



draudeur

E-Zine de jeu de rôle

#20

Chroniques : Fate, Hillfolk, Cthuhu, Luchadores, Shayo, Sphynx, Agence barbare...

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

Univers : Elro / Autopsie de Docteur Dandy

Scénarios : L'agence barbare / Punch U.N.I.T. / Sphynx / Within



Bonjour à tous.

Quelle période passionnante nous vivons !

On peut se demander si c'est sa crise de la quarantaine qui le met dans des états pareils, mais le JdR vit une période bouillonnante et même compliquée.

Entre des crises identitaires du fait de pratiques nouvelles, des besoins de reconnaissance à de multiples niveaux, des recherches de modèles économiques viables, des sentiments de persécution pour certains, des attaques personnelles pour d'autres, des retours de plus en plus nombreux (et plus ou moins réussis) de vieux jeux jouant sur la nostalgie de joueurs devenus collectionneurs, etc., cela fait beaucoup pour un seul média.

En tout cas, dans tout ce tumulte, où peu d'initiatives font l'unanimité, nous tenons à saluer les grands retours du Fix et des Chroniques d'Altaride. Nous leur souhaitons de perdurer car leur travail est de qualité, chacun traitant d'aspects différents et complémentaires de notre média. Bon retour à eux !

Bons jeux à tous,

Sempaï

SOMMAIRE

Chroniques ludiques

Achtung Cthuhu – Le guide de l'Afrique du Nord

A Red & Pleasant Land

ADC 7^e édition – Aventures effroyables

L'Agence barbare

Les lames du Cardinal - Arcanes

Chevalerie et sodomie

Fate

Hexagon Universe - Hexagon

Hillfolk

Istar

Luchadores

Mener des parties de jeux de rôle

Michtim – Designing a Pen & Paper Storytelling Game

Premier bivouac

Shayo

Sphinx

Sur la route de Chrysopée

Vornheim : The complete City Kit

Inspi

Faites entrer l'accusé – La chasse au trésor

Le cinéma m'a tué

Romans

BIA – Nouvelle d'ambiance / Faire le buzz

Univers et aides de jeu

Elro les bons tuyaux – Monstres et rencontres construites

Une autopsie de Docteur Dandy – Breaking the Ice

Scénarios

L'agence barbare – L'armure magique de Robb-Hockop

Punch Unit – Basses œuvres au Donbass

Sphinx – Les grottes des étoiles

Within – Destination terminal(e)

Previews





CRÉDITS

Rédacteur en chef : Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Responsable “Chroniques ludiques” : Oliv Vagabond

Responsable “Correcteurs” : Côme Feugereux

Auteurs : Philippe Abdelahir, Abission Dargonis, Guillaume Agostini, Aurélien « Hartanis » Caffart, Romain Darmon, Genseric Delpâtre, Doc Dandy, Sébastien Fabre, Romuald « Radek » Finet, Steve Jakoubovitch, Jicey, Odillon, Laurent Sere.

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

Illustration de couverture :
Damir G. MARTIN

Illustration complémentaires : John Vorvick (The Oddsider) pour Elro les bon Tuyaux

Conception de la maquette : Romuald Calvayrac et Tony Martin

Maquette : Tony Martin

Remerciements : Batro'Games, Chibi, Genseric Delpâtre, Willy Dupont, Editions Stellamaris, GrimOgre Laboratory, Fabien Hildwein, L'alcyon, Lapin Marteau, OVNI Éditeur d'autres réalités, Rose des Vents, Sans-Détour Éditions.



LUIS ROYO



ROMULO ROYO



PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES



LIVRE DE BASE & ÉCRAN DISPONIBLES EN BOUTIQUES

WWW.SANS-DETOUR.COM

ÉCHOS DE L'IRKALLA

PREMIÈRE EXTENSION



JANVIER 2017

EDITIONS SANS DÉTOUR





ACHTUNG ! CTHULHU – Guide de l'Afrique du Nord

Grâce à ce supplément, on poursuit le tour du monde des théâtres d'opérations de la Seconde Guerre mondiale avec en tête des images de pyramides aux secrets insondables, de déserts sans fin, d'oasis mystérieuses et de tribus indigènes sanguinaires...

Pour ceux qui seraient nés de la dernière tempête de sable, *Achtung ! Cthulhu* transpose les investigations classiques de *l'Appel de Cthulhu* dans le contexte militaire de la Seconde Guerre mondiale. Bien qu'il leur soit possible d'incarner des civils, les joueurs opteront le plus souvent pour des soldats appartenant à l'un des corps de l'une des armées impliquées dans le conflit. À l'horreur du Mythe vient donc se greffer celle de la guerre, pour le plus grand bonheur des gardiens sadiques. Après le Pacifique et l'Europe de l'Est, c'est donc au tour de l'Afrique du Nord de faire l'objet d'un supplément de contexte.

Et le moins que l'on puisse dire est qu'il y a de la matière. Entre les civilisations anciennes et secrètes, les découvertes archéologiques, les indigènes ombrageux et fanatiques, les manœuvres occultes de l'un ou l'autre camp, le fameux Afrika Korps du général Erwin Rommel et un soleil de plomb, vous n'avez que l'embaras du choix pour déplacer votre campagne en terrain sablonneux. En 144 pages, *le Guide de l'Afrique du Nord* nous propose un aperçu détaillé du contexte historique et ésotérique de ce théâtre d'opérations si particulier, sans pour autant satisfaire à toutes les attentes, comme nous allons le voir.

Prisonniers des sables du temps

Comme dans les autres suppléments de la gamme, on démarrera par un état des lieux historique, géographique et factuel, mêlant de vraies dates et événements à de pures inventions fantasmées. Les infos sont distillées dans les textes historiques, dans le *background* mais aussi dans les encadrés d'ambiance. Les relations entre les peuples indigènes et les soldats occidentaux sont brièvement décrites. On remarquera surtout une description détaillée de la ville du Caire, sans toutefois en trouver la moindre carte. Dans le chapitre intitulé « Mensonges et secrets », les gardiens trouveront facilement de quoi inspirer scénarios ou campagnes avec un compte rendu détaillé

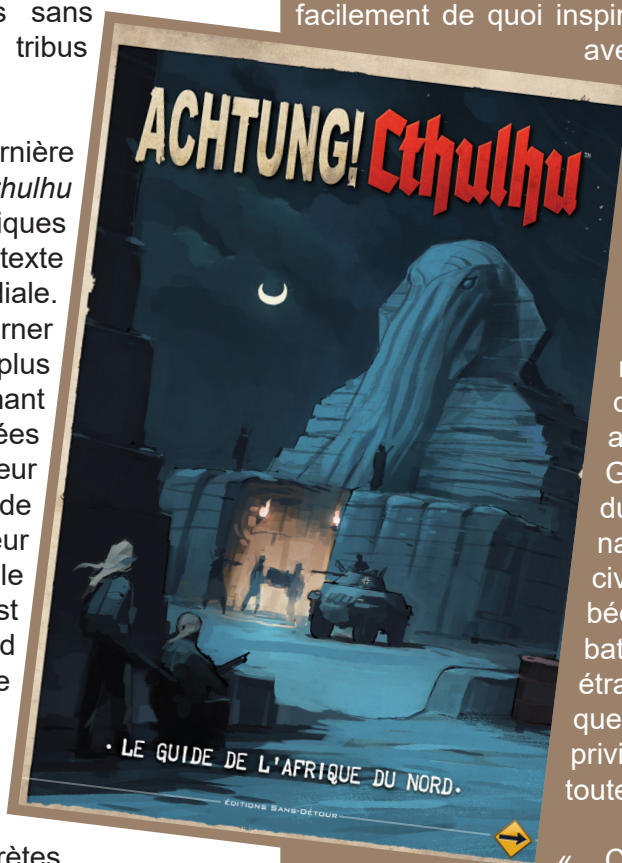
des informations et des réseaux d'espionnage qui les véhiculent à cet endroit et à cette époque.

Dans « Les sables mouvants de la guerre » on retrouve les données et les règles nécessaires à la création d'un personnage adapté au contexte de la Seconde Guerre mondiale en Afrique du Nord, avec de nouvelles nationalités, occupations civiles (l'archéologue, le tribal bédouin) et militaires (28^e bataillon maori, Askari, Légion étrangère française...), ainsi que de nouveaux avantages et privilèges qui ne bouleverseront toutefois pas le style de jeu.

« Cafetières et jerricanes » propose un catalogue du matériel mis à la disposition des gars ou ésotérique (comme le fusil d'argent atlante) afin de vous fournir en équipement ou en objets spéciaux.

" Crocomomie ", vraiment ?

Dans « Les vaisseaux du désert », on ne vous parlera pas que de chameaux, mais bien des moyens de transport employés dans cette région du monde et des difficultés que tout voyage impose dans le contexte désertique. Évidemment, les règles concernant la survie, si elles séduiront les simulationnistes, seront



considérées comme inutiles et rébarbatives par ceux qui se revendiquent de la narration pure. En plus de nouveaux véhicules militaires, vous découvrirez les petits derniers du génie occulte allemand, la *Nachtwölfe*, dont quelques blindés qui ne feraient pas tache dans un manga. On regrettera seulement que les illustrations de ces nouveautés soient réparties dans le chapitre et non liées à l'article qui en parle.

