurs, de commettre des erreurs... Moi le premier. Il m'est très souvent arrivé d'ignorer complètement règles et éléments de background, que des joueurs m'ont rappelé avec diligence.

Rien n'est grave... tant que vous assumez. Le seul conseil à donner, ici, c'est : choisissez le niveau de détail qui vous convient pour lire vos règles et votre univers, choisissez ce que vous voulez appliquer, ce dont vous tiendrez compte, et informez-en les joueurs qui poseraient la question. Mais choisissez en connaissance de cause. Il n'est pas confortable pour un MJ de se voir forcer la main par les circonstances.

Mais n'oubliez jamais que ce n'est ni vous, ni vos joueurs, ni le livre de règles, ni le BG qui avez force de loi, qui avez le dernier mot... C'est le plaisir que chacun retire du jeu.



Sorcerer Liber Daemonicus

Sorcerer est un jeu pionnier dans l'histoire des jeux indépendants ou « forgiens* ». En effet Ron Edwards a développé ce jeu dans les années 90 avant d'en sortir une première édition en 1996.

Assez confidentielle, cette version électronique n'a connu qu'une vraie sortie papier qu'en 2001. La présente édition dont je vais vous parler est la version annotée, sortie à l'occasion d'un financement participatif en 2012. Elle reprend celle de 2001 mais avec le texte d'origine présent uniquement sur la page de gauche. La page de droite est réservée aux commentaires d'Edwards.

Pourquoi *Sorcerer* est-il si important ? Tout d'abord parce qu'il est précurseur du mouvement forgien initié par Edwards et son *system does matter* (d'ailleurs à la fin de l'ouvrage) dont sont issus des auteurs comme Clinton Nixon, Vincent et Meg Baker, Ben Lehman ou Matt Snyder*. En un sens *Sorcerer* est le premier d'une génération de jeux qui vont agiter la sphère rôlistique des années 2000 et dont l'influence se fait encore ressentir.

De quoi parle ce jeu ? Il propose de jouer des sorciers, des individus contemporains ayant la capacité d'invoquer et de lier des démons pour obtenir du pouvoir. Isolés ou regroupés en congrégations, ils vont devoir vivre avec leurs immenses pouvoirs tout en préservant leur humanité.

L'avantage de cette proposition est que les joueurs peuvent facilement s'approprier l'univers pour imaginer leur personnage. Et c'est d'autant plus important que l'auteur ne décrit justement aucun univers ! En effet *Sorcerer* propose de construire l'environnement avec les joueurs lors de la création de leur personnage. Voyons cela de plus près.

Invocations

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques notées de 1 (médiocre) à 6 (limite humaine), chacune étant personnalisée par un descriptif. La vigueur (*Stamina*) représente toutes les capacités physiques du personnage. Il peut donc être « solide et puissant », « agile et athlétique » ou au contraire « chétif et malingre ». La volonté (*Will*) représente l'esprit du personnage, sa force d'âme, son charisme ou son courage. Il pourra donc être « borné et résolu » ou bien « influençable ». Enfin le savoir (*Lore*) représente l'étendue des connaissances du personnage sur la sorcellerie et les démons.

Un score d'humanité (influence de *Vampire : La Mascarade* ?) reprend le score de volonté. Il est important car il représente le niveau de valeurs morales du personnage. Ses actions vont engendrer des pertes ou des gains d'humanité. S'ajoute un score de « couverture », la fonction sociale du personnage quand il ne joue pas avec des forces obscures, comme journaliste, policier ou bibliothécaire. Un « tribut à payer » (*Price*) doit être choisi pour le personnage. Il s'agit surtout de défauts ou désavantages qui caractérisent le personnage (arrogant, paranoïaque, lent, etc.).

Le joueur crée ensuite un démon déjà lié à son personnage. Il pourra en lier d'autres mais au tribut de son humanité car les invocations peuvent être dangereuses. Pas uniquement sur le plan mental. Originalité du jeu, la puissance de la créature asservie n'est pas limitée ; le joueur peut très bien décider d'avoir une entité dimensionnelle omnipotente sous ses ordres. Mais vu qu'il lui faudra contrôler ce démon, le PJ risque de nombreux dérapages. La nature du démon est variée : objet possédé (arme, montre à gousset, voiture), parasite (vous ne serez plus jamais seul !), familier ou même compagnon sous forme humaine. Chacun a un niveau de vigueur, de volonté mais aussi des pouvoirs variés. L'ensemble va déterminer la puissance (*Power*) du démon. Cette caractéristique va servir de référence





ET de niveau de difficulté pour toutes les interactions avec son « maître ». Ainsi un joueur trop gourmand avec un démon trop puissant risque fort de se retrouver dans un rapport dominant/dominé inversé.

Mais si les démons apportent aux sorciers un avantage certain, il faut aussi composer avec ces êtres maléfiques. Ceux-ci ont des désirs (*Desir*) et des besoins (*Needs*). Le désir du démon symbolise sa motivation, ses pulsions. Corruption, destruction ou contrôle sont des désirs typiques pour des démons. Aller à l'encontre de ces élans c'est se risquer à des conflits. Les besoins sont d'ordre plus immédiat et vital. Chaque démon se « nourrit » de quelque chose et a besoin d'une dose régulière selon sa nature. Les besoins sont très variés : sexe, violence, manger de la chair humaine, etc. Si le sorcier ne répond pas à ces nécessités, le démon dépérit avec une baisse progressive de son pouvoir. Avec ces deux notions simples, on voit que la simple existence du démon sera source d'intrigues et d'actions pour le sorcier. Malin.

Pour achever la création de personnage, le joueur propose une mise en jeu (*Kicker*), une accroche qui lance l'histoire. Il s'agit d'un fait ou d'une situation qui va provoquer une réaction de la part du personnage. La plupart du temps il s'agit d'un problème profond qui ne peut être réglé simplement. Le personnage est accusé d'un crime (à tort ou à raison), sa couverture est menacée par une situation affreuse banale, un sorcier rival veut obtenir quelque chose de lui/elle, etc. Bien ficelée et liée au destin des autres personnages, la mise en jeu pourra inspirer le meneur pour lancer la campagne. Pour récapituler tous ces éléments, le joueur dispose sur sa feuille les éléments liés à son personnage sur un diagramme à quatre entrées : le tribut, le savoir, la couverture et la mise en jeu. En positionnant tous les lieux, personnes, possessions importantes pour son personnage, le joueur aura une vue précise de son historique. Ce diagramme est une aubaine pour le meneur qui n'aura qu'à piocher dedans pour nourrir ses idées.



Il est important de noter que les limites de tel ou tel point ne sont pas définies mais soumises à discussion entre les joueurs et le meneur. Quelle est la limite de puissance des démons ? Quelle est la signification profonde de l'humanité ? Est-ce que les personnages sont forcément liés ? Tout est négociable car l'univers du jeu est malléable et émergent. La partie consacrée au meneur propose quelques idées de *setting* pour mieux cadrer la création.

Rituels

Et le système alors ? Eh bien il est très classique même si je n'en ai jamais vu un similaire. Il s'appuie sur des jets en opposition de dés. La taille du dé importe peu même si les exemples du livre sont systématiquement avec des D10. On jette un nombre de dés correspondant à une caractéristique. Celui qui a le dé avec le plus haut score gagne ; le nombre de dés supérieurs au meilleur dé de l'adversaire indique le nombre de succès. En cas de scores identiques, on annule les dés correspondants et on passe au second plus haut jusqu'à ce que l'un des deux opposants soit gagnant. Exemple : Karl veut pénétrer dans une boîte de nuit pour assouvir le besoin de vice de son démon parasite. Il se heurte à un videur un peu obtus. Il lance 4D10 de volonté face au cerbère qui a 3D10. Avec des résultats de 9, 6, 3 et 2 contre 4, 2 et 1, il obtient deux succès (9 et 6 sont supérieurs à 4). Un résultat chez l'adversaire de 8, 2, 1 aurait réduit à un succès mais avec un 9, 2, 1 Karl gagnait quand même avec deux succès (le 6 et le 3, les deux 9 s'annulant mutuellement). Seuls un 10, 2, 1 lui aurait fait perdre la face.

Pour encourager le lien entre fiction et jet de dés, Edwards propose de donner des bonus au joueur selon la qualité de son *roleplay*. On retombe ici dans la logique *Wushu* qui tient pour moi de la fausse bonne idée. Certes, bien gérée, le principe permet de donner du corps à chaque jet mais il est également susceptible de donner lieu à des abus où les joueurs surjouent pour



gagner quelques dés bonus. L'auteur en a d'ailleurs conscience en donnant, dans ses notes, SA définition du *roleplay*, loin de l'interprétation théâtrale largement admise au profit d'une cohérence avec la fiction.

L'ensemble des jets est traité de la même façon que ce soit une opposition active (un autre personnage), passive (une difficulté simple) ou personnelle (les jets d'humanité se font en opposition avec son propre score). Deux sous-systèmes sont mis en place pour simuler deux mécanismes au cœur du jeu : les invocations et le combat.

Nous l'avons vu, les personnages peuvent lier autant de démons qu'ils le souhaitent. Mais encore faut-il qu'ils y parviennent ! En effet le processus comprend trois phases : la prise de contact avec le démon, l'invocation pour le faire venir dans notre monde et la création du lien. À chaque fois que le joueur doit effectuer des jets il est encouragé à décrire son rituel pour améliorer ses chances. En plus des jets de savoir ou de volonté, le personnage verra son humanité mise à mal avec des grandes chances d'y perdre un ou deux points. La sorcellerie ce n'est pas bon pour la santé mentale ! On voit ici que de nombreux jets de dés sont nécessaires mais qu'ils traduisent de grandes opportunités de jeu durant les rituels.

Un démon est toujours lié mais le résultat du jet induira son comportement pour la suite avec un malus sur tous les jets si c'est un échec ou inversement.

Le combat est assez classique. Tout le monde jette les dés pour l'initiative puis agit chacun à son tour. Soit on utilise son action pour se défendre, soit on laisse à l'adversaire l'opportunité de faire son jet contre une difficulté simple de un dé. Chaque succès réduit le score de vigueur. Si les malus infligés réduisent le pool de dés à zéro, le joueur peut tester sa volonté contre le malus afin d'être en mesure d'agir tout de même. On ne meurt pas facilement, on accumule des malus mais la mort du personnage dépend des circonstances.

La simulation des armes à feu est différente de ce à quoi on est habitué. Les armes sont lentes (trois actions entre dégainer, viser et tirer), nécessitent une expérience (si la couverture n'intègre pas le fait que le personnage est entraîné) mais font des dégâts importants (un pistolet fait [2xsuccès] dégâts sachant qu'une personne normale a entre 2 et 3 points de

vigueur). C'est extrêmement réaliste pour le coup mais bien loin de la coolitude des armes à feu de beaucoup de JdR.

Exorcisme

En ce qui concerne les conseils aux meneurs, Edwards préconise l'approche « difficile » pour éviter le jeu à missions en liant les intrigues des personnages. Cette approche consiste à simplement se laisser porter par les initiatives et à rebondir sur leurs idées. En leitmotiv : ne jamais dire non. Les PJ peuvent tenter n'importe quoi ; dans tous les cas il y aura des conséquences. L'auteur explique d'ailleurs que le meneur ne doit jamais préparer ce qui va se passer mais toujours ce qu'il doit utiliser.

Pour continuer à maintenir un rythme soutenu, Edwards a inventé le *Bang*. Les *Bangs* sont les rebondissements qui relancent l'histoire. Le jeu formalise une action bien connue des meneurs. La forme la plus simple étant l'attaque des ninjas/assassins/soldats impériaux/hommes de mains du grand méchant. Mais il peut aussi s'agir de manifestations étranges comme un mort qui vous parle au téléphone ou une distorsion de la réalité. Les *Bangs* ne doivent pas être préparés pour amener l'histoire là où on le souhaite mais réellement booster l'intérêt du joueur pour son personnage.

C'est un outil excellent (à reprendre pour toutes vos parties !) mais qui reste difficile à mettre en œuvre et nécessite beaucoup d'empathie et de capacité à improviser.

Edwards donne quelques exemples de *settings*/orientations du jeu pour inspirer les meneurs. De plus il propose un « scénario » avec une maison démoniaque qui ressemble à ce que doit être la préparation dans *Sorcerer* : une situation dont l'issue n'est pas connue et dont le déroulement dépend des actions des joueurs.

Enfin, l'auteur conclut son ouvrage avec un dernier chapitre sur le *system does matter* pour expliquer l'importance d'un système dédié approprié. Cet article est à la base même de la pensée des auteurs forgiens et n'a pas beaucoup vieilli, si ce n'est sa condescendance envers les systèmes dits « traditionnels ».





Le Diable au corps

Alors que vaut *Sorcerer* ? Le jeu est le premier à se revendiquer narrativiste : les PJ ne sont plus des pions dans une intrigue ou un univers. Ils en sont les moteurs/créateurs. L'univers à peu d'importance, l'idée de gagner/perdre n'en a pas plus. L'histoire (le scénario) y est toujours émergente, non préparée. Ce qui, pour l'époque, est une quasi-révolution. On y retrouve également certains critères des jeux forgiens comme le ton volontairement neutre qui permet de s'approprier un univers esquissé mais qui peut laisser froid. Là encore on est aux antipodes des jeux des années 90, très typés avec des textes forçant le ton.

Un mot sur la version annotée : Edwards nous donne beaucoup d'explications intéressantes et utiles mais rébarbatives à la longue. D'autant qu'il se montre très critique vis-à-vis de son texte d'origine. Cela renforce l'intérêt en termes de *game design* mais décrédibilise le jeu au fil des pages. Je conseille fortement la lecture de

cet ouvrage aux auteurs en herbe qui y trouveront un document complet pour favoriser une réflexion sur la conception d'un jeu. Au-delà de ces aspects, *Sorcerer* (dans sa version non annotée) demeure intéressant mais réservé à des meneurs prêts à improviser sans beaucoup d'outils et qui n'ont pas déjà sous la main des jeux de ce type plus récents et, forcément, plus aboutis que ce pionnier.