Bien entendu, l'un des personnages les plus intéressants du supplément sera le désert lui-même. Tout un chapitre est consacré à sa description et aux règles qui régissent, dans la vraie vie mais aussi en jeu, ses pièges et ses aléas (chaleur, déshydratation, insolation...).

« Un jeu des plus dangereux » est sans doute le chapitre le plus intéressant du supplément, avec la description du contexte secret et ésotérique de l'Afrique du Nord.

Que fait donc la *Nachtwölfe* dans ces lieux ? Que cherche-t-elle ? Comment contrer ses plans machiavéliques ? Dans « Magie et mysticisme », les gardiens trouveront de nouveaux objets magiques et de nouveaux ouvrages liés au mythe (comme le *Livre des Anges*, recherché par les services occultes allemands, ou encore le fameux *Livre des Morts*), ainsi bien entendu que de nouveaux sorts. Un bestiaire complète utilement ce volet ésotérique avec une foule de nouvelles créatures tout droit sorties d'un cauchemar bédouin (on reprochera l'absence d'illustrations, notamment en ce qui concerne l'hybride « crocomomie »...).

Verser une larme dans le désert...

Le gros bémol de ce supplément, c'est l'absence de scénario, pas vraiment comblée par trois synopsis à peine brossés qui donneront sans doute du fil à retordre aux gardiens inexpérimentés, surtout dans un contexte historique. Ce n'est pas que le livre manque de sources d'inspirations et d'idées d'aventures, mais on apprécie

toujours un bon scénario pour mettre en pratique la théorie enseignée...

Le Guide de l'Afrique du Nord constitue un achat logique pour tous ceux qui ont déjà investi dans le reste de la gamme, mais il ne se justifie vraiment que si on veut être complet. Certes, le théâtre des opérations est alléchant, telles des ruines blanchies par le sable et les vents émergeant des dunes ; mais le manque d'illustrations, leur répartition chiche à travers l'ouvrage et l'absence de scénario en font peut-être le plus dispensable des suppléments d'*Achtung ! Cthulhu*.

Genseric



Liens vers nos partenaires





A Red & Pleasant Land

Début août 2015 : c'est une petite révolution lors de l'annonce des vainqueurs des ENnies, cette compétition américaine récompensant plusieurs produits rôlistes anglo-saxons. Alors que la méthode de sélection des gagnants, mettant en avant les votes d'internautes, favorise presque systématiquement les jeux soutenus par de gros éditeurs, un ouvrage autoédité vient de décrocher cinq prix, dont celui de « Meilleur cadre de campagne », et d'être nommé deuxième meilleur produit de l'année derrière le manuel des joueurs de la cinquième édition de *Donjons et Dragons*. Il s'agit de *A Red & Pleasant Land*, un cadre de campagne écrit par Zak S. pour la gamme *Lamentations of the Flame Princess*, qui n'a été imprimé qu'à 5000 exemplaires (et qui a reçu plus de 20 000 votes d'internautes en sa faveur, ce qui a beaucoup amusé son auteur mais questionne quand même un peu sur la pertinence de ce type de récompense).

" Mais alors, dit Alice, si le monde n'a absolument aucun sens, qui nous empêche d'en inventer un ? "

« Voivodja », « les Terres que les dieux refusent de voir », « le lieu de la Dérison »... on peut utiliser de nombreuses expressions pour désigner le pays décrit dans *A Red & Pleasant Land* mais toutes ramènent à l'idée d'une réalité parallèle, inversée et dangereuse. Un monde où les lois de la logique n'ont plus cours et où règne le *nonsense* cher à Lewis Carol, l'auteur d'*Alice au pays des merveilles*. À l'inspiration donjon-et-dragonesque déjà présente dans *Vornheim* — le précédent ouvrage de l'auteur que j'ai chroniqué un peu plus en avant dans ce même numéro — Zak S. mélange en effet une variation horrifique du pays des merveilles.

La reine de cœur devient une vampire évoquant la sanglante comtesse Báthory, le chapelier fou un dangereux magicien et le Jabberwock reste un imposant dragon. On pense à *Ravenloft* mais aussi à la série de jeux vidéo *American McGee's Alice*. La grande originalité du bestiaire et l'étrangeté de certaines tables aléatoires — la *table des façons stupides mais courantes d'entamer une conversation* mérite le coup d'œil — concourent à plonger le lecteur dans cette ambiance bien particulière.

Do it yourself!

Comme avec *Vornheim*, Zak S. s'est occupé du fond comme de la forme de *A Red & Pleasant Land* qu'il écrit, illustre et maquette. Il conserve le petit format A5 de son précédent titre mais *A Red & Pleasant Land* est un ouvrage plus gros, 180 pages, et plus luxueux. Les illustrations, toutes réalisées par l'auteur et très nombreuses, sont présentées en couleur et sont magnifiques pour qui apprécie son style. L'usage régulier de la couleur rouge vient tacher de sang une ambiance déjà angoissante. De nombreux dessins jouent sur le contraste entre des corps déformés, parfois dessinés de façon abstraite, et des visages représentés de façon très réaliste.

Ceux qui suivent le travail de Zak S. reconnaîtront parmi ses modèles les joueuses qui partagent sa table et qui apparaissent dans sa série de vidéos *I Hit It With My Axe* et sur son site *D&D with Pornstars*. La singularité du trait de l'auteur, la qualité de l'impression et la complète cohérence visuelle et formelle de l'ouvrage font de *A Red & Pleasant Land* l'un des plus beaux bouquins de JdR qu'il soit. Sur les forums, de nombreux acheteurs confient avoir l'impression d'acheter une œuvre d'art (Zak S. tenant à répondre à la demande et se déclarant prêt à réimprimer son ouvrage autant de fois que nécessaire, nous déconseillons cependant d'acheter le bouquin dans une optique de spéculation !).



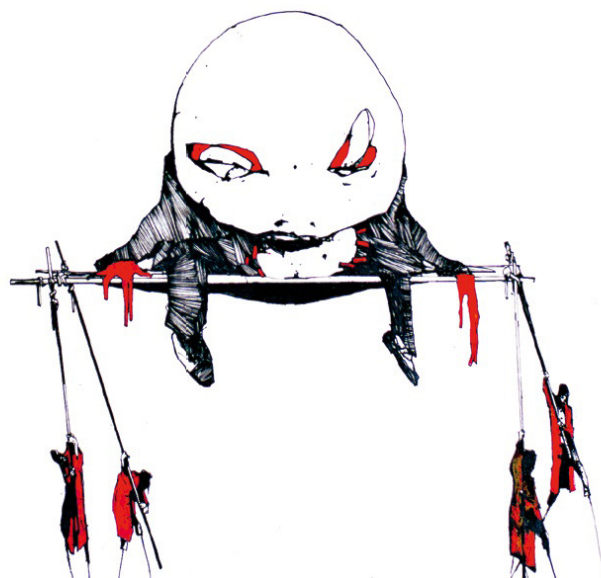
Jouer ou mourir

Dans une interview accordée à la journaliste Vanessa Veselka, Zak S. fait le parallèle entre la grande dangerosité de certains univers *old school* de *Donjons & Dragons*, et la maladie dégénérative qui affecte sa compagne Mandy. « [Dans les univers *old school*] le monde entier peut vous tuer. Le temps peut vous tuer. Le fait de manquer de corde peut vous tuer. C'est comme avec Mandy — nous sommes incapables de savoir quelle partie de son corps va mourir en premier ». La Voivodja de *A Red & Pleasant Land* est un univers de ce type, hanté par l'omniprésence de la mort. Le moindre déplacement, la moindre expérimentation, le moindre personnage rencontré portent la promesse d'un danger et d'une forte probabilité de voir mourir son personnage. Un exemple frappant : les personnages pourront peut-être passer derrière certains miroirs et découvrir la Face Calme de l'univers, une réalité parallèle où le silence est assourdissant et où l'absence de toute forme de passion devient rapidement inquiétante. Mais cette Face Calme est si angoissante qu'elle génère en quelques secondes de graves dégâts psychiques à ceux qui l'explorent. Cela devrait malheureusement dissuader les joueurs de poursuivre leur visite.

La principale victime de cette permanente dangerosité est ainsi la variété des possibilités de jeu ; il y a bien des intrigues politiques, des duels de cour et des mystères à élucider dans l'univers de *A Red & Pleasant Land*, mais sa violence fondamentale vient les occulter et transformer ce pays du *nonsense* en un gigantesque donjon. Là où la lecture de *Vornheim* m'apportait des dizaines d'idées de scénarios, celle de *A Red & Pleasant Land* me laisse sur le carreau. L'univers et son ambiance extraordinaire m'impressionnent beaucoup mais sa radicalité limite considérablement sa proposition ludique.