Doc Dandy

* La Forge (*The Forge*) est un site internet qui a regroupé beaucoup d'acteurs indépendants du jeu de rôle. Véritable laboratoire d'expérimentation il est à l'origine de beaucoup d'outils théoriques comme la GNS (le tryptique *gamist, narrativist and simulationist*) et de jeux marquants comme *Dust Devils*, *Dogs in the Vineyards*, *Donjon*, *Polaris* (la version de Ben Lehman) ou *Apocalypse World*.

CHARACTER NAME

PLAYER NAME

SORCERER

Appearance:

Telltale:

Stamina _____

Will _____

Lore _____

Cover _____

Price _____

Kicker:

Humanity

Descriptors

Bound Demons

	Name	Type	Telltale	Need
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

© Adept Press, 2001. Permission granted to copy for personal use.

Critique d'un jeu de rôle par l'incarnation

Incarnar un personnage, c'est, le temps d'une partie de jeu de rôle, vivre dans sa peau.

Il peut nous arriver de ne pas apprécier de jouer à certains jeux de rôle parce qu'ils nous proposent une façon d'incarner notre personnage qui ne nous convient pas ; il arrive même que nous disions alors que « ce n'est pas un jeu de rôle ». Peut-on voir les choses différemment ? Que peut-on gagner en ouvrant davantage les portes de l'incarnation ?

Nous sommes tous des critiques dans l'âme. Une fois que nous avons essayé une partie d'un jeu de rôle, nous pensons pouvoir dire si ce jeu est « bon » ou « mauvais », si c'est un jeu de rôle, ou si c'est autre chose comme un jeu de plateau, ou un jeu où on se raconte des histoires.

Le souci est qu'en jouant avec un esprit critique, nous limitons nos opportunités de connaître des expériences rôlistes qui nous enrichissent. Nous nous construisons une image de comment nous aimons incarner notre personnage, et nous nous privons de jouer aux jeux de rôle qui nous semblent sortir de ce schéma.

Or, en élargissant nos vues sur ce qu'est l'incarnation, nous pourrions prendre du plaisir sur bien davantage de jeux. En réalisant que l'incarnation est une expérience intime, nous pouvons aussi reprendre le pouvoir sur cette expérience, afin qu'elle ne soit pas uniquement conditionnée aux règles d'un jeu, mais à notre propre capacité à vivre dans la peau d'un personnage. Cela nous permettrait de jouer à davantage de jeux, avec davantage de personnes, sans pour autant nous amuser moins. Au contraire.

Une définition du jeu de rôle et de l'incarnation

Un jeu de plateau, c'est un plateau, des pions, des règles. **Un jeu de rôle, c'est un jeu de plateau où le plateau et les pions sont imaginaires.** Une partie de ce plateau et de ces pions peuvent être représentés par des éléments physiques mais dans un jeu de rôle, le plateau physique ne simule pas la totalité des potentiels du décor imaginaire, et les pions physiques ne simulent pas la totalité des potentiels des personnages imaginaires.

► **Pour aller plus loin :** Article *Le jeu de rôle est potentialité*, par Frédéric Sintès <http://www.limbicsystemsjeu.com/le-jdr-est-potentialite/>

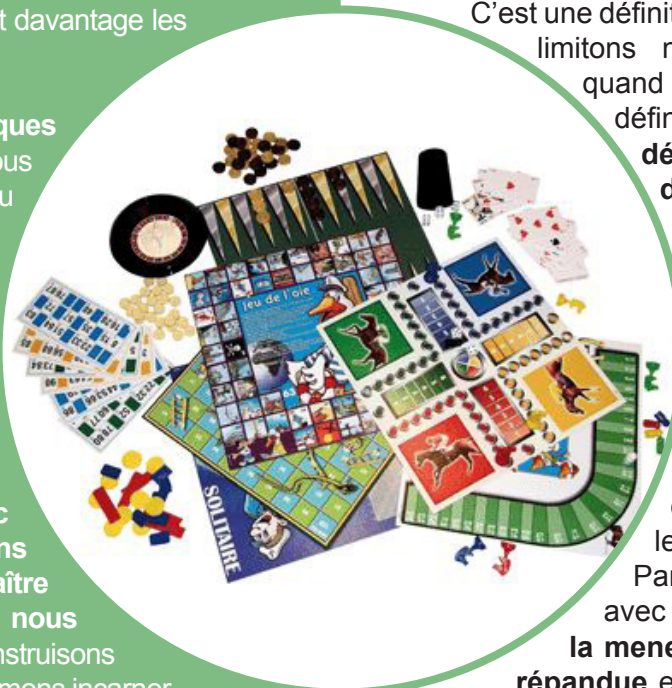
C'est une définition volontairement large. Nous limitons nos possibilités d'incarnation quand nous limitons trop notre définition du jeu de rôle. **Avoir une définition large nous permet d'aborder une partie de jeu de rôle avec l'esprit ouvert.**

Incarnar, c'est jouer un pion imaginaire. Ce pion imaginaire, c'est le **personnage**. Il semble distinct des pions tiers, qu'on appellera ici les **figurants**, et du plateau, qu'on appellera ici le **décor**.

Parfois, il existe une personne avec des responsabilités spéciales : **la meneuse de jeu**. La forme **la plus répandue** est la suivante : chaque joueur incarne un personnage, la meneuse de jeu incarne le décor et les figurants.

Les règles qui semblent contrarier notre incarnation

Voici un pot-pourri de règles de jeux de rôle que certaines personnes ont besoin d'ignorer pour se sentir capables d'incarner sereinement. Elles ont été collectées en convention et sur les forums, de centaines de personnes différentes.





Dans cette série d'exemples, on oppose règles et joueur, mais parfois, il ne s'agit pas d'une demande des règles, mais d'une demande de la meneuse de jeu.

+ Responsabilité sur le décor et les figurants : les règles demandent au joueur de dire des choses au sujet du décor et des figurants.

► **Pour aller plus loin :** Article *Responsabilité et propriété*, par Frédéric Sintès <http://www.limbicsystemsjeu.com/responsabilite-et-propriete/>

+ Autorité sur le décor et les figurants : Quand la meneuse de jeu décrit une situation, un décor ou un figurant, les règles demandent au joueur de valider l'existence de la situation, du décor ou du figurant.

► **Pour aller plus loin :** Article *Autorité et Narration*, par Jérôme Larré <http://www.tartofrez.com/autorite-et-narration-12/>

+ Safe words et codes de contrat social : Les règles demandent au joueur de brider certains aspects de l'intrigue si elles lui paraissent inconfortables à jouer, comme le sexe ou la violence.

+ Plusieurs personnages : Les règles demandent au joueur d'incarner tour à tour plusieurs personnages.

+ Établir un destin pour le personnage : Les règles demandent au joueur d'imaginer quelle sera la fin du personnage

+ Devoir décrire ses échecs ou ses réussites : Quand le joueur veut que son personnage obtienne quelque chose et que les règles indiquent que ce n'est pas automatique, le joueur doit faire appel au système de résolution, qui dit s'il obtient ou non ce qu'il veut, et ensuite c'est au joueur de décrire le résultat dans les détails.

+ Connaître à l'avance la nature de l'échec ou de la réussite : Quand le joueur veut obtenir quelque chose et que pour l'obtenir, il faut faire appel au système de résolution, les règles informent le joueur à l'avance de ce qui va se passer si c'est un échec et de ce qui va se passer si c'est une réussite.

+ Historique scripté : Les règles définissent l'historique du personnage, c'est-à-dire tout ce qu'il était avant que le jeu commence.

+ Roleplay scripté : Les règles définissent une ligne de conduite pour le personnage.

+ Événements scriptés : Les règles définissent qu'à un moment, le personnage doit prendre telle décision, échouer ou réussir automatiquement telle action, ou développer une nouvelle capacité ou un nouveau handicap.

+ Caractéristiques aléatoires : Les règles définissent au hasard les scores chiffrés sur la feuille de personnage, si bien que le joueur ne peut pas décider lui-même du potentiel d'action de son personnage.

+ Classe de personnage aléatoire : Les règles définissent au hasard l'archétype du personnage, si bien que le joueur ne peut pas décider lui-même de la profession de son personnage, de ses points forts et de ses points faibles, de l'image qu'on se fait de lui dans l'univers de jeu.

+ Personnages prêtirés : Les règles définissent pour chaque joueur un personnage prêtiré, autrement dit un personnage avec un historique, une ligne de conduite, des caractéristiques et une classe imposée.

+ Contraintes esthétiques : Les règles demandent au joueur de décrire la façon dont il se comporte, son apparence, et jusqu'aux événements qui lui surviennent en suivant les directives d'un canon esthétique ou d'un genre narratif.

+ Contraintes morales : Les règles demandent au personnage de respecter certaines valeurs et certains interdits moraux.

+ Contraintes ludiques : Les règles demandent au personnage de suivre une certaine ligne de conduite pour le bon déroulement du jeu et des épreuves (comme accepter la mission proposée par un figurant).

+ Personnage squelettique : Les règles donnent très peu d'éléments pour définir son personnage. Elles peuvent aller jusqu'à ne demander qu'un nom (Capitaine Scintillant, Jennifer) ou un mot (Le magicien, la vieille femme).

+ Personnages à potentiel identique : Les joueurs peuvent personnaliser l'aspect et la ligne de conduite de leur personnage, mais face au système de résolution, tous les personnages ont le même potentiel (par exemple, tous les personnages ont le même score en combat).

+ Jouer sa propre adversité : Les règles nous demandent de dire des choses à propos de notre personnage ou à propos du décor et des figurants qui vont clairement contre les intérêts du personnage.

+ Absence d'adversité : Les règles ne s'opposent pas à ce que notre personnage réussisse ce qu'il entreprend.

+ Absence de lien entre la fiction et les règles : Ce que nous disons à propos de notre personnage n'a pas d'impact sur les propriétés mécaniques de notre personnage ou du décor (par exemple, un joueur décrit tous les efforts que son personnage fait pour se dépêtrer d'une situation, mais on tire à pile ou face pour savoir s'il y parvient : ses efforts n'ont pas permis d'influer sur la probabilité de réussite).





+ Absence de lien entre les règles et la fiction : Les propriétés mécaniques de notre personnage ou du décor peuvent évoluer sans que les règles nous imposent d'en tenir compte dans ce que nous imaginons (par exemple, un personnage perd des points de vie mais sa capacité à agir n'est pas altérée sauf si le joueur décide de le jouer lui-même).

Pourquoi notre incarnation est-elle contrariée ?

Face aux règles précédentes, il peut nous arriver de dire : « Avec ces contraintes (ou avec cette liberté), je n'arrive pas à incarner mon personnage. Je ne me sens pas dedans. C'est comme si mon personnage était faux. Je ne suis pas immergé dans mon personnage. »

Ce sentiment peut avoir plusieurs causes :

+ Peut-être que nous estimons qu'incarner notre personnage, c'est jouer la volonté du personnage contre le monde imaginaire : Or dans une certaine mesure, les règles nous demandent parfois de jouer le monde imaginaire, et parfois elles prennent le contrôle sur la volonté de notre personnage.

+ Peut-être que nous estimons que pour incarner notre personnage, notre personnage doit être un simulacre : Une sorte d'enveloppe virtuelle dans laquelle nous nous glissons, avec notre vraie intelligence, nos vraies valeurs, nos vraies croyances, notre vrai vécu. Or dans une certaine mesure, les règles nous demandent de nous en écarter (par exemple en nous demandant de jouer un troll stupide, un méchant caricatural, un fanatique d'une religion étrange, une personne ayant vécu un traumatisme aussi grave qu'exotique pour nous).

► **Pour aller plus loin :** Article *Joueur, personnage et simulacre* de Romaric Briand, dans le recueil *Le Maelstrom*.

+ Peut-être que nous estimons que pour incarner notre personnage, nous devons vivre une expérience de réalité virtuelle : Être plongé dans un décor imaginaire avec lequel nous pouvons interagir à loisir. Or dans une certaine mesure, les règles nous demandent de paramétrer nous-mêmes une partie de ce décor, et nous disent comment interagir avec lui.

Les absolus n'existent pas

Certaines exigences que nous pouvons formuler pour atteindre l'incarnation ne peuvent jamais être remplies en totalité.

+ Ainsi, il est impossible de jouer uniquement la volonté de son personnage, nous avons besoin d'empiéter sur ses possessions, son historique, son potentiel, son environnement proche. Et en creux, puisque nous ne pouvons pas jouer uniquement la volonté de notre personnage, il nous est impossible de ne rien jouer du monde imaginaire.

► **Pour aller plus loin :** Article *La volonté et le monde* de Frédéric Sintès <http://www.limbicsystemsjeu.com/la-volonte-et-le-monde/>



De même, nous ne pouvons pas jouer entièrement la volonté de notre personnage. L'univers de jeu

ne peut avoir de consistance s'il n'exerce pas certaines pressions sur notre volonté. *Par exemple, si notre personnage est confronté à un monstre terrifiant dans un jeu d'horreur, il est possible que les règles imposent au personnage de fuir. Quand nous jouons, en tant que personne, ce monstre ne nous terrifie pas ; peut-être ressentons-nous un peu de peur parce que nous craignons pour notre personnage, mais le personnage, quant à lui, ressent une peur beaucoup plus forte. Les règles le simulent en se donnant la possibilité de prendre le contrôle de la volonté de notre personnage pour lui imposer de fuir.*

+ Il nous est impossible de jouer notre personnage uniquement comme un simulacre, parce que nous n'avons pas accès aux émotions du personnage.





► **Pour aller plus loin** : Article *Personnages fictifs et vie intérieure* de Gregory Pogorzelski <http://awarestudios.blogspot.fr/2014/03/personnages-fictifs-et-vie-interieure.html>

Supposons par exemple que nous jouions à un jeu d'horreur où les règles ne prennent pas le contrôle de la volonté de notre personnage. Notre personnage est confronté à un monstre terrifiant, et nous prenons la décision de fuir. Nous le faisons parce que nous sommes motivés par la peur de perdre de notre personnage. Mais nous ne savons pas quelles sont les émotions du personnage. Nous pouvons dire qu'il a peur, mais c'est une invention de notre part, ce n'est pas l'exercice de la volonté du personnage : on ne peut pas décider d'avoir peur.

+ Il nous est impossible de connaître une expérience de réalité virtuelle par un média comme le jeu de rôle qui utilise en priorité le langage.

Nos émotions ne seront jamais réelles, elles seront forcément distancées. Il est impossible de croire complètement qu'on est son personnage et que le décor imaginaire existe réellement. Un jeu de rôle n'est jamais complètement une expérience de réalité virtuelle, parce qu'il est en même temps expérience de création de faits imaginaires à plusieurs.

► **Pour aller plus loin** : Article *Le jeu de rôle, art méta-fictionnel par excellence*, par Vivien Féasson <http://mangelune.wordpress-hebergement.fr/2015/08/17/le-jeu-de-role-art-meta-fictionnel-par-excellence/>

La ligne

Ce que nous avons supposé comme étant les conditions optimales d'incarnation (jouer la volonté contre le monde, jouer un simulacre, jouer dans une réalité virtuelle) ne peuvent jamais être satisfaites en totalité. **Pourtant, nous prenons plaisir à incarner dans certains jeux, et dans d'autres jeux, non. C'est parce que nous avons chacun une ligne (c'est un terme de John Harper), et si nous franchissons cette ligne, nous perdons le plaisir d'incarner. L'un détestera l'idée qu'on**

lui pose des questions sur le monde autour de son personnage, un dernier détestera qu'on lui impose le sexe ou la religion de son personnage.

Non seulement, nous avons chacun une ligne différente, mais c'est plus une frontière qu'une ligne, comprendre une limite aux contours très compliqués, contours que nous ne connaissons pas nous-mêmes à l'avance. Savons-nous comment nous allons réagir à la question suivante : « Comment s'appellent les parents de ton personnage ? » Va-t-on répondre « John et Maggie », ou bien « Je ne sais pas, dis-moi meneuse de jeu, comment s'appelaient-ils ? » ou encore « Mes parents sont morts. », ou enfin « Cela n'a aucune importance » ? Si nous répondons une de ces choses, la question ne dépassait pas notre ligne. Si au contraire, nous commençons à avoir des sueurs froides parce qu'elle transgresse notre façon de voir comment incarner notre personnage, si nous nous révoltons contre les règles parce qu'elles nous posent cette question, alors c'est que les règles viennent de franchir notre ligne.

Les solutions pour incarner plus facilement

Quand les règles franchissent notre ligne, nous avons trois possibilités :

+ **Renoncer à jouer au jeu**, et rester sur une mauvaise expérience, qui peut aller jusqu'à penser que « ce n'est pas un jeu de rôle ».

► **Pour aller plus loin** : Article « Ce n'est pas du jeu de rôle », auteurs multiples http://lesateliersimaginaires.com/glossaire/ça_n_est_pas_du_jeu_de_rôle

+ **Repousser nos limites**. Tout simplement, essayer de répondre à la question qui franchit notre ligne, et voir quelle expérience cela produit. Peut-être n'est-ce pas si terrible ? Peut-être que cela va nous permettre de vivre des aventures différentes ou de vivre les mêmes aventures différemment ? Si nous lâchons prise de l'idée que nous avons une ligne, alors nos horizons s'élargissent, et la découverte est au rendez-vous.





+ Danser le limbo autour de la ligne. Quand les règles nous posent une question qui s'approche dangereusement de notre ligne, nous avons toujours une réponse possible qui sera du bon côté de la ligne.

À la question « Comment s'appellent les parents de ton personnage ? », selon notre ligne nous répondrons des choses aussi variées que « John et Maggie », « Je ne sais pas, dis-moi meneuse de jeu, comment s'appelaient-ils ? », « Mes parents sont morts », ou encore « Cela n'a aucune importance. ».

Autre exemple : ce n'est pas parce que les règles nous permettent d'incarner les figurants que nous sommes obligés de le faire si cela contredit notre vision de l'incarnation.

Pour résumer, si les règles nous donnent des responsabilités qui franchissent notre ligne, il nous suffit de ne pas accepter ces responsabilités-là. Si les règles nous donnent une autorité qui franchit notre ligne, il nous suffit de ne pas accepter cette autorité-là. Le jeu continuera si, par ailleurs, les lignes différentes de chaque joueur font qu'un équilibre se crée. Le jeu s'arrête à partir du moment où un joueur, plutôt que de refuser une responsabilité ou une autorité, refuse tout simplement de jouer.

+ Voir au-delà des règles. Les règles d'un jeu de rôle ne sont pas là pour tout gérer, et surtout pas pour gérer l'entièreté d'un concept si complexe que l'incarnation, elles ne sont pas là pour dire la totalité de ce que les joueurs peuvent dire au sujet des personnages, du décor et des figurants. **Les règles ne sont là que pour gérer un enjeu central, qui varie selon chaque jeu.**

Les règles de Donjons et Dragons servent essentiellement à gérer le combat, les règles de Breaking the Ice servent essentiellement à gérer une histoire d'amour. Ça ne veut pas dire qu'on ne peut pas jouer de romance à Donjons et Dragons et qu'on ne peut pas faire de combat dans Breaking the Ice. Cela veut dire que pour ces choses-là, on ne va pas faire appel aux règles, mais à notre capacité à incarner, capacité qui nous est innée, qui remonte au « et si ? » de l'enfance.

Notre capacité à incarner réside dans notre capacité à lire la marge de manœuvre que nous laissent les règles.

Synthèse

Nous avons tous une perception différente de ce qu'est incarner un personnage. Et parfois, les règles se heurtent à notre perception de l'incarnation, parce qu'elles se heurtent à la façon dont nous concevons la façon dont un jeu de rôle fonctionne. Or notre conception du jeu de rôle est un modèle abstrait. Comme tout modèle, il ne tolère pas les compromis. **C'est en nous affranchissant inconsciemment du modèle que nous pouvons incarner.** Pour autant, nous

conservons une ligne, une frontière intérieure qu'il nous est difficile de franchir sous peine de ne plus prendre de plaisir à incarner.

Moyennant quelques astuces et exercices de pensée, nous pouvons apprendre à franchir les portes de l'incarnation, nos propres portes intérieures, pour découvrir de nouvelles façons d'incarner. Il suffit d'oser.

Rester derrière notre ligne est une affaire de contrôle.

Franchir la ligne est une affaire de lâcher-prise, qui nous promet d'atteindre deux fondamentaux de l'expérience rôlistique : d'un côté **l'expérience chamanique de possession**, et de l'autre l'accès à un pur **espace de transgression**.

Thomas Munier



ing Game by Emil



Argilium

Un univers d'aventures pour les Mille-Marches

Le monde

La Marche d'Argilium ressemble à la Terre à l'époque de la Renaissance. Des événements semblables s'y produisent : la découverte de nouveaux territoires, l'abandon du système féodal au profit du nationalisme, une révolution scientifique...

Tout cela arrive simplement plus vite, et d'une façon plus romanesque, que dans notre propre histoire. Certains pays, soumis à des dogmes religieux, gardent un aspect médiéval, alors que d'autres, plus libéraux, servent de refuges aux savants et aux inventeurs. Les personnages originaires de cette Marche vont connaître une époque de changements qui verra leur monde passer d'une ambiance moyenâgeuse à celle du *steampunk* en moins de deux générations.

La magie

La magie, au sens classique du terme, avec ses boules de feu, ses grimoires et ses épées magiques, n'existe pas sur Argilium ; mais les phénomènes surnaturels y sont quand même présents, sous une forme plus discrète, et plus inquiétante. Ici, le monde des esprits (que vous pouvez appeler la Géhenne, le Pandémonium ou l'Oblivion), est proche du monde matériel, assez pour que des passages s'ouvrent souvent entre les deux.

L'évolution de la société affecte aussi les personnes initiées : les shamans, les guérisseurs et les sorcières de village sont progressivement remplacés par des médiums et des chasseurs de fantômes et les alchimistes abandonnent leurs anciennes pratiques pour devenir ingénieurs ou médecins.



Les aventures

Commencez par choisir l'ambiance générale que vous donnerez à la Marche d'Argilium. Demandez à vos joueurs quels sont les éléments qu'ils veulent voir apparaître dans les aventures que vont vivre leurs personnages : les complots d'organisations secrètes ? Les agissements impies d'adorateurs d'un dieu tentaculaire ? Une guerre entre deux pays désireux d'expérimenter leurs nouvelles armes en conditions réelles ?

Vous pouvez décrire Argilium comme un univers médiéval fantastique, ou bien comme un mélange de western et d'aventures picaresques. La plupart des situations habituelles pour les aventuriers peuvent y être utilisées, depuis l'exploration de ruines antiques – ici aussi des légendes parlent d'une ancienne civilisation très évoluée qui a disparu lors d'un cataclysme – jusqu'à leur participation aux conflits qui vont opposer les pays les plus évolués pour le contrôle des ressources indispensables au développement des nouvelles technologies.

N'oubliez pas que le meilleur moyen pour encourager la solidarité entre les joueurs et la cohésion de l'équipe est de donner des origines et des activités communes, ou complémentaires, aux personnages. Vous devez aussi fixer une limite aux possibilités que vont offrir les découvertes scientifiques.

L'ambiance des aventures ne sera pas la même si les héros disposent uniquement de dirigeables, de trains et de navires à vapeur pour se déplacer ou s'ils peuvent se téléporter n'importe où sur la planète, voyager dans le temps et entrer dans les Brumes.

La fille de l'air

Lors d'un pique-nique estival dans les collines de Västenbergen, Cordélia, la fille du baron de München,





est enlevée par des pirates de l'air sous les yeux de son fiancé, de son frère et de son serviteur ; vous pouvez remplacer certains de ces rôles par des personnages féminins.

Ils vont se lancer à la poursuite des ravisseurs, mais pour cela ils doivent s'emparer d'un dirigeable. La meilleure solution est de conclure un arrangement avec le capitaine/pilote d'une nef – ce rôle peut aussi être confié à un joueur.

Après une longue navigation aérienne, et un ou deux combats contre d'autres pirates, les héros vont arriver en vue du repaire des brigands. Celui-ci se trouve au sommet d'une montagne située au centre du grand désert oriental d'Uroch-Khan.

L'endroit est bien gardé et même s'ils se montrent prudents et rusés, les personnages finiront par se faire capturer par les bandits. Ils seront alors conduits, pieds et poings liés, devant le roi des pirates, le redoutable Sahoud Haouf. Ce dernier demande une forte rançon en échange de sa prisonnière, mais il possède quand même un certain sens de l'honneur. Il acceptera d'affronter le fiancé de Cordélia dans un duel à l'épée dont la jeune femme sera l'enjeu.

Si les personnages n'arrivent pas sortir seuls du repaire des voleurs, ils obtiendront l'aide d'un espion, ou celle de la cavalerie, qui sera dans les faits un régiment de fantassins rhubéniens aéroporté.

La grande course de chars à vapeur

Les huit « nouvelles nations » ont décidé de confronter leurs avancées technologiques en organisant une course de chars mécaniques dans les plaines de Sel, à la lisière ouest du désert de Nahoura.

Cette région totalement plate, hormis quelques bancs de dunes et un canyon encaissé long de dix kilomètres au milieu du parcours, est idéale pour une course d'endurance qui va durer une semaine.

Les personnages sont les membres du seul équipage civil engagé dans le concours, tous les autres véhicules sont des engins militaires. Les joueurs devront répartir leurs héros entre les différents postes (pilote, mécanicien, artilleur, capitaine...) et établir une stratégie de course.

Après avoir échappé à de nombreux incidents – pannes mécaniques, tempêtes de sable, attaques nocturnes des pillards et sabotages –, les derniers véhicules encore en état d'avancer vont arriver en vue du fortin qui indique la ligne d'arrivée.

C'est à cet instant que de puissants tourbillons de vent vont traverser la plaine et renverser les machines. Leur origine n'est pas naturelle.

Ont-ils été créés par un modulateur de champ atmosphérique ou s'agit-il d'esprits aériens invoqués par un shaman ?

Les personnages devraient sortir de cet incident sans trop de mal, mais ils remarqueront alors que des soldats armés de fusils et vêtus d'uniformes gris fouillent les carcasses des véhicules à la recherche des survivants.

Sont-ils là pour les aider, les capturer ou bien les tuer ?



L'étrangleur de Padirame

Cette aventure est destinée à des personnages possédant des capacités mystiques. Notez que dans cette Marche, celles-ci se résument à des talents de guérison et de télépathie, à la capacité d'interagir avec les esprits et à la possibilité d'utiliser les passages qui relient le monde matériel et le monde spirituel. Il est évidemment dangereux pour la santé des personnes vivantes de rester plus de quelques minutes dans le monde spirituel. Padirame est une ville côtière située au sud du continent d'Almakar. Elle est à la fois un centre d'échanges commerciaux et une cité sainte, son gouvernement est une théocratie. Décrivez-la comme un mélange de Venise et du Vatican pour son architecture et pour le comportement de ses habitants.



En plus des débordements habituels de la période du carnaval, la milice locale est confrontée à une série de meurtres mystérieux, qui concernent tous des personnes riches et influentes de la cité, en particulier des prêtres et des marchands. Faute de résultats de la part de sa police, l'Archiplume, le dirigeant suprême de l'Église pantékuménique, décide de faire appel à des enquêteurs ; dans le cas présent, des médiums venus de pays étrangers.

L'assassin que vont traquer les enquêteurs est un possédé qui utilise un objet magique lui permettant d'ouvrir des portails dimensionnels quand il le désire. Il se déplace ensuite dans les limbes pour contourner les gardes et passer à travers les murs. En examinant les corps des victimes, les héros vont découvrir qu'ils portent tous le même tatouage de sirène sur la poitrine.

Le lion d'Aradan

Le Saboyan est un des pays les plus riches du continent de Tykenie. Il est actuellement en pleine révolution ; un groupe de mercenaires a attaqué sa capitale, Kimalay, et s'est emparé du palais royal. Le gouvernement a été dissous et les corps du roi Rouhal et de la reine Samrissa sont à présent exposés au centre de la place d'armes. L'héritier du trône, le prince Alaïs, était en voyage au moment du coup d'État et il a formé un gouvernement provisoire dans la cité portuaire de Qeroum. Celle-ci se trouve dans l'estuaire du fleuve Lemna, à la frontière entre le Saboyan et la Yemanie, à environ deux cents kilomètres de la capitale.