Steve Jakoubovitch

Liens vers nos partenaires





Aventures effroyables

Pour accompagner la septième édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* (AdC7), Sans-Détour a eu l'excellente idée de proposer un recueil de scénarios, en plus des deux scénarios contenus dans le *Manuel du Gardien* (voir *Maraudeur* n°19). En effet, il faut saluer la clairvoyance de cet éditeur, qui produit des jeux pour les lecteurs de jeux de rôle mais aussi et surtout pour des gens qui jouent aux jeux de rôle. Il est particulièrement agréable d'avoir la possibilité d'acquérir rapidement des scénarios supplémentaires pour satisfaire les tables de joueurs boulimiques de jeu – attendre deux années pour avoir des scénarios en plus de ceux contenus dans la base est parfois un véritable supplice.

Aventures effroyables est ainsi un recueil de 256 pages, qui propose huit scénarios et deux chapitres de conseils de jeu, ainsi qu'une quarantaine de pages pour les aides de jeu. Signalons que les aides de jeu, comme d'habitude chez Sans-Détour, sont aussi disponibles en téléchargement sur son site. C'est très pratique, même si on peut se demander si ce n'est pas trop de tentation que de mettre en téléchargement libre les résumés de tous les scénarios. Vos joueurs devront disposer d'un grand sang-froid pour ne pas aller y jeter un œil, histoire d'améliorer leurs chances de survie...

Contenu ludique

Huit scénarios sont donc disponibles dans ce recueil. Deux d'entre eux viennent directement des États-Unis ; il s'agit de la traduction de scénarios qui accompagnent la sortie de *L'AdC7* outre-Atlantique. Les six autres scénarios sont des créations originales francophones. On doit quatre de ces scénarios à Tristan Lhomme, l'auteur français le plus prolifique pour ce qui est des scénarios liés au Mythe de Cthulhu. Après la réécriture et la publication de ses anciens scénarios dans le

recueil *Le Musée de Lhomme* (*Maraudeur* n°16), voilà une preuve qu'il reste à cet auteur encore beaucoup d'envie d'écrire ! Les deux scénarios restants ont été écrits par Samuel Tarapacki et Philippe Auribeau, deux auteurs et traducteurs qui ont déjà longuement collaboré à la sixième édition de *L'Appel de Cthulhu* chez Sans-Détour.

Tristan Lhomme ne s'arrête pas à cette contribution, il propose en outre deux chapitres titrés « aides de jeu ». Mais il ne faut pas y voir des pages prêtes à être découpées et jetées en pâture aux joueurs. Dans le premier des deux chapitres, l'auteur traduit et commente les « vingt règles pour écrire des histoires de détective » de Willard Huntington Wright, un écrivain influent du genre policier de la période 1920-1930. Ces règles sont commentées pour apporter un éclairage rôliste et tenter d'en tirer un enseignement pour *L'Appel de Cthulhu* – notamment pour l'exercice de création d'un scénario.

Le second chapitre propose des mécaniques pour simuler l'écriture d'un personnage, lorsqu'il tente de rédiger ses mémoires concernant le Mythe ; comment mettre en garde l'Humanité, où chercher des indices dangereux, comment lancer un sort de protection, etc. Cette partie de l'ouvrage a diverses applications : faire jouer une campagne sur plusieurs décennies, ou siècles, en partant du témoignage écrit d'anciens personnages, ou bien mettre à la retraite un personnage et permettre à un nouveau de partir avec un bagage significatif, par exemple. Ces deux aides de jeu s'adressent à des populations différentes (meneur dans un cas, joueurs dans l'autre), sont très bien rédigées et permettent d'élargir le contenu de ce recueil au-delà d'une conventionnelle collection de scénarios. C'est plutôt une bonne initiative.

Huit scénarios très variés

Passons maintenant aux différents scénarios. Et là, leur variété est un point fort indéniable de ce recueil. En premier lieu, il y a une grande diversité de contextes



explorés : années 1920 aux alentours d'Arkham, à Paris ou à Londres, Écosse du sixième siècle, Égypte du vingt-sixième siècle et quelques autres endroits qu'il ne faut pas décrire dans un article disponible aussi facilement. Autant dire qu'il y a de quoi alimenter des parties avec le même groupe d'investigateurs (les scénarios des années 1920 peuvent relativement facilement s'enchaîner et s'adapter à d'autres contraintes de localisation) et aussi de quoi jouer en dehors du cadre d'une campagne pour changer de rythme ou d'exploration d'horreurs éternelles.

Dans la structure, ces scénarios proposent une certaine variété. La plupart perpétuent la bonne vieille trame traditionnelle : un événement étrange attire l'attention des investigateurs, qui finissent par comprendre qu'une entité inhumaine est derrière ces anomalies, avant d'aller la débusquer à la dynamite. D'autres scénarios ont une trame beaucoup moins classique. Par exemple, l'un d'eux ressemble énormément à une soirée-enquête ! On y trouve de nombreux personnages, présentés avec leurs relations et ce qu'ils savent les uns des autres, une certaine unité de lieu, un calendrier des événements à venir, un meurtre et une échéance pour démasquer le coupable. L'auteur indique d'ailleurs que la conversion vers la soirée-enquête est tout à fait possible et encouragée. Un autre scénario se présente quant à lui comme une quête militaire, avec puissance illimitée et confrontation d'armées aux envergures apocalyptiques.

C'est cette variété qui fait, au final, la richesse et l'intérêt d'*Aventures effroyables*. Les aides de jeu sont pertinentes et malines, mais pas indispensables. La maquette et les illustrations – très largement basées sur des photographies d'époque ou contemporaines – continuent d'être la marque de fabrique graphique de Sans-Détour en ce qui concerne *L'Appel*. Mais, et c'est bien naturel vu la nature de ce supplément, ce sont bien les huit scénarios qui en font le sel et les muscles.

Leur variété est un vrai atout, parce qu'il y aura toujours de bonnes raisons de les jouer. Il y a une pause à faire dans la campagne en cours ? L'un des scénarios à trame conventionnelle permet de régler quelques problèmes en lien avec le Mythe et de se frotter à des entités dangereuses. D'autres permettent de pratiquer le Très Ancien *Appel de Cthulhu* dans une approche novatrice – ou en tous cas plus originale.

Guillaume AGOSTINI



Liens vers nos partenaires





L'Agence barbare : de la BD au jeu de rôle

D'abord, précisons que la maison d'édition est nouvelle dans le secteur du jeu de rôle. Stellamaris c'est au départ la création d'un passionné de poésie. Heureusement pour nous, Michel Chevalier s'est ouvert au jeu de rôle via la publication d'auteurs exploitant des univers de jeu de rôle comme *L'Appel de Cthulhu* ou *Shaan Renaissance*, mais surtout en donnant sa chance à des jeux de rôle complet comme *L'Agence barbare* (L'AB).

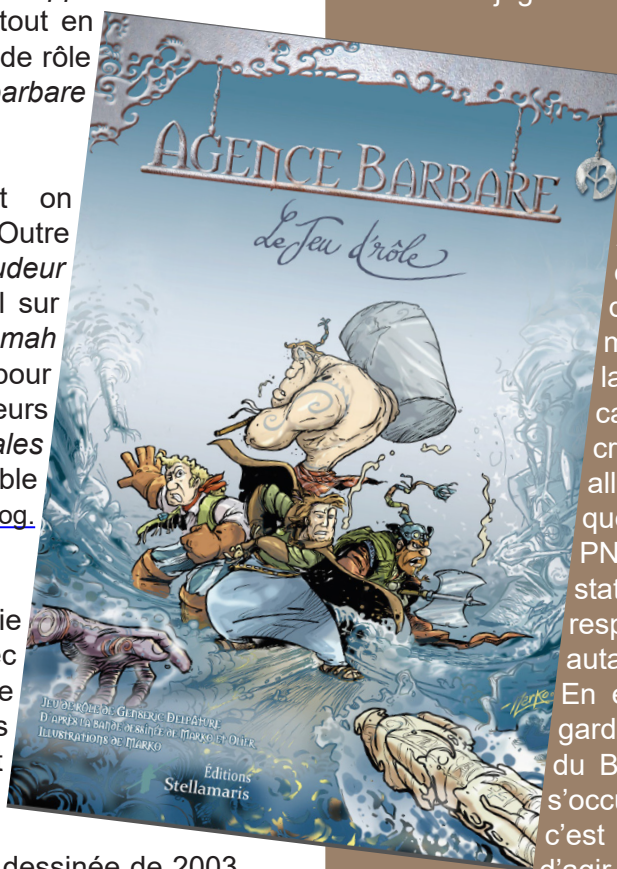
Aux commandes du projet on retrouve Genseric Delpature. Outre sa collaboration avec le *Maraudeur* on a pu profiter de son travail sur *Altro Mondo*, *Campus*, *Tecumah Gulch* ou encore *L.A. 2045* et pour une tripotée de jeux amateurs (*Lanfeust*, *Stargate*, *Annales du Disque-Monde*, disponible gratuitement via <http://jdra.eklablog.net>).

Notre camarade belge s'appuie ici sur la BD éponyme, avec l'accord et la confiance de ses créateurs. Elle narrait les aventures d'un commissariat au cœur d'une ville médiévale bourrée de fantasy et de clins d'œil au jeu de rôle. La bande dessinée de 2003 a été créée par Olier et Marko. Ce dernier, l'illustrateur, officie d'ailleurs pour ce JdR. Du coup, l'ouvrage regorge de dessins issus de cet univers médiéval humoristique.