Le prince désire récupérer la direction de son pays et pour cela il a décidé d'organiser une réunion internationale informelle. Des émissaires venus de différents pays arrivent à Qeroum depuis une semaine : des diplomates et des militaires qui viennent proposer à Alaïs les fonds qui vont lui permettre de créer une armée, en échange de nombreuses concessions sur l'exploitation de mines d'or et de diamant ; arrivent aussi des personnes aux intentions douteuses qui profitent de la situation pour proposer leurs services. Certains de ces opportunistes viennent se vendre comme mercenaires ou comme espions aux différentes délégations présentes, d'autres semblent n'être venus que dans le but d'assassiner le prince ou, au moins, d'entraver ses projets et de retarder le plus possible son retour au pouvoir.

Alaïs va revendre quelques diamants pour engager des gardes du corps – et recruter une équipe de voleurs. S'il veut être reconnu comme étant le nouveau roi par son peuple et pouvoir marcher à la tête de son armée, il doit porter sur lui l'objet qui est le symbole de la famille royale du Saboyan depuis des siècles : le lion d'Aradan. Cette grande peau de lion recouverte de paillettes d'or se trouve pour le moment sous bonne garde dans la salle du trésor du palais de Kimalay. Seuls des aventuriers audacieux, et bien préparés, pourront réussir à s'en emparer.

Finrod





Un Jeux Complet ! Les Remémorants

Millevaux est un univers de jeu de rôle que je développe depuis dix ans.

Dans le futur, la civilisation est en ruines. La forêt a tout recouvert. Quatre phénomènes impactent la vie de tout un chacun :

- l'oubli, une corrosion de la mémoire ;
- l'emprise, un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses ;
- l'égrégore, une trame magique issue des sédiments des passions humaines ;
- les horlas, créatures fruits de l'emprise et de l'égrégore.

Cet univers a déjà fait l'objet de deux publications : *Millevaux Sombre* (un supplément pour le jeu de rôle *Sombre*) et *Inflorenza* (un jeu de rôle à part entière). D'autres suivront, dont des suppléments d'univers génériques et d'autres jeux de rôle.

Mais l'univers de *Millevaux* appartient désormais à tous, puisque j'ai décidé de verser mes textes dans le domaine public, à l'exception des textes parus sous licence (*Millevaux Sombre*). *Millevaux* est désormais un mythe, à comparer, toutes proportions gardées, avec le mythe de Cthulhu, le mythe de la Table ronde ou la mythologie grecque. Chacun peut republier les textes existants, les remanier ou produire du matériel inédit sur le sujet, et même protéger ce matériel inédit par du droit d'auteur s'il le juge nécessaire. C'est valable pour mes autres textes, mais c'est *Millevaux* qui est au centre de cette démarche, c'est à mon humble avis cet univers que d'autres auteurs ou éditeurs auront envie de s'approprier maintenant que c'est possible.

Les Remémorants, de Steve Jakubovitch, est le premier jeu né de ce versement de *Millevaux* dans le domaine public. Steve l'a réalisé sans me consulter, il a pioché certains éléments de système dans mes jeux et il ne s'est pas privé pour apporter toute son originalité.

En cela, il a fait exactement ce que j'espérais et je l'en remercie. Il est même allé plus loin en versant à son tour son texte dans le domaine public.

Thomas Munier

Chasseurs de souvenirs dans le monde sans passé de Millevaux

Écrit par Steve Jakubovitch

Un jeu pour 2 à 6 joueurs disposant d'une heure pour se raconter des histoires.

Introduction

Vous étiez membre d'une communauté réunie pour faire face à l'apocalypse forestière. Vous vagabondiez, sur les routes, accompagné d'un petit groupe de clochards magnifiques. Vous arpentez seul les chemins végétaux. Vous viviez au jour le jour dans un monde ne connaissant que l'oubli. Un jour vous avez décidé de vous tourner vers le passé et de rejoindre la Grande Forêt Lyonnaise, dont on dit que les arbres ont absorbé les bribes de souvenirs volées dans les esprits humains.

À l'exception d'un des joueurs, vous incarnerez tous des **remémorants** cherchant à retrouver une partie de leurs souvenirs en rejoignant la Grande Forêt Lyonnaise. Le voyage fut long, certains d'entre vous ont dû traverser ce qui reste de l'Europe pour atteindre leur destination.

Décidez si votre personnage faisait, initialement, partie d'une communauté de plus de cinq personnes. Si oui, notez sur une feuille de papier **votre rôle dans cette communauté et quelles sont les conséquences de votre départ**.

Sinon, votre personnage était un vagabond, un clochard. Il est atteint par une **Blessure**, une plaie béante qui couvre son corps, son esprit ou son être. Elle fait obstacle entre vous et les autres personnes qui évitent de croiser votre regard. Décrivez-la en quelques mots sur une feuille de papier. Décrivez aussi **l'Étincelle de Vie** de votre personnage, l'espoir, l'objectif ou l'habitude qui le maintient debout.

Adressez-vous ensuite aux autres joueurs et parlez-leur de votre personnage. Vous pouvez décrire ses secrets et ses pensées. Vous devez décrire son apparence extérieure, quelle impression il projette lorsque l'on interagit avec lui. A-t-il un nom ?



Le joueur qui n'incarne pas un remémorant interprète la Grande Forêt Lyonnaise, seule gardienne des bribes de souvenirs qui forment le passé du monde de Millevaux. Vous n'avez aucune empathie pour les humains et ne souhaitez que les ronger et les briser.

Votre objectif est que les remémorants ressortent de la forêt en ayant été rongés par leur traversée.

Pour cela vous pouvez essayer de leur faire du mal en :

- **Introduisant du doute dans les bribes de souvenirs.**
- **Faisant remonter à la surface les souvenirs les plus négatifs.**
- **Arrachant les constituants de leurs êtres.**

Guidez les joueurs lors de la création des personnages puis décrivez les lieux.

À quoi ressemble le cœur de la Forêt ?

La phase des récits

Cette phase nécessite d'utiliser un dé à 6 faces, un stylo et un bloc de post-it.

Les remémorants vont se confronter à leurs souvenirs, au risque d'en ressortir rongés et brisés. Explorer ses souvenirs ressemble à l'acte d'inventer un récit, pourtant dans la Grande Forêt les éléments que les remémorants croient imaginer viennent en fait des bribes de souvenirs contenues dans les arbres des alentours.

Quand un des remémorants souhaite explorer un de ses souvenirs, il se saisit du dé et le tend à la Grande Forêt. Il réclame un souvenir en commençant sa phrase par « Je souhaite me rappeler... » et en proposant une amorce de récit.

Il peut chercher à se rappeler d'une personne (« Je souhaite me rappeler de celui que j'ai aimé », « Je souhaite me rappeler de ma fille dont il ne me reste plus qu'une photo jaunie »), d'une époque (« Je souhaite me rappeler ce qui s'est déroulé avant que je ne me fasse expulser de ma communauté », « Je souhaite me rappeler du monde d'avant l'apocalypse ») ou chercher à se rappeler d'un événement ayant laissé une trace sur son corps (« Je souhaite me rappeler des raisons m'ayant amené à me tatouer le visage », « Je souhaite me rappeler du moment où j'ai arraché mon œil »).

Le remémorant marque alors une pause dans son récit, attendant une éventuelle réaction de la Grande Forêt. Cette dernière peut, si elle le souhaite ou si elle pense que le remémorant cherche à la tromper, tenter de remplacer le souvenir exploré. Elle jette alors le dé¹ :

- Si le résultat est pair elle doit accepter la proposition du joueur.

- Si le résultat est impair elle rejette la proposition du joueur et commence son histoire à sa place. Sa phrase débutera par les mots suivants « Tu te rappelleras... » (par exemple « Tu te rappelleras de ton père dont aucune trace ne reste en ce monde »).

Le remémorant commence alors à raconter son histoire inspirée par les bribes. Le cadre doit rester imprécis, les souvenirs des dates et des noms étant pour la plupart perdus.

Le remémorant raconte son histoire au passé et à la première personne du singulier. L'histoire tourne autour de lui mais il peut rajouter des personnages sans les nommer, dans ce cas un autre remémorant se saisit d'un post-it pour chaque nouveau personnage et note quelques mots le décrivant. Il le pose au milieu de la table.

À tout moment, un joueur peut se saisir d'un des post-it déjà posés au centre de la table et entrer dans le récit. Il incarne alors le personnage en utilisant la troisième personne du singulier et parle lui aussi au passé ; le remémorant ne peut plus décrire les actions du personnage en question.

Les joueurs n'incarnant pas, ou pas encore, de personnage dans le récit peuvent intervenir par des remarques ou des questions. Le remémorant peut, s'il le souhaite, répondre à ces questions pour faire avancer son récit.

La Grande Forêt peut, comme les autres joueurs, se saisir d'un post-it déjà posé au milieu de la table et s'introduire dans le récit. Elle peut aussi entrer dans le récit en créant un personnage, elle se saisit alors d'un post-it vierge et note quelques mots le décrivant.





Ses interventions doivent avoir pour but de **faire remonter à la surface les souvenirs les plus négatifs**.

Si elle souhaite **introduire du doute dans les bribes de souvenirs**, la Grande Forêt peut mettre en doute une affirmation du remémorant. Elle demande alors « Es-tu sûr de ce souvenir ? » et tend les dés au remémorant.

Ce dernier peut décider de refuser de les lancer et continuer son récit. Il doutera alors du contenu de son récit. Dans ce cas-là, la Grande Forêt prend un post-it et note l'élément incertain, elle place le post-it devant le remémorant. Le doute ne pourra jamais disparaître de son esprit.

Le remémorant peut à l'inverse accepter le dé et le lancer :

- En cas de résultat pair, il peut affirmer « Oui, j'en suis sûr » et continuer son récit.
- En cas de résultat impair, la Grande Forêt le corrige et modifie son récit dans l'optique de **faire remonter à la surface les souvenirs les plus négatifs**.

À la fin du récit, si la Grande Forêt considère que le remémorant n'a pas été rongé par l'exploration de ses souvenirs, elle peut chercher à **arracher les constituants de son être**. Elle lance alors le dé :

- Sur un résultat de 1 à 3, elle ne peut rien faire jusqu'au prochain récit du remémorant.
- Sur un résultat de 4 ou 5, elle lui arrache quelque chose. Elle dit de quoi il s'agit en commençant sa phrase par « Jamais plus... ». Elle peut lui arracher une sensation (« Jamais plus tu ne sentiras la chaleur du soleil sur ta peau »), une capacité (« Jamais plus tu ne pourras prononcer un mot ») ou une partie du corps (« Jamais plus ta main droite ne fera partie de toi »).
- Sur un résultat de 6, elle lui prend la vie.

Quoiqu'elle décide et quoi qu'elle parvienne à faire, la Grande Forêt dépose le dé au milieu de la table. Jusqu'à ce qu'un autre remémorant s'en saisisse et réclame un souvenir.

La partie s'arrête quand plus aucun remémorant ne souhaite prendre le risque d'explorer un souvenir.

Inspirations

Ce jeu s'inspire évidemment des jeux de Thomas Munier, dont le récent *Dragonfly Motel*, et s'inscrit au sein d'une de ses créations : l'univers forestier de **Millevaux**.

The Sundered Land de Vincent Baker qui m'a appris l'importance des récits dans le JdR et l'intérêt de créer des nano-systèmes.

... *Un dernier verre*, de Guylène Le Mignot pour les personnages que l'on s'emprunte.



Utiliser Les Remémorants au sein d'une campagne dans l'univers de Millevaux

Deux jeux permettent aujourd'hui de jouer une campagne dans l'univers de Millevaux :

**Sombre*, le jeu de Johan Scipion, qui a été adapté par Thomas Munier dans le supplément *Millevaux*.

**Inflorenza*, qui utilise son propre système de règles et permet d'incarner « des salauds, des martyrs ou des héros ».

Si *Les Remémorants* est un jeu à lui tout seul, il peut aussi être utilisé comme intermède ou comme conclusion dans une campagne se déroulant dans l'univers de Millevaux. Ayez cependant conscience que la mortalité des PJ sera élevée s'ils décident de mettre le pied dans la Grande Forêt Lyonnaise.

Il est sans doute préférable de laisser aux joueurs le choix d'accomplir, ou non, la quête de leurs souvenirs perdus.





SCÉNARIOS

Les caractéristiques des personnages n'entrent pas en compte dans les mécaniques de jeu des **Rémemorants** ; la Grande Forêt n'obéit pas à la physique et aux règles de causalité qui ont encore cours dans le reste de l'univers de Millevaux.

La Grande Forêt pourrait cependant, si elle les laisse en vie, transmettre des séquelles aux personnages qui impacteront la suite de la campagne.

Si vous jouez selon les règles de **Sombre**, considérez que si la Grande Forêt parvient à arracher quelque chose au personnage elle peut rayer autant de cases

d'Esprit (elle inflige des Séquelles) ou de Corps (elle provoque des Blessures). Les cases sont rayées et non cochées : les Blessures sont définitives et il n'est pas possible d'utiliser la récupération pour les soigner.

Si vous jouez à **Inflorenza** et que la Grande Forêt obtient le droit d'arracher quelque chose au personnage, alors elle peut ajouter ou rayer une phrase de la fiche de personnage du joueur concerné.

¹ Elle doit jeter le dé si le remémorant souhaite explorer un souvenir datant d'avant l'apocalypse forestier. En effet il n'est pas certain qu'il existe encore des êtres ayant connu l'avant.





La pierre d'Âme

Un scénario pour Shaan
Renaissance de Puchu

Ce scénario peut être joué aussi bien avec des personnages débutants qu'avec des itinérants possédant un peu d'expérience. Sa courte durée permet de le placer entre deux scénarios plus conséquents, voire de l'utiliser comme scénario d'initiation. De plus, il laisse la part belle à la coopération entre divers Domaines, et peut donc être une bonne occasion pour un groupe de se découvrir tout en valorisant les points forts de chacun. Il se déroule normalement dans les plaines du Shaaken, mais peut être adapté à un autre environnement.

CARACTÉRISTIQUES DU SCÉNARIO

Difficulté : facile - **Durée** : 3-4 heures

TECHNIQUE 6 – SAVOIR 6 – SOCIAL
5 – ARTS 3 – SHAAN 2 – MAGIE
1 – RITUELS 4 – SURVIE 5 –
COMBAT 4 – NÉCROSE 8

INTRODUCTION

L'histoire commence en début de soirée, après une longue journée de voyage dans les plaines, et alors qu'un village mélodien se profile à quelques kilomètres. Les environs n'étant pas complètement sûrs la nuit, le choix le plus logique pour le groupe est de pousser sa marche pour demander le gîte. Une fois arrivés, il est accueilli par des villageois curieux mais amicaux, qui leur proposent volontiers un hébergement pour la nuit.

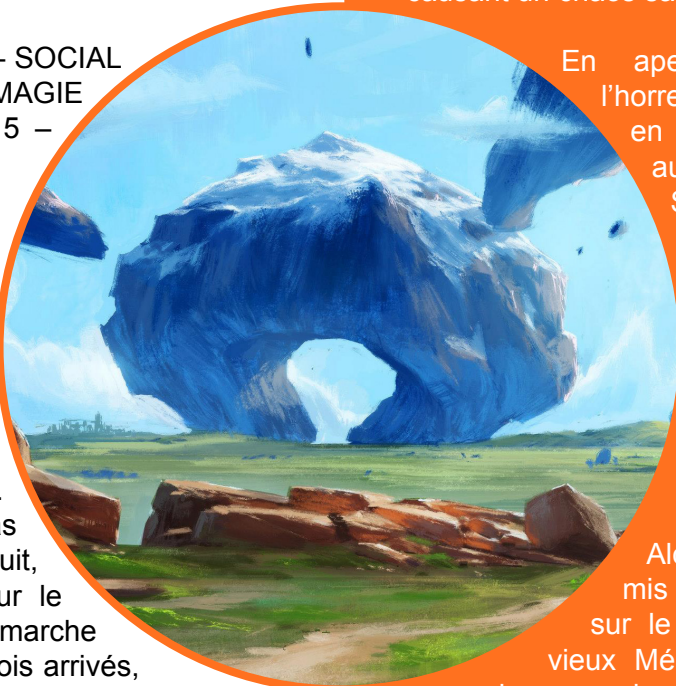
Le repas est plaisant, les langues se délient et la soirée se poursuit en discussions et en chants jusqu'au milieu de la nuit, heure à laquelle les personnages seront heureux de se voir amenés à leurs lits d'un soir, après

une journée fatigante. Tandis qu'une créature des Limbes s'anime et prend littéralement possession de la montagne, le Shaani représente son dernier obstacle. Mais nul n'en est conscient pour l'instant...

La première soirée de détente, bien qu'optionnelle, est une occasion parfaite pour mettre tout le monde dans l'ambiance. Dans le cadre d'une campagne, cela peut aussi être l'occasion pour les joueurs d'étoffer leurs personnages ou d'apprendre des informations générales sur la région traversée. La qualité de l'accueil permet de plus d'effectuer normalement un jet de Régénération, en dépit de l'interruption à venir de leur sommeil.

Un réveil inattendu

Juste avant l'aube, tout le monde est réveillé par des cris provenant de l'extérieur. En sortant, ils voient au milieu de la ville une gigantesque Incarnation qui piétine maisons et villageois de ses vingt pattes acérées, causant un chaos sans nom.



En apercevant les personnages, l'horreur se mettra immédiatement en chemin vers eux, sans pour autant cesser son carnage. Sans aide possible de la part des villageois paniqués et désorganisés, les personnages n'auront d'autres choix que la fuite (qui sera très compliquée vu la vitesse de la créature) ou le combat (qui est lui presque impossible).

Alors que les personnages sont mis à terre un à un (ou s'ils sont sur le point de fuir le village), un vieux Mélodien interpelle l'Incarnation dans une langue incompréhensible. Celle-ci se retourne pour lui répondre, ignorant alors les personnages (mais rendant tout de même les coups si l'un d'eux l'attaque toujours), et après un échange verbal, elle repartira d'où elle est venue, sans chercher à attaquer qui que ce soit.



Les personnages peuvent comprendre le court dialogue avec un Test de **NÉCROSE + Pacte nécrotique** ou **RITUELS + Rite de Nécrose** Difficulté 0 pour comprendre que le Mélodien tente de négocier quelque chose avec l'Incarnation. Une Réussite de 3 permet de comprendre quelques bribes de la discussion, et une Réussite de 5 ou plus permet de la comprendre entièrement.

Le phalanglade

Son énorme corps insectoïde est recouvert d'une dizaine de visages anthéens. Il trône à 10 mètres du sol grâce à vingt longues pattes d'araignée qui prennent à leur extrémité la forme d'un glaive. Tout son être semble constitué principalement d'une chair purulente, qui laisse couler à chaque jointure et craquelure un « sang » caustique, épais et collant. Les visages eux-mêmes poussent des cris de douleurs, des hurlements de rage ou des hurlements déments, et vomissent parfois de larges quantités du sang qui s'écoule de la créature.

Corps 30
Anti-Âme -30
Esprit 15

Spécialisations :
Armes de mêlée +4
Cauchemar +3
Intimidation +2

Tout en marchant elle attaque avec ses glaives, les jets de sang bouillant qui jaillissent de ses visages et articulations, voire avec ses cris.



En quête d'informations

Alors que tout le village commence à s'occuper des blessés, le vieux Mélodien ira immédiatement voir comment vont les personnages, et demandera qu'on soigne les plus mal-en-point. Il s'agit d'un membre du Conseil des Castes du village, un Maître Élementaliste du nom de **Milanomélazaïé**, qui vient de proposer un Pacte au Phalanglade : ce dernier reviendra le lendemain, à la tombée de la nuit, et exige qu'on lui remette à ce moment une pierre d'Âme, faute de quoi il détruira le village et prendra en chasse ses habitants. Pour rendre toute fuite inutile, il a usé d'un sort pour marquer les habitants et traquer les éventuels fuyards.

Cette marque se manifeste sous la forme d'une tache noire au creux des mains, qui est apparue pendant le départ de l'Incarnation sur toute personne présente au village ou aux alentours à ce moment-là. Toute personne marquée tentant de fuir recevra dans les jours qui suivent une visite de l'Incarnation bien décidée à honorer sa sinistre promesse. Cela inclut, au grand dam de Milano, le Shaani, qui est donc impliqué malgré lui dans cette affaire et qui aura tout intérêt à ce que le Pacte soit honoré.

Ce Pacte est embarrassant, d'autant plus que Milano, comme le reste du village, n'a pas la moindre idée de ce qu'est une pierre d'Âme, ni pourquoi l'Incarnation en désire une. Les habitants du village étant pour la plupart soit blessés, soit occupés à soigner ou réparer les dégâts, les personnages seront seuls pour chercher ce que peut être cette pierre. La meilleure piste à ce stade est la demeure du Maître Érudit, qui tient lieu de **Bibliothèque** particulièrement fournie pour un village de cette taille. Le maître des lieux est encore sous le choc après l'attaque et ne sera pas d'une grande aide, sauf si les personnages l'aident à surmonter ce traumatisme.

Trouver des informations est une Épreuve en Coopération, à laquelle les personnages peuvent contribuer de plusieurs manières :

- **SAVOIR + Bibliothèque** pour rechercher l'information dans les livres.
- **SOCIAL + Psychologie** pour apaiser le Bibliothécaire et obtenir de l'aide de sa part.
- **SHAAN + Intuition** pour dégoter les volumes les plus intéressants.

Difficulté 10, un Test par Heure





Une **Réussite de 1 à 3** suffit pour trouver une mention de la pierre d'Âme dans un vieux ouvrage de géologie, difficile à déchiffrer, parlant de Trihnite. Il explique que la pierre d'Âme est une forme particulière de Trihnite, relativement rare, qui se présente comme un cristal blanchâtre à l'Âme particulièrement forte.

Pour *chaque degré de Réussite* au-dessus de 3, les personnages apprendront une des informations suivantes :

- La présence de ce minerai se manifeste par des veines blanchâtres dans la roche.
- Les veines les plus imposantes forment des cavités tapissées de cristaux, à la manière d'une géode.
- L'appellation de « pierre d'Âme » est réservée aux plus gros cristaux (au minimum 1 kg).
- La formation de ces cristaux de Trihnite fragilise la roche alentour, la rendant presque friable à proximité des gros filons.
- Les cristaux se développent lentement avec le temps, et nécessitent pour cela des conditions de pressions faibles dans une roche de faible dureté. Cela a tendance à la faire apparaître plutôt en surface, dans des milieux bien différents de la Trihnite « classique ».
- La taille des cristaux de Trihnite les rend inutilisables pour la plupart des applications conventionnelles, mais certains prétendent que son Âme particulièrement forte pourrait lui conférer des propriétés exceptionnelles, par exemple pour l'Enchantement. Mais rien n'a été réellement étudié dans ce sens.
- Des relevés géologiques de la région permettent de trouver une zone répondant aux critères d'apparitions de pierre d'Âmes, située à une demi-journée du village.

Relation Kelwin

À noter qu'à partir du moment où les personnages découvriront le rapport entre pierre d'Âme et Trihnite, Milano pourra signaler au groupe la présence en ville d'un prospecteur de passage, spécialisé dans le minage et la Trihnite, et proposer d'aller le chercher. Le cas échéant, il partira en ville et reviendra une heure plus tard accompagné de Nébulos, un Kelwin géologue et prospecteur qui, après avoir écouté ce qu'ont trouvé les personnages et feuilleté un des ouvrages par lui-même, donnera au groupe toutes les informations sur la pierre d'Âme, et déclarera qu'une mine qui pourrait satisfaire aux conditions de développement du minerai a été ouverte il y a peu, à une demi-journée de là en shadrag (il s'agit bien de la zone que les personnages peuvent trouver via leurs recherches).

Nébulos, Kelwin Voyageur des Montagnes

Vécu : Ce prospecteur kelwin, originaire des Montagnes, voyage dans la région pour cartographier les ressources minérales, et s'était simplement arrêté en ville pour la nuit, comme les personnages. Bien qu'optionnel, il peut apporter une aide précieuse si les joueurs peinent durant leurs recherches (auquel cas son arrivée équivaut à une Réussite automatique de 20 à l'Épreuve), ou si aucun personnage n'a de points en Géologie ou Sens de la pierre. S'il est introduit, il suivra a priori les personnages jusqu'à la fin du scénario.

Esprit 13
Âme 6
Corps 6

TECHNIQUE 5 – SAVOIR
8 – SOCIAL 6 – ARTS 3
– SHAAN 2 – MAGIE
4 – RITUELS 1 –
SURVIE 5 – COMBAT
4 – NÉCROSE 3

Spécialisations :

Culture humaine +1
Engrenages +1
Géologie +3
Langues exotiques +1
Protocoles +2
Récupération +1
Sens de la pierre +2
Armimales +1
Discrétion +1
Éducation physique +1
Navigation +1
Vigilance +2



Escapade en intérieur

Une fois la localisation probable d'une pierre d'Âme connue, Milano fera préparer en une heure des shadrag pour tout le groupe et quelques affaires pour la route. Il restera néanmoins au village pour superviser les secours toujours à l'œuvre.



Le voyage dure normalement **cinq heures**, principalement hors des sentiers battus, et se déroule sans incident majeur (mais un jet sur la table des Événements aléatoires de l'environnement traversé peut le pimenter). Si Nébulos les guide, les personnages ne seront pas surpris de voir à flanc de colline une installation humaine portant l'étoile des Albamans. Si le Kelwin n'a pas été introduit, ils ne s'attendent peut-être pas à voir une mine précisément dans la zone qui les intéresse, mais cela ne peut que les aider dans leur fouille des entrailles d'Héos. Dans tous les cas cependant, les plus perspicaces remarqueront l'absence du bruit ou de la fumée qui caractérisent généralement les industries humaines, ce qui semble indiquer une activité très réduite voire nulle. Quelques dépôts visibles à flanc de roches confirment la présence probable de pierre d'Âme à ceux qui ont les spécialisations adéquates (Géologie ou Sens de la pierre).

Une fois à l'entrée, le groupe est accueilli par trois gardes humains, froids mais non agressifs, qui leur apprennent que la mine est fermée et interdite d'accès. Une petite discussion permet d'apprendre que les ouvriers se sont révoltés il y a une semaine et occupent le fond de la mine (la description peut clairement amener à la conclusion d'un début de Nécrose), et que personne n'est censé entrer jusqu'à ce que des officiels de la famille viennent voir le site et prennent une décision (ce qui n'arrivera pas avant quelques jours).

Un Test de **SOCIAL+ Psychologie** Difficulté 1 permet cependant de se rendre compte que les gardes ne sont motivés que par une paye de misère, et seront donc facilement corrompibles en plus de ne pas être zélés dans leur gardiennage.

Les personnages ont donc le choix :

- Convaincre les gardes de les laisser entrer : Épreuve en coopération de **SOCIAL + Bluff**, ARTS + Comédie ou **NÉCROSE + Corruption**, Difficulté 10, un Test toutes les quinze minutes, Bonus de +1 par tranche de 100 Crédos versés en pot-de-vin.
- Entrer discrètement : Épreuves en Coopération de **SURVIE + Vigilance** Difficulté 5, un Test pour cinq

minutes, pour repérer une bouche d'aération accessible sur l'un des murs, et **SURVIE + Éducation** physique Difficulté 5, un Test par minute, pour y accéder, le tout accompagné de Tests réguliers de **SURVIE + Discrétion** Difficulté 0 pour ne pas attirer l'attention des gardes qui, bien que distraits, iront voir s'ils entendent du bruit (ce Test de Discrétion devra être effectué à chaque Test pour les Épreuves en coopérations ci-dessus).

Une fois à l'intérieur de la mine, la progression est simplifiée, selon le moyen d'entrée utilisé, par le garde qui les guidera dans toutes les pièces (à l'exception de l'administration) ou par les nombreux plans d'évacuation aux murs et l'absence de surveillance. En effet, bien que la présence de caméras de sécurité puisse mettre les personnages sur leurs gardes, celles-ci ne sont pas en fonctionnement. Un passage dans la salle de tri des roches extraites permet de trouver de petits cristaux blancs de Trihnite, de trop petites tailles pour être intéressants, mais qui indiquent la présence d'une veine contenant potentiellement une pierre d'Âme.