Un univers médiéval – humoristique dans une ambiance polar

On baigne clairement dans un décor med-fan : royaumes pieux ou antireligieux, commerçants, terres de barbares, d'hommes-bêtes, de brigands, de prostituées... Des thèmes que l'on retrouve dans pas mal de jeux. Pourtant, *L'AB* est marquée par la

transposition d'éléments bien contemporains comme une association de journalistes, une ONG naine de soins (le Marteau rouge) ou encore la SPA. Dans le même esprit, une flopée de dieux loufoques s'inscrit dans le décor, allant de Dagda, sorte d'Hercule local, à Gorbo le Puant, patron des arnaqueurs, en passant par Orthodonte le dieu des rages dentaires et des dinodontes. Ce dernier mot renvoie aux hommes-morses, peuple unique parmi les treize de base (humains, elfes, profonds, lycanthropes, trolls, ondins...). Cette variété permet d'aborder le genre policier avec une large gamme de tons. Cet univers vient se conjuguer avec celui du polar.



Un jeu policier, c'est bien souvent dans une grande ville. L'auteur ne s'y trompe pas. Astaris est une capitale de 56 000 âmes où siège l'Agence barbare. Ainsi, les personnages pourront évoluer dans une quinzaine de quartiers à la personnalité marquée. Ceci n'est pourtant que la pointe émergée de l'iceberg, car Genseric nous régale en créant une véritable institution aux allures de commissariat aussi drôle que sérieux. Il s'articule autour de PNJ largement détaillés (histoire, statistiques, but...) chargés de faire respecter les lois et la hiérarchie tout autant que d'organiser les patrouilles. En effet, il s'agit bien de jouer des gardiens de l'ordre, des défenseurs du Bien ; après s'ils préfèrent plutôt s'occuper de la veuve que de l'orphelin, c'est autre chose. Les PJ se doivent d'agir et réagir en ce sens, regardons comment c'est possible en termes de règles.

Une mécanique pratique

Un personnage est détaillé en six attributs : brutalité, souplesse, vitalité, éveil, méninge et gueule – globalement, les caracs classiques du D20. Ces attributs peuvent varier de -2 à +2, notamment en fonction de la corpulence du personnage ou de sa race. En effet, l'espèce n'octroie de base qu'un simple bonus de caractéristique. Ces éléments servent de référence pour investir une des trois classes.

Il occupe une fonction parmi trois possibles : les Brutasses forment le bras armé, les Limiers sont les spécialistes de l'enquête et les Sorcellants pratiquent la magie. Ces fonctions, outre l'avantage de donner à chacun un rôle au sein du groupe, accordent des compétences à chaque PJ. Elles dépendent évidemment de la branche choisie mais aussi des hobbies du personnage. Ce mélange s'explique par le fait qu'une compétence correspond à un style de personnage, ainsi on trouve : archer, beau-parleur, drakonnier (eh oui, c'est possible de piloter un drake !), médecin, paysan... Le gros avantage de ce choix est une certaine souplesse qui fluidifie le jeu.

Outre cela, le personnage dispose de trois jauges. Une pour la vie, incluant un seuil de blessure au-dessous duquel le personnage subit un handicap. Une pour le mana, pour les personnages pratiquant la magie. Les sorts sont globalement ceux que l'on retrouve dans la licence D20, allant des élémentaires aux utiles en passant par les grands classiques, voire appartenant aux domaines interdits comme la nécromancie. Enfin, la dernière jauge est celle de la chance qui permet de relancer un dé ou de diminuer une difficulté. Cet élément est d'autant plus intéressant qu'il est en lien avec un défaut du personnage. Ainsi, si ce dernier est interprété par le joueur, le personnage récupère un point de chance. Passons à l'usage de ces règles.

C'est assez simple, tout repose sur la combinaison de 3D6. De base, un jet c'est donc : 3D6 + score de compétence (max 5) +/- la valeur de l'attribut choisi. On confronte le résultat à la difficulté décidée par le MJ et le tour est joué. Petite subtilité, les doubles ou les triples 1 ou 6 entraînent des échecs/réussites complets voire critiques. Pour le combat, toujours le même système de 3D6, sauf qu'en plus chaque dé a une fonction : localisation, pénétration d'armure et dégâts. Pour le coup, ça n'alourdit pas la longueur des affrontements et ça permet d'en assurer la précision.

Enfin, le livre de base offre toutes les règles dont on pourrait avoir besoin pour mener une partie, de manière aussi complète qu'un manuel de *D&D 3.5*. Pour ceux à qui ça ne parlerait pas, comprenez que des éléments aussi variés que la faim, les poisons, les soins, l'équipement, les jets en coopération, le détail des sorts, les seuils de réussite, j'en passe et des meilleurs, sont inclus dans cet ouvrage. Avec tout ça que peut-on faire ? Voyons cela.

Un jeu bac à sable riche en possibilités



Le MJ dispose de plusieurs éléments pour faire jouer *L'AB*. Tout d'abord, il peut s'appuyer sur les lois et sur ceux qui les enfreignent. À cet effet, il dispose d'une méthode complète (mais digeste) de création de grands méchants dirigeant diverses organisations criminelles.



La ville en elle-même est une source très importante d'histoires grâce aux districts de la capitale, riches d'ambiance. Il y a y en pour tous les

goûts : politique avec le gouvernement et la noblesse, les enjeux économiques des guildes, le mystère par le biais des mages. Le jeu disposant de son propre cachet, il est impossible de complètement détailler ces aspects. Un bestiaire fourni en bestioles bizarres, animaux, élémentaires, PNJ de la pègre de tout poil permet de peupler toute sorte d'intrigue.





D'ailleurs, la création d'un scénario est abordée dans un chapitre didactique et efficace de 20 pages.

Enfin, ce copieux manuel comprend deux scénarios bien ficelés et bardés d'humour. Le premier, présent dans le kit d'initiation (téléchargeable sur le site du jeu), part d'une demande de la Mère Michelle qui cherche son chat mais cache une intrigue tout à fait consistante qui n'a rien d'enfantin. Le second débute par une violation de sépulture pour s'achever sur une conclusion bien plus animée. Ces deux scénarios permettent de mêler action, enquête et mystère tout en prenant la température de la ville. Ils sont rédigés d'une manière lisible et complète.



Un jeu complet qui mêle polar et bonne humeur

L'Agence barbare est une très bonne découverte. L'univers riche est facile à s'approprier. Le côté humoristique est d'autant plus intéressant qu'il ne limite pas le jeu à une bonne poilade entre potes. En effet, la maturité des thèmes abordés permet d'en faire un monde dur, détail particulièrement appréciable. Le système est souple et porteur de propositions ludiques, ce qui en fait un point fort. Le petit bémol concerne les ennemis, qui ne sont pour l'instant que du ressort de l'imagination du MJ et n'ont pas été dessinés par l'auteur au-delà du mode de création. On peut espérer qu'un florilège de truands, ennemis et Némésis verra le jour. Les deux suppléments téléchargeables sur [le site des éditions Stellamaris](#) offrent un bon espoir. Sur ce, puissent Thraxas* et saint Terry Pratchett inspirer vos parties.

Oliv' Vagabond

* *Détective de la série de fantasy éponyme de Martin Scott.*

Liens vers nos partenaires



Les Lames du Cardinal – Arcanes



Les Lames du Cardinal, précédemment chroniqué dans le *Maraudeur* numéro 13, est un jeu de rôle édité chez Sans-Détour et adapté des romans de Pierre Pevel. On y joue des « Lames », sortes d'agents secrets au service du cardinal Mazarin, dans les années 1640 sous la régence d'Anne d'Autriche. Le jeu n'utilise pas de dés, mais un jeu de tarot pour résoudre les conflits. Dans cet univers se mêlent à la fois les aspects historiques de notre monde et un aspect fantastique avec la présence de dragons et de sous-espèces liées à eux.

Arcanes est la première extension pour *Les Lames du Cardinal*. Comme le jeu de base, il s'agit d'un coffret contenant deux livres et plusieurs aides de jeu.

Cette extension nous promet de nombreuses choses : enrichir l'univers des *Lames* en nous fournissant de nouvelles races et de nouveaux ennemis d'une part, mais surtout en complétant le *background* de l'univers autour des dragons et de leurs organisations, et bien sûr principalement de celle des Arcanes.

Mais ce n'est pas tout, cette extension vient également peaufiner les règles de l'escrime en offrant une plus grande liberté aux joueurs. De plus, *Arcanes* donne des outils pour aider le *roleplay* et permettre à vos tables de créer de véritables combats de cape et d'épée, où l'épique côtoie le fantastique dans des rixes dignes de *Pirates des Caraïbes*.

Et enfin, cette extension fortement attendue est aussi celle qui doit ouvrir la magie aux joueurs. Voyons plus en détail si ces promesses sont tenues.

Unboxing

Tout d'abord il est important de souligner le soin esthétique donné à ce jeu. Un coffret en carton rigide ressemblant à un coffre avec serrure. À l'intérieur, deux livres à couverture souple ; le premier contenant le supplément sur l'univers (80 pages), l'autre contenant une campagne de jeu complète (70 pages). Mais ce n'est pas tout : on y trouve également cinq

cartes représentant les principaux lieux de Paris, un livret contenant un système de génération d'aventures, quatre cartes donnant un aperçu visuel des cartes en combat, huit cartes recto verso de scènes de combat et enfin un paquet de plus de cent petites cartes d'escrime et d'épées.