Un coup d'œil au registre de la salle indique que ce lot de roche provient du deuxième niveau de la mine, couloir 17. L'accès à la mine elle-même se fait par une gigantesque double porte métallique actuellement verrouillée. Si un garde accompagne le groupe, il acceptera d'ouvrir la porte, mais pas d'accompagner les personnages. Il se contentera de les attendre à l'entrée, en refermant la porte pour éviter que les insurgés ne sortent. Dans le cas où le groupe est entré sans autorisation, l'ouverture de la porte nécessitera une Épreuve de **TECHNIQUE + Technologie** Difficulté 7, un Test toutes les quinze minutes, ou une recherche d'un passe-partout dans les bureaux. Après un couloir d'environ 50 mètres, les personnages découvrent toute la structure de la mine.

En son cœur se trouve une gigantesque cavité naturelle, éclairée par un puits donnant sur l'extérieur. Sur les murs sont visibles des échafaudages circulaires, sur six niveaux, séparés d'environ cinq mètres et reliés par des escaliers, à partir desquels les couloirs des mines sont accessibles. Les personnages sont actuellement au niveau 0, et les niveaux 4 et 5, les plus profonds, sont cachés par une sorte de brouillard obscur que même la lumière du jour ne parvient pas à percer. De ce brouillard obscur parviennent des grondements sourds, des grognements étouffés et autres bruits





de grouillements. Le groupe doit réussir un Test de **SURVIE + Discrétion** Difficulté 0 pour ne pas attirer prématurément l'attention d'un groupe d'habitants de la mine.

L'accès au deuxième niveau ne devrait pas poser problème, les escaliers étant en bon état. Une fois arrivé, le couloir 17 sera facilement repérable, aussi bien grâce aux marquages que par la concentration particulièrement élevée de petites veines blanchâtres dans la roche. Le couloir en lui-même possède des éclairages artificiels intégrés aux poutres de soutènement, qui permettent une bonne visibilité. En le parcourant, le groupe trouvera rapidement une veine particulièrement grosse, qui s'ouvre en son milieu pour révéler une « faille » recouverte de petits cristaux blancs, ainsi qu'un cristal particulièrement imposant, remplissant aisément la main d'un Woon, à 1,50 m de profondeur dans la roche : une pierre d'Âme !

Malheureusement, la disposition ne la rend pas directement accessible : la faille est trop étroite pour passer plus d'un bras, et la pierre est trop loin pour l'attraper. Les personnages devront donc trouver un moyen d'y accéder. Le plus simple serait sûrement d'utiliser un des outils de minage abandonnés dans le couloir. La roche qui entoure la faille étant particulièrement friable, une telle opération ne prendra pas beaucoup de temps. Mais le bruit ainsi généré a de très fortes chances d'attirer un groupe de Nécrosiens passant dans un couloir voisin. Les joueurs peuvent aussi, en fonction de leurs ressources et de leurs idées, trouver une méthode plus silencieuse pour attraper la pierre (la déloger est relativement simple du fait de la roche friable, mais cela nécessite tout de même une prise ferme). Une fois la pierre obtenue, plus rien ne retient les PJ (sauf éventuellement un groupe de Nécrosiens vindicatifs) et le groupe pourra quitter le complexe minier par la même route qu'il a empruntée à l'aller.

Exemple d'affleurement d'une veine blanchâtre dans la roche de la mine.

Cette faille est parcourue de petits cristaux blancs scintillants, symptomatiques de la présence d'un filon de pierre d'Âme. Sur la droite, on aperçoit une poutre de renfort et son éclairage blanc artificiel.

Gardes Albamans

Ce groupe réduit a pour seule fonction de garder la mine sous contrôle le temps que des officiels viennent y jeter un œil. Leur motivation ne va guère plus loin que leur salaire de misère.

Esprit 8
Âme 3
Corps 8

TECHNIQUE 4 – SAVOIR 4 –
SOCIAL 4 – ARTS 2 – SHAAN
1 – MAGIE 1 – RITUELS 1 –
SURVIE 5 – COMBAT 7 –
NÉCROSE 8

Spécialisations :

Éducation physique +2
Intimidation +2
Pugilat +2
Vigilance +2
Armes humaines +3

Acquis :

Armures antiémeutes (Déf. de Corps +3 - Déf. d'Âme -1)
Armes à feu (Armes humaines +3)
Matraques énergétiques (Armes humaines +3 - Capacité Assommer)



Mineurs Nécrosiens

Le Shaani peut croiser des petits groupes de mineurs constitués de quatre mineurs armés d'outils de minage et d'un Spectre utilisant le Harcèlement.

Esprit 7
Âme 5
Corps 7

TECHNIQUE 6 – SAVOIR 2 – SOCIAL 1 – ARTS 1
– SHAAN 1 – MAGIE 1 – RITUELS 1 – SURVIE 6 –
COMBAT 6 – NÉCROSE 9



Spécialisations :

Armes de mêlée +2

Harcèlement +3

Acquis :

Pioches : Armes de mêlée +2

Pouvoirs :

Tourments de NÉCROSE : Frappe malsaine, Hurlement effrayant, Pestilence, Vampirisme, Parasite

Allonger la sauce

Le passage des personnages dans le complexe minier est en l'état assez simple, et plutôt court ; mais cela peut être modifié pour corser ou rallonger le scénario. La mine peut être plus difficile d'accès, les couloirs peuvent être plongés dans le noir ou des Nécrosiens peuvent patrouiller plus régulièrement dans les galeires. La recherche de la pierre d'Âme dans la mine peut même faire l'objet de toute une petite quête annexe, en explorant toutes les galeries pour la délivrer du Songe, maintenant incarné, source du mal qui ronge la mine.

Le retour au village

Maintenant en possession de ce qu'ils étaient venus chercher, les personnages peuvent commencer le voyage retour. Il est cependant fort possible que la soirée soit avancée et qu'ils préfèrent éviter de voyager de nuit. Ils auront alors le choix entre monter un campement ou demander l'abri aux gardes de la mine (qui n'accepteront qu'après négociation). Le retour au village en lui-même se déroule sans incidents (sauf si vous en décidez autrement, ou si le groupe voyage de nuit) ; une fois arrivés, ils seront accueillis en héros, même si la crainte du retour prochain du Phalanglade tempérera fortement la joie des habitants. Quand l'heure viendra, Milano prendra la pierre et ira à l'orée du village pour éviter les dégâts durant la « transaction ». L'Incarnation se montrera comme prévu au coucher du soleil, et attrapera la pierre

tendue par le Mélodien en utilisant une longue langue poisseuse pour la gober aussitôt, avant de repartir dans un nouveau rire dément – non sans se permettre une dernière provocation, en « remerciant tout le village pour ce délicat présent » dans la même langue utilisée pour l'accord de départ.

Tuer l'Incarnation

L'objectif premier est de rester en vie et de sauver le village, mais cette demi-réussite pourrait décevoir certains joueurs, qui n'apprécieront pas de satisfaire ainsi aux besoins de l'Incarnation. Ces derniers peuvent cependant tenter de remédier à cela, par exemple en préparant les défenses de la ville, ou en piégeant la pierre à l'aide d'enchantelements, avec l'aide des Enchanteurs du village. La destruction de l'Incarnation devient ainsi possible, et peut faire l'objet d'un combat difficile ou bien être automatique, selon le plan décidé. Les joueurs pourraient aussi tenter de contacter l'Assemblée Héossienne, mais l'aide ainsi envoyée n'arrivera pas avant l'échéance. De telles initiatives ne pourront qu'attirer un regard favorable sur le groupe de la part du Conseil des Castes.

• +3 PX et +3 PP si l'Incarnation a été vaincue en fin de scénario (ainsi qu'une bonne quantité d'élixir d'Incarnation)



Milanomelazaie, Mélodien Élémentaliste des Hautes Herbes

Vécu : Notable du village, cet Élémentaliste avouera si on le lui demande, mais non sans une certaine gêne, s'être récemment intéressé aux Rites de Nécrose et aux Pactes pour parer à l'éventualité d'une attaque nécrosienne (ce qui s'est finalement révélé avisé).

Esprit 12

Âme 9

Corps 11





TECHNIQUE 4 – SAVOIR 6 – SOCIAL
8 – ARTS 6 – SHAAN 3 – MAGIE 4 –
RITUELS 9 – SURVIE 2 – COMBAT 3 –
NÉCROSE 5

Spécialisations :

Commerce +1
Diplomatie +2
Psychologie +2
Séduction +1
Chant +2
Culture nécrosienne +1
Rite d'Arts +3
Rite de Nécrose +1
Pacte nécrotique +1



Épilogue

Après le départ de l'Incarnation, bientôt suivi par celui de la marque qu'elle avait laissée sur chacun, le soulagement est visible. Les villageois ne manqueront pas de remercier chaudement les héros, qui seront désormais traités en hôtes de marque dans le village. Milano leur remettra d'ailleurs quelques objets ainsi qu'une petite somme en Crédos, offerts par les villageois.

Récompenses et expérience

Gain matériel : le don du village équivaut à 500 Crédos, répartis en Acquis (à choisir en fonction des besoins des personnages tout en restant cohérent avec le lieu), en pièces et en marchandises revendables.

(Les personnages peuvent aussi avoir « récupéré » quelques objets dans la mine, mais gare aux PX en NÉCROSE !)

+ 5 PX et + 2 PP pour avoir rapporté la pierre et sauvé le village.

+1 à + 3 PX pour le passage dans la mine, selon son déroulement

PX : point d'expérience - PP : point de Prestige

Crédits

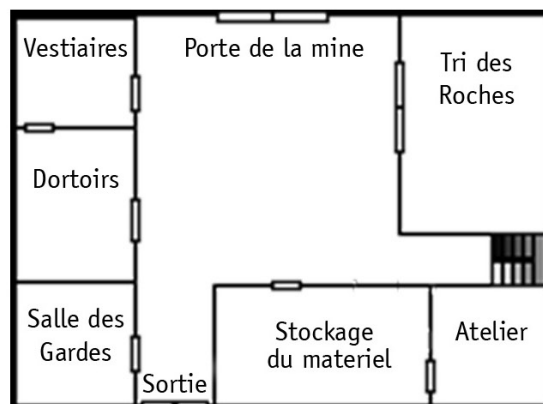
Rédaction et plans : Jolan Le Divechen

Illustrations : Espen Olsen Sætervik, Ysha, Igor Polouchine, Sébastien Lamirand, Nadia Fontaine, Claire Wendling, Cyril Nouvel

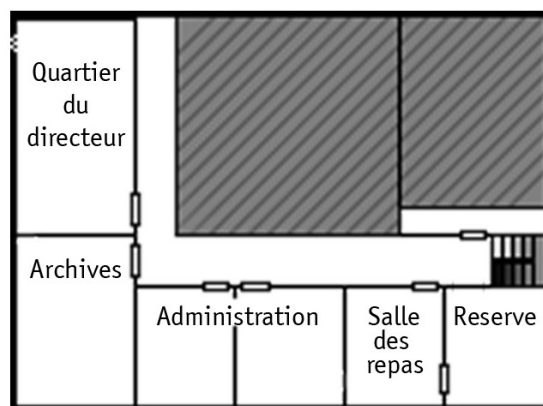
Maquette : Julien Bès

PLAN DU COMPLEXE :

Rez de chaussé

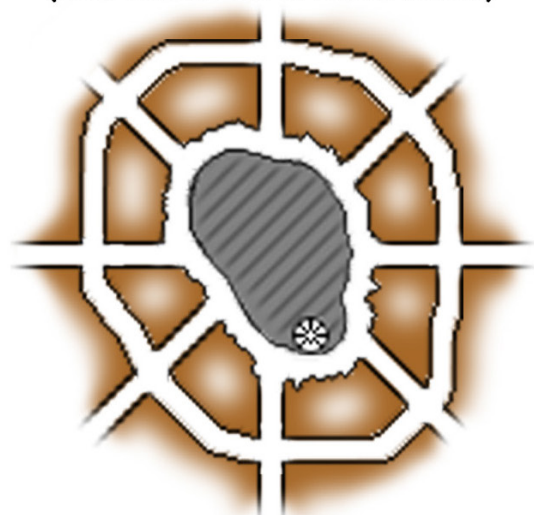


Premier étage



Niveaux de la mine

(Tous creusés sur le même schéma)





Again, again, again...

(Scénario Ère de la Rébellion / Aux confins de l'Empire)

Scénario de Jérémie Coget

Résumé

Les PJ sont engagés, ou missionnés, par la Rébellion pour convoyer discrètement des découvertes archéologiques issues de fouilles autour de l'ancien avant-poste Jedi de Dantooine. L'art Jedi étant interdit et recherché par l'Empire, il faut les amener à un acheteur privé. Pendant le voyage, l'hyperdrive du vaisseau des personnages va tomber en panne, ou du moins ne leur permettra que de faire des microsauts en hyperspace. C'est à ce moment que le vaisseau est attaqué, obligeant les PJ à fuir. À chaque sortie de l'hyperspace, les poursuivants arrivent aussi, il faut donc faire un nouveau saut. Une journée sans fin vient de commencer...

Ce scénario a une structure particulière qui nécessite un MJ ayant un peu d'expérience et qui maîtrise parfaitement le système afin de gérer rapidement, et sans temps mort, le scénario. Il s'adresse à tout type de personnages et peu importe leurs niveaux d'expérience.

Mis à part l'existence de l'ancien avant-poste Jedi sur Dantooine aucun autre élément de l'univers étendu n'a été utilisé (ou alors à l'insu de mon plein gré).

Le scénario

Introduction Aux confins de l'Empire :

Les PJ sont contactés par John Sunfell, un Duros se présentant comme le responsable d'une expédition archéologique. Il a besoin de transporter des vestiges archéologiques mais ne souhaite pas que les autorités impériales viennent mettre le nez dans ses affaires. Il vient de mettre son vaisseau, trop petit pour transporter la cargaison, en gage et utilisera les crédits ainsi récupérés afin de payer les personnages. Il proposera 5 000 crédits, dont 1 000 dès maintenant et le reste une fois arrivé à bon port. Si les PJ négocient il pourra monter jusqu'à 10 000 crédits ou augmenter la mise de départ.

Les vestiges se trouvent sur Dantooine et doivent être emportés sur Thyferra pour y être vendus à un collectionneur privé.

Introduction Ère de la Rébellion :

Les PJ sont missionnés par la Rébellion pour aller sur Dantooine afin d'y retrouver John Sunfell, un Duros responsable d'une expédition archéologique. Il faut le transporter lui, son équipe et des vestiges archéologiques sur Thyferra, où une autre équipe de la Rébellion récupérera la cargaison et dédommagera financièrement les archéologues. Il faudra, bien sûr, veiller à éviter l'Empire qui risquerait de réquisitionner les vestiges.

John Sunfell : *un vieil archéologue qui a enfin réussi un gros coup. Il est conscient de l'importance des PJ et de la valeur de la cargaison. Il essaiera toujours d'arrondir les angles, d'aider ou conseiller les personnages...*





I – Contrebande

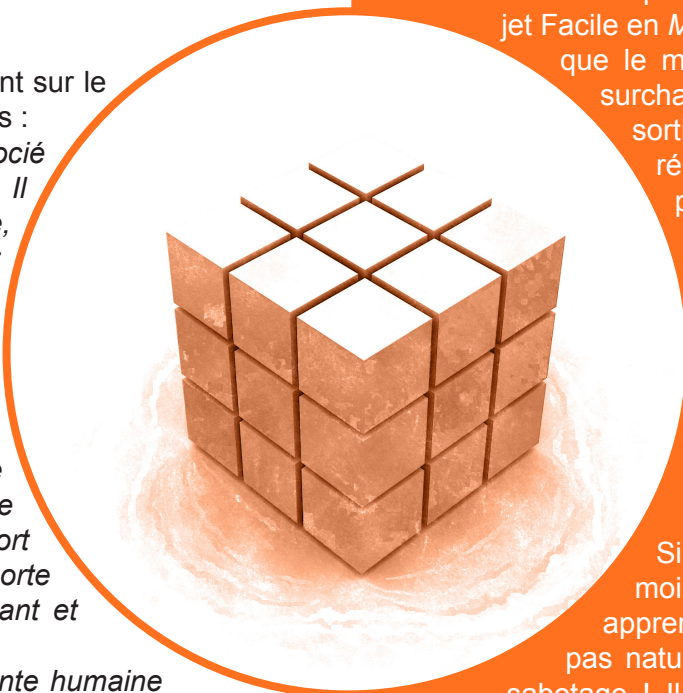
Scène 1 : Chargement !

Les PJ arrivent sur Dantooine, accompagnés de John Sunfell. Le campement des archéologues se trouve à proximité du site des fouilles. Un PJ observant un minimum les ruines pourra effectuer un test de *Culture* d'une difficulté moyenne afin d'en savoir plus sur l'origine des vestiges ; s'il réussit, il reconnaîtra des sculptures Jedi, probablement une ancienne enclave... L'art Jedi étant interdit par l'Empire cela explique que John Sunfell fasse appel aux PJ pour transporter en toute discrétion ces vestiges.

Outre John Sunfell se trouvent sur le site deux autres archéologues :

– **Orion Thasin** est l'associé chiss de John Sunfell. Il est très fier de sa culture, de ses connaissances et prendra souvent de haut les personnages. Pensez à un aristocrate se trouvant au milieu de sans domicile fixe. Il fera un suspect idéal et devrait mettre à mal l'équilibre mental des PJ. Il se plaint de tout (la nourriture, l'inconfort du vaisseau, etc.), se comporte comme un employeur exigeant et intransigeant...

– **Talia Makesa** est l'assistante humaine de John Sunfell. Elle est effacée et serviable et semble avoir toujours peur de déranger, ne voulant pas brusquer les gens. Cependant tout ceci est une façade, cela fait des années qu'elle travaille pour John Sunfell et elle en a assez d'être exploitée, d'autant qu'Orion Thasin la traite comme une moins que rien. L'extraordinaire cargaison, dont elle ne touchera rien sur la vente, est l'occasion pour elle de se payer. Elle a donc contacté des pirates et sera leur alliée à bord. Bien qu'elle sera difficile à démasquer, une fouille de ses effets personnels (balise mouchard, comlink réglé sur la fréquence des pirates...), l'agressivité des pirates (attaques répétées) et un peu de psychologie (menaces ou soutien moral) pourraient la faire craquer et lui faire dévoiler tout ce qu'elle sait.



La cargaison est prête à charger, les deux archéologues ont placé les statues et autres objets Jedi dans des caissons renforcés afin d'éviter toute casse pendant le voyage. Il n'y a plus qu'à transporter le tout dans les cales du vaisseau des PJ et décoller !

Scène 2 : Hyperdrive !

Pendant la phase d'hyperespace, les PJ auront l'occasion de faire connaissance avec les archéologues, découvrir leurs motivations et éventuellement en savoir plus sur le contenu des caisses.

Alors que le vaisseau n'est en hyperspace que depuis quelques minutes, une alarme de sécurité retentit. Le vaisseau revient brusquement dans l'espace normal ! Un

jet Facile en *Mécanique* permet d'apprendre que le moteur d'hyperdrive est en surchauffe, ce qui a provoqué la sortie de l'hyperespace. Sans réparation, il ne sera plus possible que de faire des microsauts en hyperspace, une vingtaine de minutes avant que la surchauffe n'interrompe l'hyperdrive, et attendre autant de temps que l'hyperdrive refroidisse afin de pouvoir relancer un saut...

Si le jet de *Mécanique* obtient au moins 2 avantages, le mécanicien apprend aussi que la panne n'est pas naturelle et a été provoquée : un sabotage ! Il sera possible de faire cette découverte lors des prochains jets de *Mécanique* réalisés pour réparer l'hyperdrive (encore une fois avec 2 avantages minimum) ou si un personnage réalise volontairement un jet de *Mécanique* Difficile en cherchant la cause de la panne. Un virus informatique a été envoyé et a provoqué la surchauffe qui a grillé les systèmes de refroidissements.

Cette surchauffe peut être réparée, soit en achetant la pièce de rechange adéquate (1 000 crédits) à l'astroport de la planète habitée la plus proche, se trouvant à plusieurs semaines en vitesse subluminaire, soit en bidouillant avec le matériel à bord.

Pour ce faire, le mécanicien aura besoin de temps.





Il lui faudra plusieurs heures de travail afin de créer des dérivations, utiliser des refroidissements différents, confectionner des pièces de fortune... Et ainsi cela permettra à l'hyperdrive d'être totalement fonctionnel (en attendant de remplacer la pièce).

Sans réparation, il faudra plus d'une trentaine de microsauts en hyperspace afin d'atteindre la planète habitable la plus proche...

Note : Et l'hyperdrive de secours ?

Ce scénario mise tout son postulat sur la présence d'un seul hyperdrive. Néanmoins, s'il y a un hyperdrive de secours, celui-ci aura été saboté pendant le premier vol en hyperspace. Et comme il était à l'arrêt, le saboteur a simplement détruit le motivateur d'hyperdrive. Donc pas d'hyperdrive de secours. Par contre, un PJ peut penser à utiliser des pièces de cet hyperdrive de secours pour réparer le principal, cela peut valoir une case cochée (voir plus loin).

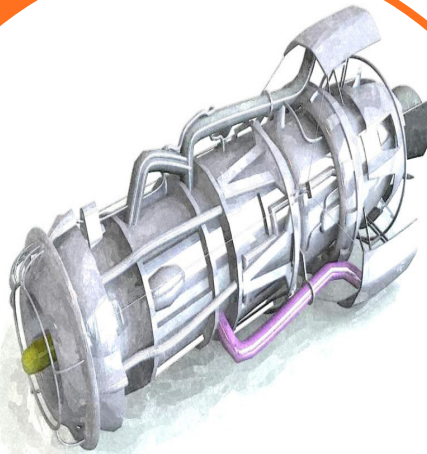
Scène 3 : Fuir l'attaque des pirates !

Alors que le mécanicien de bord commence à peine la confection de la pièce de remplacement ou que les PJ ont décidé de se rendre vers l'astroport le plus proche, l'alarme des senseurs signale l'arrivée d'un vaisseau à proximité de celui des PJ. Il s'agit d'une corvette corelienne qui libère une demi-douzaine de Z-95 chasseur de têtes ; des pirates ! Un message radio somme les PJ de se rendre et ils auront la vie sauve, ou tout du moins seront laissés avec quelques heures d'oxygène sur le plus proche astéroïde...

Affronter les Z-95 est une folie, d'autant que la corvette corelienne se rapproche peu à peu. Il faut fuir. Pour se faire, il est possible de relancer l'hyperdrive qui a eu le temps de refroidir. Les PJ vont devoir tenir trois tours contre les Z-95 avant que le navo-ordinateur n'ait calculé une trajectoire et que l'hyperdrive ne puisse être lancé. 1-2-3... hyperspace !

II – C'est parti pour 20 minutes !

À partir de maintenant, deux phases d'environ vingt minutes vont se répéter à l'infini, ou presque. Une phase d'hyperspace et une phase en espace normal pendant que le motivateur d'hyperdrive refroidit. Une minute avant la fin de la phase de refroidissement la corvette corelienne apparaîtra et lancera les Z-95 contre le vaisseau des PJ. En effet, il y a un et même plusieurs mouchards placés sur le vaisseau des PJ. Les pirates doivent attendre que le vaisseau des PJ sorte de l'hyperspace, calcule sa position et ensuite passe en hyperspace.



Lors de ces deux phases, les PJ seront libres d'agir, cette partie devient à la fois très libre et très linéaire. Très linéaire car les phases vont se répéter à l'infini et très libre car il va falloir que le MJ gère toutes les propositions des PJ. Tout l'intérêt repose sur ce côté répétitif, mais pour le rendre attractif, il va falloir mettre la pression sur vos joueurs, ne pas leur laisser une minute de pause.

Pour ce faire, l'idéal est de faire jouer en temps limité chaque séquence, quasiment du jeu en temps réel. Un temps pour la période en hyperspace et un temps pour la période de refroidissement de l'hyperdrive.

Entre 15 et 30 minutes pour chaque phase paraît un timing envisageable, néanmoins à vous de voir selon vos habitudes de jeu, celles de vos joueurs et votre façon de maîtriser pour choisir le bon réglage. Il est même possible de choisir un temps différent pour les deux phases, par exemple 10 minutes en hyperspace et 15 minutes en espace normal. Une fois fixé le timing, il faudra s'y tenir. Au début de la partie inutile de dire aux joueurs que le temps est limité. Par contre, une fois que la répétition des phases est lancée, ils le découvriront à leurs dépens... L'utilisation d'un chronomètre ou de toute horloge signalant le temps restant pourra alors accentuer la pression.

Concernant la dernière minute, selon les actes des PJ avant, c'est au MJ de fixer le nombre de tours à tenir avant de pouvoir passer en hyperspace.





Afin de permettre au MJ de diriger correctement ces phases, suivent ici des tableaux permettant d'animer, de diversifier et de répondre à la plupart des initiatives des PJ... Bien entendu, il est impossible de tout prévoir, néanmoins ces tableaux devraient grandement faciliter le travail du MJ.

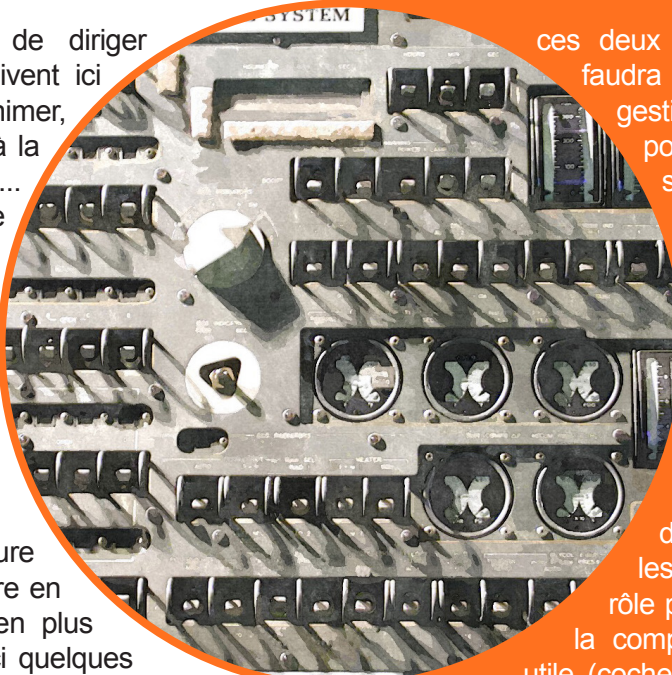
Conseils de maîtrise

Ce scénario, de par sa structure particulière, est difficile à mettre en place et à maîtriser. Aussi, en plus des tableaux précédents, voici quelques conseils afin de vous permettre de le gérer au mieux.

- Les répétitions : tout est fait pour que le scénario dure un certain temps, un certain nombre de répétitions, de phases. En effet, si les PJ éliminent tous les mouchards ou réparent l'hyperdrive en l'espace de quelques phases la pression n'aura pas été sentie. Néanmoins, il est impossible de prévoir tous les agissements des PJ, et il faudra donc que le MJ veille à ralentir l'avancée des PJ si celle-ci s'avère trop rapide. L'organisation, les lieux, la réparation et la recherche de mouchards, tout cela est détaillé pour permettre au MJ de gérer au mieux cette progression dans la tension dramatique.

- Maintenir la pression est une chose, mais il faut toujours laisser une chance aux PJ, ou plutôt maintenir cette chance tout au long du scénario. Il faut donc gérer l'adversité ; si la phase précédente a laissé les PJ en mauvaise posture, choisissez un lieu qui pourra les aider, utilisez un PNJ pour un coup de main providentiel...