Bref un contenu assez exceptionnel !

Les nouveautés de l'univers

Le livre « Univers et Règles » commence par un résumé de l'historique des années 1644 à 1648. Parfaits pour les meneurs voulant respecter la trame historique, ces résumés sont clairs et concis et permettent très facilement de comprendre les intrigues principales.

Ensuite nous

attaquons un chapitre crucial, car il sera au cœur de la campagne : la description de la loge draconique des Arcanes. Si vous avez lu les romans alors vous attendiez très certainement cette partie, et elle ne vous décevra pas !

Nous retrouvons donc un descriptif détaillé de la loge et des principaux dragons qui la composent. Pour chacun d'entre eux, nous avons sa description, son historique, les légendes qui l'entourent, les

desseins qu'il vise ainsi

que son rôle au sein de la loge. De plus ce chapitre est très bien détaillé et illustré par de sublimes dessins.

Ensuite c'est un autre chapitre d'importance qui s'ouvre à nous, celui-ci nous offre de nouvelles créatures pour peupler le monde des *Lames*. Léviathan, serpenteaire, serpents de mer, hydre... autant de créatures qui seront capables de faire frémir vos Lames ou d'en devenir leurs plus précieux alliés.

Enfin le chapitre suivant fait directement écho aux cinq posters de la boîte représentant, au format A3, des plans détaillés des lieux emblématiques de Paris. Chacun d'entre eux se voit ici agrémenté d'un descriptif détaillé donnant toutes les informations que l'on aurait pu attendre.

La magie des Arcanes

Le fameux chapitre tant attendu qui ouvre les portes de la magie à vos joueurs. Et les règles la concernant sont pile dans le ton. La magie peut paraître complexe à la première lecture, mais cela vient surtout du fait qu'elle ne ressemble pas à celle d'autres jeux de rôle.





Ici, pas de liste de sorts, pas de description détaillée de l'effet de la magie ; cette dernière est aussi malléable que possible, laissant une grande liberté et des possibilités énormes.

Mais alors, comment rendre la magie utilisable ? Comment ne pas en faire une arme surpuissante ? Eh bien tout simplement en la rendant extrêmement dangereuse et capricieuse pour son utilisateur. Elle avait déjà été décrite comme telle dans le livre de base, mais avec les règles sous les yeux, cela prend tout son sens.

Tout d'abord, le joueur doit décider de la carte d'Arcanes (les atouts du tarot des Ombres) qui sera utilisée et en choisir les effets ; à partir de ce choix, le meneur pourra estimer la difficulté en se référant à un tableau présent dans l'ouvrage.

Puis le personnage doit ingérer de la jusquiame dorée, cette substance tirée de la rarissime fleur du même nom, catalyseur de la puissance magique des dragons, dont la consommation à haute dose entraîne de nombreux effets secondaires et une très forte dépendance ; la dose à ingérer dépendra de la difficulté du sort. Puis enfin, il devra faire appel à l'énergie magique pour tenter d'en canaliser le flux pour obtenir l'effet voulu, et c'est cette partie qui est très intéressante.

La magie est décrite comme une énergie dangereuse, enivrante, qui entraîne immédiatement une sorte de dépendance. Ainsi le joueur devra piocher des cartes, une par une, chacune ayant une chance de lui offrir un des points de magie tant attendu. Mais les choses ne sont pas si simples car si la carte piochée n'est pas de la bonne couleur, alors le joueur perd un point de vie ; pire si la valeur de la carte est trop basse (la valeur cible dépend de la compétence Occultisme du personnage) le joueur est alors obligé d'en piocher une nouvelle et d'appliquer ses effets !

Il est donc possible que le joueur réussisse à lancer son sort, mais il est également possible qu'il en sorte complètement épuisé, même si le sort est un échec. Pire il peut être entièrement consumé par cette utilisation et y laisser la vie.

Des aides en pagaille

Dans la boîte on retrouve des cartes d'aide pour l'escrime, celles-ci correspondant en fait aux huit écoles d'escrime existantes. Elles permettent surtout aux joueurs de retrouver rapidement leurs capacités

plutôt que d'avoir à feuilleter le livre à chaque combat. On y trouve également un nouveau concept. Les cartes des différents types d'épées offrent à leur propriétaire un à deux avantages, ceux-ci devant être achetés de la même manière qu'une botte ou qu'une feinte.

Les quatre nouvelles écoles, à nouveau une par couleur de carte, viennent compléter à merveille les quatre premières en offrant des nouveaux styles, soit tout en finesse avec les écoles anglaise ou suédoise, soit complètement déjantés avec les écoles drac et pirate.

Et surtout, on permet enfin de combiner plusieurs écoles différentes, mais cela engendrera un coût plus important en points d'expérience pour le joueur – les écoles proches (du même signe de carte) coûtant moins cher qu'une école

complètement opposée.

Les joueurs ont ainsi la possibilité de créer leur propre style de combat en cumulant une arme spécifique et les capacités de plusieurs écoles, de quoi diversifier vos combats à l'infini !

Le générateur de présages

Derrière ce nom se cache en fait un générateur de scénarios qui fonctionne avec les cartes du tarot des Ombres.

Le livret donne le mécanisme pour générer le présage. Il suffit de un certain nombre de cartes pour avoir les mots clefs qui formeront une trame globale de scénario.

Scène de poursuite, combat, grand méchant ou intrigue politique, les scénarios générés sont relativement complets mais en contrepartie il faudra passer un certain temps pour réussir à maîtriser ce générateur.

Les cartes de combat

Sur huit cartes au format A5 on retrouve seize lieux, assez génériques pour en trouver un qui corresponde



tirer

à votre scène. Taverne, bateau, cimetière, église sont tout autant de lieux que vous pourrez faire vivre dans vos combats.

Le principe est simple : pour chacun de ces lieux, une liste d'éléments de décor et de figurants est disponible. Pour chacun d'entre eux sont indiquées les actions possibles (mouvement spécial, attaque ou défense). De plus certains éléments permettent avec un mouvement spécial de changer de lieu pour se retrouver sur une autre carte.

Bien que complètement optionnelles, ces cartes permettent à tous les joueurs, même ceux manquant légèrement d'expérience lorsqu'il s'agit d'inventer des éléments non décrits par le meneur, d'utiliser pleinement le système de jeu.

Elles incitent donc les joueurs à utiliser le décor ce qui a pour effet de créer des combats très artistiques, spectaculaires et vraiment marquants.

La campagne

Le deuxième livre contient une grande campagne découpée en trois scénarios de trois actes chacun, plus le final. Il y a donc de nombreuses séances de jeu en perspective, en moyenne une séance de quatre heures par acte. Je passe rapidement sur le scénario pour éviter tout *spoil* mais il est à l'image de la campagne d'introduction présente dans le livre de base : complet et complexe, il saura susciter l'intérêt de tous vos joueurs.

Sachez juste qu'il vous fera traverser la France et que l'histoire tournera autour de celle de la terrible loge des Arcanes. Par contre il est préférable de s'y lancer avec un groupe ayant déjà une bonne expérience de l'univers afin d'avoir les bons réflexes aux bons moments.

De plus les nombreuses illustrations éparpillées dans le livre sont de qualité et vous seront utiles en partie, ou rendront simplement la lecture de ce livre plus agréable.

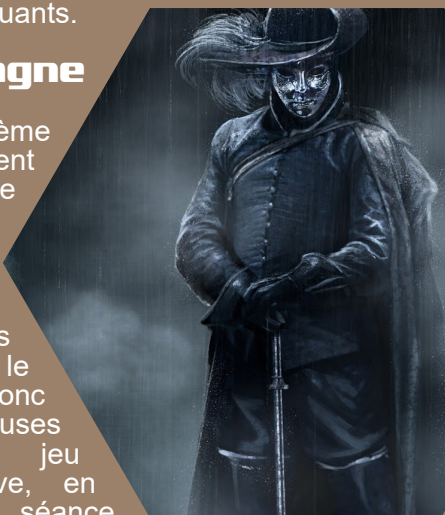
Conclusion

Avec son contenu plus que remarquable, ses aides de jeu novatrices et sa campagne complète, je ne vois pas une seule raison qui devrait empêcher les possesseurs du jeu de base de se procurer cette extension. Et je ne peux que conseiller aux autres de se lancer à l'aventure. De mon point de vue rien ne pourra vous faire regretter votre achat.

Certaines zones d'ombre du premier ouvrage sont éclairées et passées au crible, des questions en suspens sont détaillées sans jamais être bâclées. Le système de combat déjà très agréable à utiliser prend ici une toute nouvelle dimension avec les nouvelles écoles d'escrime et les règles sur les épées ; il donnera à vos combats un réel panache, les rendant spectaculaires à souhait et permettant à vos joueurs de s'épanouir en créant leur propre style.