- Le Stress Mécanique et Personnel. Sur le plan des règles



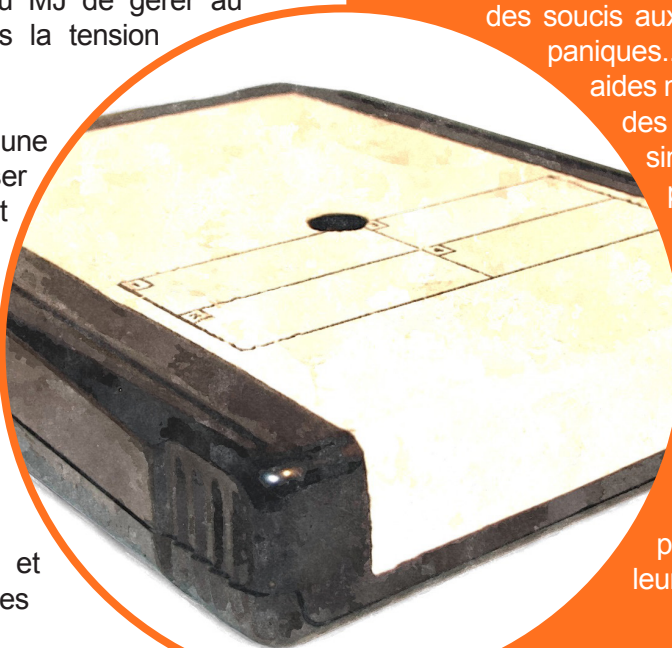
ces deux éléments sont primordiaux, il faudra veiller en permanence à leur gestion. Ne pas hésiter à rajouter un point de stress suite à un énième saut en hyperspace, suite à un nouveau combat spatial ou à une crise de nerfs d'un PNJ. Les corps, les esprits et la mécanique doivent être mis à rude épreuve.

- Le mécano fait tout ! Effectivement, la compétence *Mécanique* est très importante dans ce scénario, néanmoins les pilotes et canonnières auront un rôle primordial, et un PJ n'ayant pas la compétence doit pouvoir se sentir utile (coche une case en assistant, fouille du vaisseau à la recherche d'une balise, scanner, interactions avec les PNJ...).

- Les combats spatiaux. Les PJ devraient avoir à repousser les Z-95 à plusieurs reprises. C'est au MJ de fixer le nombre de tours de combat. Encore une fois, le premier combat sera un test, par la suite il suffira d'ajuster, selon le besoin, la puissance des PJ : plus/moins de rounds, plus/moins de Z-95, intervention de la corvette...

- Ne pas oublier les interactions sociales. Les trois PNJ sont là pour participer à l'aventure. Ils peuvent poser des soucis aux PJ (exigences extravagantes, paniques...), les aider (conseils techniques, aides mécaniques, idées pour relancer des PJ en mal d'inspiration...) ou tout simplement permettre de meubler pendant des temps morts.

- Penser à faire calculer la trajectoire en hyperspace avant chaque saut. Jet en *Astrogation Facile* qui, s'il est fait dans l'urgence, se voit agrémenté d'un malus (règles page 248 du livre de base). Bien entendu, des joueurs malins penseront à faire ces calculs dès leur sortie de l'hyperspace...



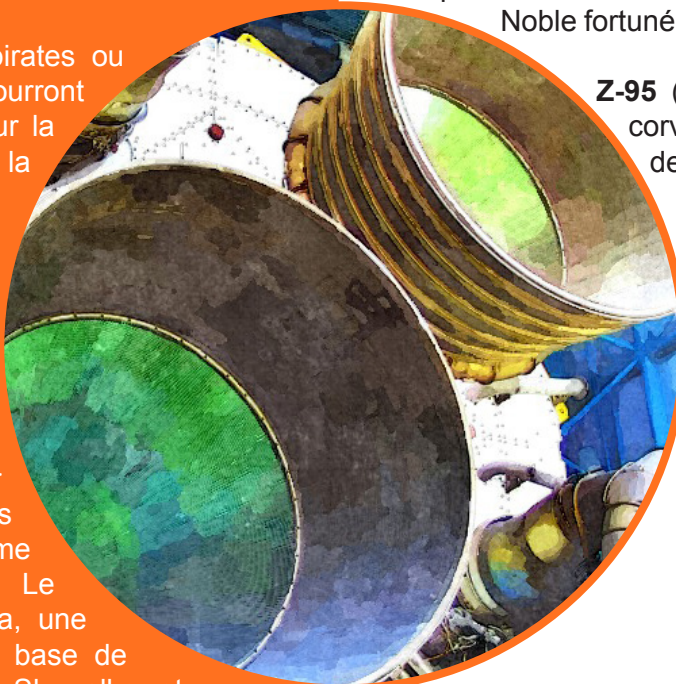


– Mémoire et aide mémoire. Comme dit précédemment, ce scénario, plus encore que d'autres, repose sur une maîtrise totale du système et du scénario. Pour le système on ne peut pas aider le MJ, par contre pour le scénario imprimez les différents tableaux, mémorisez les conseils précédents et ensuite foncez !

Épilogue

Une fois débarrassés des pirates ou l'hyperdrive réparé les PJ pourront se rendre sans encombre sur la planète Thyferra afin de livrer la marchandise.

Les acheteurs sont en fait des membres de l'alliance rebelle. Ayant pris connaissance de ces fouilles, le commandant Luke Skywalker a demandé à l'Alliance de tout faire pour obtenir lesdits objets, vestiges des anciens Jedi et par la même de l'ancienne République. Le rendez-vous est sur Thyferra, une planète assez proche de la base de l'alliance rebelle, Hoth ; Luke Skywalker et Han Solo sont venus avec le Faucon Millenium afin de charger la cargaison...



Attribuer une dizaine de points d'expérience en suivant les règles de la page 301 du livre de base.

Annexes

John Sunfell, Orion Thasin et Talia Makesa : utiliser selon le besoin les compétences et caractéristiques des profils Héritier arrogant, Sénateur philanthrope et Noble fortuné (pp.408-409 du livre de base).

Z-95 (page 259 du livre de base), corvette corelienne (p.266 du livre de base).

Pilotes pirates : utiliser le profil Pilote de chasseur (p.405 du livre de base).

Réparer l'hyperdrive

Afin de simuler la réparation de l'hyperdrive, nous allons utiliser une jauge à compléter au fur et à mesure que les PJ tenteront des réparations. Une fois celle-ci complètement remplie, l'hyperdrive sera à nouveau fonctionnel et ne surchauffera plus.

Il est possible de réparer pendant les deux phases (hyperespace et espace normal).

Jauge

□□□□|□□□□|□□□□|□□□□|□□□□|

Toutes les 4 cases cochées (Palier), il faut réussir un jet de Mécanique Moyen afin de pouvoir continuer à cocher de nouvelles cases. En cas d'échec, il faut passer une phase entière à vérifier les réparations et relancer un test... Une fois la dernière case cochée, un jet de Mécanique Moyen est lui aussi requis afin de compléter les réparations.

Cocher une case

- Si au moins une personne ayant la compétence Mécanique (minimum 1) passe une phase (20 minutes) sur les réparations.
- Si une deuxième personne passe deux phases d'affilée sur les réparations, à assister la première.





- Si un ou plusieurs Avantages sont obtenus sur un jet de Mécanique lors d'un Palier (et les avantages supplémentaires pourront être utilisés en dé de Fortune pour le prochain ou pour éliminer du stress).
- Si une idée intéressante/originale est proposée.
- Utiliser un point du côté lumineux de la Force permet de trouver dans les pièces détachées disponibles un objet accélérant les réparations.

Ne pas cocher une case

- Une menace sur un jet de Mécanique fait perdre une phase de réparation (pas de case cochée après 20 minutes de travail sur les réparations).
- Si le vaisseau subit des dommages, le travail sur l'hyperdrive est ralenti. Avec par exemple une caisse à outils qui tombe sur la tête du mécanicien... Une phase de réparation sans case cochée.
- Si le MJ utilise un point de côté obscur.

Lieu de sortie en hyper espace

À chaque sortie de l'hyperespace, le MJ choisit l'un des lieux disponibles ci-dessous. Seul un espace vide peut être utilisé plusieurs fois ; pour les autres il suffit au MJ de cocher la case pour ne pas le réutiliser par la suite. La configuration des déplacements indique en dé d'infortune la difficulté de pilotage dans cet environnement, difficulté qui s'applique aussi à tous les autres pilotes (dont les pirates) naviguant dans ces lieux. Les particularités indiquent en quoi cela peut être utilisé par les PJ à leur avantage ou quels sont les événements qui peuvent découler de ce lieu...

Lieu*	Configuration des déplacements	Particularités
Espace vide	--	Aucune
Champ d'astéroïdes**	bbb (3 dés)	Naviguer est très dangereux ; un échec au jet de pilotage entraîne des dommages au vaisseau. Mais cela permet aussi de se cacher et de gagner du temps avant d'être repéré (ajouter 10 minutes de temps disponible).
Planètes et lunes	--	Il est possible d'utiliser les planètes (inhabitées) afin de se dissimuler. Les pirates devront faire le tour, cela augmente de 10 minutes le temps disponible avant d'être repéré.
Proximité d'un soleil	b (1 dé)	Le soleil dégage des radiations pouvant provoquer des dommages à l'électronique du vaisseau (un b d'infortune à tous les jets utilisant l'électronique, comme les scanners ou les calculs d'hyperdrive). Ces malus s'appliquent aussi aux pirates.
Proximité d'une escadre impériale	b (1 dé)	L'escadre impériale en manœuvre ignorera le vaisseau des PJ. Par contre, à l'arrivée des pirates, l'escadre entrera en configuration de combat, des chasseurs TIE seront lancés. Mais le vaisseau des PJ deviendra lui aussi une cible...
Proximité d'une comète	b (1 dé)	Aucune
Planète gazeuse	b (1 dé)	Il est possible d'utiliser l'atmosphère de la planète pour se dissimuler un temps. Il faut réussir un jet de pilotage moyen, ou risquer d'enflammer une poche de gaz (dommage au vaisseau), et cela permet de gagner 5 minutes de temps disponible.
Nébuleuse	b (1 dé)	Aucune





Zone dangereuse, rayonnement énergétique (pulsar, super nova)	bb (2 dés)	Le soleil dégage des radiations pouvant provoquer des dommages à l'électronique du vaisseau (un b d'infortune à tous les jets utilisant l'électronique, comme les scanners ou les calculs d'hyperdrive). Ces malus s'appliquent aussi aux pirates.
Cimetière d'un ou plusieurs vaisseaux abandonnés et en grande partie détruits**	b (1 dé)	Il est possible de récupérer du matériel sur les vaisseaux détruits. Un jet de mécanique Moyen permet d'obtenir de quoi réduire le temps nécessaire à la réparation de l'hyperdrive. Faire effectuer un jet Moyen de Perception ou Mécanique, selon la réussite donner entre 2 et 4 cases à cocher immédiatement dans la Jauge de réparation. Par contre, il faut gérer une sortie dans l'espace...
Proximité d'un patrouilleur impérial	--	Le patrouilleur ne se mettra pas en chasse du vaisseau des PJ immédiatement, néanmoins il s'en rapprochera peu à peu, avant de lancer une identification, voire une petite inspection surprise. Au moment bien sûr où les pirates arriveront à bord...

* Afin de détailler la description voici une petite liste de soleils possibles : double (binaire), géante rouge, naine blanche, nova, pulsar, super nova...

** Il est possible dans ces lieux que le vaisseau des PJ soit la cible de Mynock (cf. p.413 du livre de base).

La chasse aux mouchards

Les pirates retrouvent toujours le vaisseau des PJ, en effet il y a plusieurs balises de repérage sur le vaisseau. Ci-dessous la liste des mouchards, comment et en combien de temps les neutraliser. À voir combien de temps les PJ mettront à les trouver et surtout à tous les trouver. Une fois tous les éléments neutralisés, les pirates ne pourront plus retrouver la destination des PJ, ces derniers seront sauvés et pourront rejoindre sans encombre le lieu de rendez-vous final.

Lieu	Détection	Élimination
Balise sur la coque extérieure	Il faut régler les scanners* afin de balayer toute la coque extérieure. L'opération prendra une phase entière (moins de vingt minutes). Elle est uniquement possible en espace normal. Jet réussi en Perception sous une difficulté moyenne.	Il faut sortir dans l'espace ce qui peut être rendu malaisé ou impossible en fonction de l'environnement (astéroïdes, rayonnements dangereux...). La sortie et l'élimination nécessitent un vaisseau immobile et cela prend quasiment tout le temps d'une phase (une quinzaine de minutes).
Balise à l'intérieur d'une caisse de vestiges Jedi	Il faut régler les scanners* afin de balayer toute la coque intérieure. L'opération prendra une phase entière (moins de vingt minutes). Cette opération est uniquement possible en espace normal. Jet réussi en Perception sous une difficulté moyenne.	Une fois trouvé l'emplacement de la balise il faut une poignée de minutes pour l'atteindre et la neutraliser.





Fuite radioactive provoquée	Détecter la fuite est chose assez aisée, néanmoins il faut la rechercher (jet de Perception Facile avec les scanners) ou tomber dessus par hasard (un Avantage lors d'un jet de Mécanique lors d'une réparation sur le vaisseau...).	La réparation doit s'effectuer dans l'espace, mais elle est assez facile à faire (une simple soudure, jet de Mécanique Facile). La sortie et l'élimination nécessitent un vaisseau immobile et cela prend quasiment tout le temps d'une phase (une quinzaine de minutes).
Le moteur subluminaire fuit légèrement et libère un produit radioactif dans l'espace. Les pirates, au courant, ont réglé leurs scanners afin de détecter la présence rare de ce produit, ce qui leur permet de compléter la détection et suivre le vaisseau des PJ à la trace même après un saut en hyperspace.	Relancer un scan* intérieur ou fouiller les poches d'un des archéologues.	Si les PJ ont conclu bien avant qu'il y avait un traître parmi les archéologues (qui a saboté l'hyperdrive) il se peut qu'ils éliminent cette balise avant qu'elle ne soit activée.
Balise activée, en dernier recours (une fois toutes les autres éliminées par les PJ), par le traître qui en conserve une, dans ses effets personnels...		Il est aussi possible qu'une fois la balise intérieure trouvée, le traître avant d'être démasqué active sa balise et la dissimule dans le vaisseau.

STAR WARS. AUX CONFINS DE L'EMPIRE JEU DE RÔLE





PREVIEWS