Tous ces ajouts, en plus d'apporter de la richesse au jeu, permettent également de niveler vers le haut le *roleplay* des joueurs autour de la table grâce aux aides jeu très bien pensées. Le meneur appréciera et les joueurs en redemanderont. Un indispensable.

**Abission
Dargonis**



Liens vers nos partenaires





Chevalerie & Sodomie

Analphabète

Le Marquis est un imposteur, un menteur ! Mais ici, chez le *Maraudeur*, nous savons qui se cache derrière le masque de porc. Il se fait aussi nommer « Con de Lautréamont » mais il a bien d'autres identités et vous avez sans doute été subjugués par ses travaux déviants dont certains ont été chroniqués par notre noble assemblée de rédacteurs. Aujourd'hui, avec *Chevalerie & Sodomie*, il révèle sa vraie nature perverse en enfilant un masque. Quelle ironie !

Et son ouvrage semble plaire, car il fut déjà nommé jeu du mois sur le distingué GROG. Preuve que les idées les plus viles peuvent pénétrer l'esprit de n'importe qui. Jetons un œil pour voir de quoi il retourne réellement. Déjà mon vit se dresse à l'idée de nouvelles expériences interdites.

Analogies

L'ouvrage s'ouvre sur une citation du bien aimé marquis de Sade et nous plonge directement dans le ton de ce qui va suivre : obscène, graveleux et sombre. Le jeu se réclame du mouvement *old school* ou OSR* pour les mécaniques et d'une version grotesque de *Ravenloft*.

Dans les « contrées du Mal », le Marquis est un seigneur vampire dégénéré qui a asservi ses habitants. Du haut de sa montagne, il a imposé sa « phallocratie » qui oppresse les femmes, les homosexuels et les races « inférieures ». Ses serviteurs vampires ou prêtres parcourent la contrée et imposent leur domination. Mais la révolte gronde et des habitants vont se dresser contre le tyran afin de l'abattre, des révolutionnaires réclamant leur droit de pratiquer la sodomie et de vivre en toute quiétude.

Les victimes-joueurs sont donc des villageois de Phallustein, bourgade sise au pied de la Montagne, ayant décidé de prendre les armes contre le Marquis. Les victimes sont au nombre de huit. Si les joueurs sont moins nombreux, le Marquis (oui, le meneur de jeu est nommé le Marquis) peut attribuer deux personnages à chaque joueur. Les rebelles sont tirés aux dés sur un D8. D'abord pour la race : humains au sexe parlant, elfes insensibles à la sorcellerie, hommes porcs capables de transformer une victime en saucisse, etc. Chaque race dispose d'un score de volonté et d'un pouvoir spécial. Le clan est tiré au sort et définira un savoir-faire ainsi qu'un autre pouvoir spécial pour le personnage. Le sexe aussi est tiré au hasard et il y a de fortes chances

que les personnages soient des femmes ou des hermaphrodites, excepté les hommes porcs qui sont tous mâles. Il peut arriver aussi que le personnage soit en fait un demi-vampire, né certainement d'un viol, ou un *doppelganger* ayant pris la place d'un autre.

Analgésique

Les joueurs sont placés debout, avec deux D8 chacun, un crayon et leur feuille de personnages. Au milieu, le Marquis qui aura pris la peine de se vêtir d'un masque de porc. Le livre à la main, il aura placardé la carte à hexagones de la Contrée du Mal sur le mur ou de manière bien visible pour lui. La partie commence alors que les villageois partent de Phallustein et commencent à explorer le pays avant de rejoindre la Montagne située au milieu de la carte. Pour chaque hexagone, le Marquis dispose d'une description succincte sur laquelle broder afin d'imposer une vision douloureuse du monde qui entoure les victimes. Selon son bon plaisir, il pourra exiger des tests aux joueurs. Ceux-ci devront lancer un D8 et faire égal ou moins que leur score de volonté. Dans le cas où le personnage aurait un savoir-faire correspondant à l'action, le joueur lance deux dés et garde le meilleur. Dans le cas d'une action complexe comme les poursuites ou les combats, il faut accumuler trois réussites avant d'avoir trois échecs. Généralement, les échecs sont sanctionnés par la perte d'un point de vie, représenté par un jeton



(chaque personnage en a quatre au début) qu'il devra jeter à terre. Si le personnage récupère un point de vie lors d'une exceptionnelle scène de récupération, le joueur devra se mettre à terre pour ramasser le jeton.

Et il faudra être prudent, car les dangers sont nombreux sur la route de la vengeance. Enfants-vampires comme manticores au redoutable venin errent dans les bois et sur les pentes du pic où se dresse la demeure du Marquis. Mais on peut y croiser également d'autres révolutionnaires susceptibles d'aider les personnages avant de pénétrer dans le Hall de Sodome, entrée du château du seigneur vampire. Là aussi, le Marquis disposera de tables pour décrire les pièces et rencontres des rebelles avant qu'ils ne se confrontent au maître des lieux et assument leur destinée.

Chaque partie contient en soi la traversée de la forêt, l'ascension de la montagne et l'infiltration dans le château avant l'affrontement final contre le Marquis, qui verra les personnages succomber face au monstre, libérer la contrée ou simplement prendre sa place après avoir été pervertis durant le voyage.

À noter que si l'envie vous en prend, l'auteur permet de jouer en mode épistolaire. Au moyen de lettres postées et marquées de son sceau, le Marquis correspondra avec un aventurier en quête de vengeance arpentant la Contrée du Mal. Il s'agit surtout d'explorer les thématiques de l'univers sans se soucier du système de jeu et d'échanger de véritables lettres avec un joueur unique et distant.

Analyses

Cher Marquis, j'avoue que je suis déçu. Sur le fond, *Chevalerie & Sodome* propose une expérience intéressante, mais difficile à mettre en place avec des joueurs qui pourront, à juste titre, se montrer réticents. Et surtout, sur la forme c'est très insuffisant. La maquette est minimaliste ; les illustrations feraient pour la plupart très bien en couverture d'un album de *black metal*, mais paraissent déconnectées du sujet en dehors du côté grotesque et glauque. Enfin au niveau du texte il y a réellement un goût de trop peu. Les intentions sont bonnes, mais il va falloir que le Marquis s'investisse dans la proposition pour amener des victimes consentantes dans ces terres maudites. D'autant que si jouer des victimes pourra intéresser certains, j'ai de nombreux doutes sur leur engouement face à la perspective de rester debout durant des

heures, de se faire humilier par un « maître » à tête de porc et d'affronter des vagins géants carnivores.

L'idée de mixer un contexte à la *Ravenloft* avec les écrits de Sade va certainement impressionner ceux qui n'ont jamais lu de telles propositions, mais si vous avez déjà lu du Zak Smith**, du Rafael Chandler*** ou encore le jeu *Pervo***** vous aurez la sensation que l'auteur n'est pas allé au bout de son idée. Cher Marquis, vous m'avez intrigué, mais vos coups de fouet manquent de conviction ; j'attendais des outrages audacieux, mais vous bande mou.

Doc Dandy

**Old School Renaissance* : un mouvement s'inspirant des premières versions de *Donjons & Dragons*, promouvant des règles minimalistes et s'appuyant essentiellement sur le jugement du meneur de jeu.

**Auteur de *Mordheim, A Red and Pleasant Land* (4 Ennies awards en 2015) et célèbre pour son blog « Playing D&D with pornstars ».

*** Rafael Chandler est un écrivain et auteur de jeux de rôle américain. Ses univers sont toujours excessifs à l'image de *Pandemonio* ou de ses contributions à *Lamentations of the Flame Princess*.

**** *Pervo* est un jeu norvégien de Tomas Morkid. Il s'agit d'un microjeu expérimental basé entièrement sur l'arbitraire du meneur qui joue un jeu de massacre avec les personnages pour savoir qui sera le plus pervers et violent. On le retrouve dans l'ouvrage *Norwegian Style*.

Liens vers nos partenaires





FATE

Étant totalement novice en ce qui concerne *FATE* et ses prédécesseurs et dérivés, je ne pouvais être que curieux de l'arrivée dans la langue de Corneille de ce système de jeu qui, manifestement, ne laisse pas les rôlistes indifférents. C'est avec une certaine excitation que j'ouvre avec vous le livre de la version française de *FATE*, issu du foulancement organisé par 500 Nuances de Geek sur Ulule. Risquant les foudres de St Gyga, je me suis au préalable équipé de dés *FATE*, qui ont la particularité notable d'être dépourvus de chiffres...

Fatum ?

L'ouvrage se présente comme un opuscule au format A5 à couverture rigide. Les illustrations intérieures sont en noir et blanc et plutôt de bonne tenue. Le fait qu'il n'y ait qu'un illustrateur, Kurt Komoda, crée une unité plutôt agréable, d'autant qu'il s'agit de personnages récurrents mis en scène dans différents contextes. Au fil des pages, on retrouve donc un gorille cybernétique, un couple d'enquêteurs de l'occulte contemporain et surtout trois aventuriers de fantasy qui vont servir de fil rouge tout au long de l'ouvrage pour illustrer les différents points de règles.

La lecture de l'ouvrage s'avère très agréable. Le ton employé est très direct, voire familier, mais étant donné le « changement de paradigme » qu'induit *FATE*, un registre pompeux ou académique aurait pu rendre la prise de contact plus difficile. Les exemples sont nombreux et bienvenus et, malgré mon faible niveau en *FATE* – disons « +0 » – je saisis assez vite de quoi il retourne. Désormais « +1 », je décide de créer un personnage. La feuille de personnage est remarquablement épurée et elle se double d'une intrigante feuille de conception du personnage.

Aspects, extras, prouesses...

Grand changement : ici point de tirage de caractéristiques ; votre alter ego est défini par un concept général, un problème et des aspects, véritables pièces maîtresses du jeu dont nous reparlerons plus tard. Les compétences existent au sein d'une liste restreinte et on doit les répartir au sein d'une pyramide de bonus allant de « +4 » à « 0 ». Concernant les aspects, il s'agit de courtes phrases qui correspondent à des moments-clés de la vie du PJ, de sa personnalité et/ou de ce qu'il est. Ils pourront être « invoqués » durant la partie par le joueur pour obtenir divers avantages. À titre d'exemple, mon magicien que je prénomme Melanchthon se verra doté des aspects suivants : « Je connais un dragon », « Personne ne met impunément en doute mes pouvoirs ! » et « J'ai un frère jumeau maléfique ». Là où les choses se corsent, c'est que ces singularités peuvent être « contraintes » afin de compliquer la vie du personnage.

Ces deux étapes, invocation et contrainte, donnent d'ailleurs lieu à un échange de points *FATE* entre le joueur et le MJ. Cette monnaie peut être employée au moment des jets de dés pour utiliser les aspects. Ainsi, lors d'une négociation avec un dragon, grâce à mon aspect : « Je connais un dragon », je peux choisir de bénéficier

d'un +2 au jet de dé, ou relancer tous mes dés – dans une autre situation le bonus de +2 peut être octroyé à une autre personne ou à une opposition passive. En outre, il est recommandé de créer collaborativement les personnages à la table afin de tracer les grandes lignes de l'histoire. À cet effet une feuille de cadre (de campagne dirait-on ailleurs) est fournie.

Comment FATE-on ?

Au fait, les dés à quoi servent-ils ? La mécanique est dans son principe très simple : on jette quatre dés *FATE* dont on additionne les symboles (+, - et neutre) qu'on ajoute à la valeur de compétence – l'étendue des résultats varie donc de 4 - à 4 +. Ce total est comparé à un seuil de difficulté fixé par le MJ ou à



la valeur d'un jet effectué par un autre personnage. Quatre résultats sont possibles, et là où les choses deviennent intéressantes, c'est qu'au lieu de l'échec ou la réussite même graduée, il est possible de réussir « avec style », ce qui confère des avantages pour l'avenir, ou de « réussir avec un prix », c'est-à-dire une complication future créée par le MJ. Mon côté sadique conçoit très bien le genre de dilemme cornélien devant lequel on peut placer un joueur malheureux aux dés... L'utilisation des compétences se fait au travers de quatre actions plutôt intuitives : Surmonter, Créer un avantage, Attaquer ou Défendre. C'est, à mon avis, là que le meneur doit faire montre de pédagogie. Quelques subtilités (défis, compétitions et travail en équipe) permettent de gérer respectivement les actions longues ou à plusieurs intervenants mais le schéma de base reste le même.

Ayant atteint la moitié du livre, je m'aperçois que je sais créer un personnage à *FATE* ! Afin d'affiner ce dernier, j'ai le choix de lui ajouter des prouesses – sortes de super compétences – et des extras. Pour ce dernier terme, je comprends qu'il s'agit de tout ce qui peut me passer par la tête : équipement spécial, magie, pouvoirs psi, relations, etc. ; un exemple de chaque est d'ailleurs fourni pour ces différentes catégories. La liste est donc virtuellement infinie et doit être discutée entre MJ et joueurs. L'intégrité physique et mentale est mesurée par deux jauges mais encore une fois, en plus de la simple comptabilité de « PV » à laquelle je suis habitué, se rajoutent des « conséquences » qui sont des aspects (toujours) reflétant les divers traumatismes. Ces derniers sont évolutifs, ainsi on passe de « Presque éventré » à « Convalescent ».

FATE est fractal !

Au final, *FATE* apparaît comme une formidable boîte à outils qui vise à émuler un type de jeu plutôt héroïque au sein de n'importe quelle thématique, un « générique » donc.

Dès lors, je m'étonne qu'avec une mécanique aussi simple, on puisse générer des ouvrages de jeu dont l'épaisseur est plus que conséquente (mesurez sur les étagères de votre revendeur préféré l'épaisseur de

bouquins comme *Mindjammer* ou *Dresden Files*). C'est que dans *FATE*, on peut virtuellement tout définir – vous remarquerez que j'emploie « définir » et non « quantifier ». Il existe en effet une règle dite règle de Bronze permettent de traiter absolument toute « entité » : véhicule, organisation, planète... que sais-je, comme un extra !

Alors ce jeu, Formidable (+5) ou Moyen (+0) ?

À quel type de meneur s'adresse ce jeu ?

Plutôt à un mélange entre un MJ du type « démiurge » et « bricoleur fou » qui veut tout contrôler et définir et ce, sans être bridé par des considérations calculatoires. Mais pour débiter, je suggérerai de prendre un jeu déjà édité de façon à limiter la quantité de travail et à pouvoir jouer rapidement sans devoir tout construire. Un exemple ? La magie peut, comme dans les règles de base, être simulée à partir des compétences mais on peut également s'appuyer sur les aspects avec ou sans des jauges de « points de magie ». Voyez tout ce qu'a produit l'excellente Sarah Newton chez Modiphuis par exemple, *but only in english*. En français, *Spirit of the Century* est disponible et sera probablement suivi de nombreux petits frères.





Pendant la partie, le MJ est aidé par les aspects des PJ qu'il peut contraindre, il faut donc les avoir sous les yeux pour créer de nouveaux rebondissements. Mais il doit également être capable de nommer si possible les coups de pousse, avantages et aspects qui surgissent. J'imagine qu'une pile de *post-its* doit pouvoir aider à gérer – transformant l'écran du MJ de *FATE* en une œuvre d'art constituée par un improbable collage de papiers multicolores.

Qu'en est-il des joueurs ? Un familier des systèmes dotés d'une règle pour toutes les situations (disons *D&D* et consorts) sera pris de vertige dans *FATE* mais à moins d'être complètement figé sur l'aspect réglementaire du JdR, rien d'insurmontable. En cours de jeu, je crains tout de même que l'invocation des aspects ne tourne à l'avantage des joueurs les plus bavards, les « grandes bouches » qui sauront plus et mieux que les autres tirer parti des descriptifs de leurs alter ego.

En résumé

Deux choix s'ouvrent aux futurs meneurs et joueurs de *FATE*, le premier étant à mon avis un idéal, pas forcément inaccessible mais qui ne sera pas le cas général :

[1] soit collaborer activement pour créer un univers et tous ses tenants et aboutissants. À réserver aux groupes bien constitués, actifs et disposant de beaucoup de temps. Pour rester dans la rhétorique des aspects de *FATE* : « C'est nous qui l'avons fait » ! ou « Tout sur mesure » ;

[2] soit débiter plus modestement avec un jeu déjà édité – très inspiré du cycle de la Culture de Iain M. Banks, donc orienté SF transhumaniste, *Mindjammer* est remarquable à plus d'un titre : ainsi on peut y jouer des intelligences planétaires et s'intéresser aux conflits entre civilisations galactiques – afin de se familiariser avec la mécanique –, donc plutôt un aspect que l'on pourrait appeler « prêt-à-porter » ou « nous sommes juste des FATE-ophiles » !

Vu l'impression très positive que m'a laissé le jeu, *FATE* est l'outil idéal pour explorer des thématiques qui n'ont été que peu explorées ou, pour les plus besogneux, repartir sur des sentiers bien battus afin d'en proposer une nouvelle interprétation.

Sébastien Fabre

Deux remarques pour finir : On peut sur le site <http://www.faterpg.com> télécharger les symboles correspondants aux quatre actions possibles. Très utile si vous êtes partis pour écrire de nouvelles prouesses, extras bref, si vous êtes prêts à jouer à FATE...

La Boîte à outils est un document fourni pour les premiers paliers de la souscription. Elle complète utilement les règles de base en insistant sur le traitement de la magie notamment.

Liens vers nos partenaires



Hexagon

Hexagon en avant !

Hexagon est le troisième supplément pour *Hexagon Universe*, l'univers super-héroïque *made in France* édité par les XII Singes. Ici Romain d'Huissier et Laurent Devernay s'attardent sur l'équipe qui a donné son nom au jeu : Hexagon. Sorte d'*Avengers*, l'équipe rassemble des héros d'origines variées ayant fait front commun pour affronter une menace trop grande pour chacun d'eux. Le nom vient du fait que l'équipe est tout le temps composée de six membres ; mais ceux-ci peuvent changer. L'ouvrage décrit l'équipe et développe surtout la mythologie qui entoure chacun de ses membres. Inventaire.

États des lieux

Le livre s'ouvre sur l'histoire du groupe Hexagon, lorsque le héros Aster comprit qu'il ne serait pas en mesure de battre le tyran Mélanos et qu'il fit appel à d'autres super-héros pour l'aider. L'équipe réussit à défaire Mélanos, mais l'idée de créer une force d'intervention plus efficace germa et Hexagon devint une réalité.

L'ouvrage décrit en détail les moyens de l'équipe (QG, véhicules, etc.) ainsi que les réservistes. Les auteurs donnent des pistes pour intégrer Hexagon à votre campagne en faisant des personnages des alliés ou même des rivaux occasionnels. Vient ensuite la description des membres historiques et de leur entourage.

Une histoire de famille

Bon nombre de héros d'Hexagon sont les derniers représentants de lignées héroïques. Celles-ci peuvent être de sang comme les Sullivan, dont l'un d'entre eux devient à chaque génération le récipiendaire d'une force mystique ; ou les Mérignan, famille d'épéistes se transmettant le nom de Lys Noir. Certaines sont courtes comme le Pilote noir qui suit les traces de son père dans son armure volante. Mais la transmission peut aussi

être dans la fonction, comme Rakar, nom porté par les shamans de la tribu amérindienne Lakota. À chaque fois, le livre décrit la « famille » et ses origines ainsi que les ennemis traditionnels de la lignée et comment lier des personnages à celles-ci.

Voyages organisés

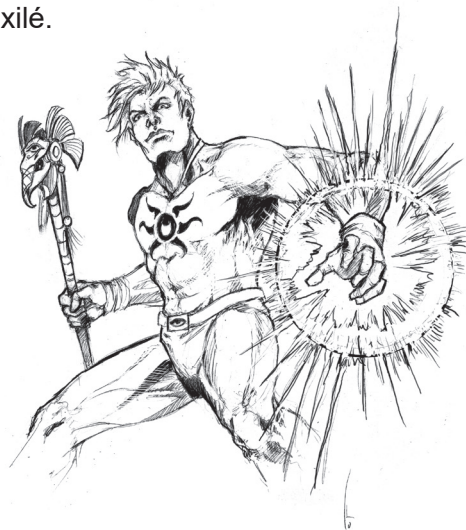
Certains héros d'Hexagon sont aussi liés à des organisations plutôt qu'à des lignées. Par exemple la confrérie des Archers, force militaire protégeant le petit royaume européen de Graxonie, a produit plusieurs Archers Mystérieux, mais possède bien d'autres agents de par le monde.

Héliopolis est différente. Cette cité millénaire cachée dans la vallée des Rois en Égypte protège les immortels comme Râ. Lui et ses congénères sont des anciens Atlantes ayant inspiré la mythologie égyptienne, mais tous ne sont pas bienveillants, à l'image de Set ou Bastet.

Vers l'infini et au-delà !

Si ces apports à l'univers ne vous suffisent pas, vous pouvez vous servir des origines de Gun Gallon ou d'Aster, le réfugié Zhûd. Le premier vient d'Orios, un monde offrant des paysages dignes des récits de *planet fantasy* à la John Carter. Gun Gallon est d'ailleurs un humain exilé, à l'image de son modèle. Aster, lui, vient de l'univers négatif où vivent des êtres proches des humains, mais dotés de grands pouvoirs mentaux – à l'image de Mélanos,

le tyran exilé.





Rapport de mission

Hexagon est un supplément indispensable pour tout meneur désireux de connaître davantage l'univers du jeu. Pour peu que l'on adhère toujours à l'ambiance super-héros un brin cliché, l'ouvrage possède bien des atours, à commencer par les illustrations des artistes français et italiens ayant participé aux comics. *Hexagon* s'utilise de trois manières différentes : comme inspiration pour des scénarios en envoyant les personnages en Graxonie ou sur la planète Zhûd ; comme catalogue de personnages non-joueurs ; ou encore pour densifier un personnage-joueur en le rattachant à une lignée prestigieuse ou un habitant d'Héliopolis. En somme ce n'est pas révolutionnaire, mais du matériel réutilisable à l'envi. Pourquoi s'en priver ?

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



Hillfolk

Présente-t-on encore Robin D. Laws ? Véritable gourou de la scène rôliste anglo-saxonne, l'homme aux éternelles chemises à fleurs est l'artisan derrière *Heroquest*, *Dying Earth*, *Feng Shui* ou encore *Esoterrorist* et ses itérations du système Gumshoe. Chacun de ses travaux se démarque par des innovations de mécaniques toujours intéressantes. Dernier né de sa prolifique production, *Hillfolk* est sorti à la suite d'un financement participatif réussi et a gagné l'*Indie RPG Award* en 2013. Ce jeu est un peu la suite d'*Esoterrorist* et du système Gumshoe. Ce dernier était voué à résoudre l'épineux problème des enquêtes en jeu de rôle, tandis que le *Dramasystem* s'attaque à un autre pan oublié des mécaniques de jeu de rôle : les relations sociales et le drama entre personnages. Auscultons ce jeu qui a fait peu de bruit dans nos contrées.

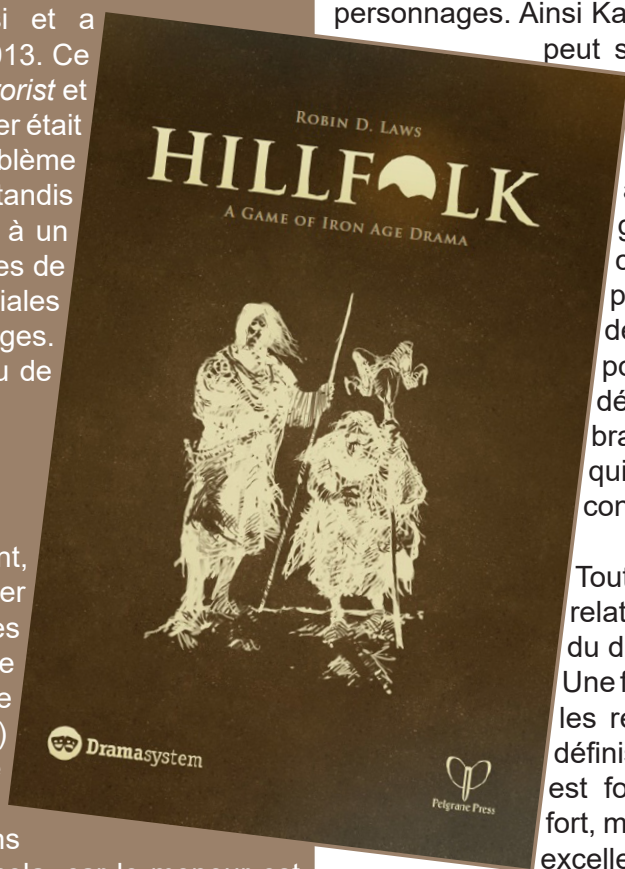
Casting

Comme indiqué auparavant, le jeu propose de se centrer sur les interactions entre les personnages au cœur de l'histoire. Cette approche narrative (cf. encadré) pourrait nous faire penser que le jeu a une approche centrée sur l'autorité partagée et sans meneur de jeu : pas tant que cela, car le meneur est bien toujours présent et reste l'arbitre de la table.

Dans l'univers du jeu, les personnages sont membres d'une tribu du « peuple des collines » dans un contexte proche de l'âge de fer. Ils seront donc des guerriers, prêtres, chefs ou tout autre membre éminent de leur village pris entre les conflits intertribaux, la survie de ses habitants et les ambitions personnelles des uns et des autres. Le but du jeu est de générer des situations contradictoires entre personnages qui vont produire des intrigues personnelles entre notables de la tribu. Pour aider les joueurs à la création, le meneur va lire les informations sur le contexte et poser quelques questions permettant aux joueurs d'apporter des détails sur l'univers, du genre : « comment honorent-ils leurs

dieux ? » ou « pourquoi le seigneur voisin en veut à leur chef ? ».

À ce moment, le meneur définit un tour de table. Chaque joueur développe son personnage par son nom, sa fonction dans le village puis ses relations avec les autres personnages déjà présentés. Un nouveau tour de table est érigé où chaque joueur va édicter les désirs de son personnage, ce qui l'empêche d'y parvenir et ce qu'il/elle cherche à obtenir de deux autres personnages. Ainsi Karl, guerrier protecteur du village, peut souhaiter épouser Jaïna, la fille du chef. Pour cela il pourra solliciter l'aide de Rika, sa sœur et meilleure amie de Jaïna, mais aussi chercher l'appui de Sader, grand prêtre et conseiller du chef. Le joueur définit aussi deux pôles d'ambition, susceptibles de tirailler le personnage. Karl pourra ainsi être pris entre son désir de reconnaissance pour sa bravoure et sa fierté mal placée qui le poussera à refuser toute concession.



Tout est noté sur une carte relationnelle qui va poser les bases du drame qui se jouera dans la tribu. Une fois que chacun est impliqué dans les relations des autres, les joueurs définissent les actions types (une liste est fournie) où leur personnage est fort, moyen ou faible. Karl sera ainsi un excellent chasseur, un cavalier moyen,

mais un piètre négociateur. Si ce dernier aspect de la création fait penser à des compétences, nous verrons qu'il n'en est rien, car il n'apporte qu'une couleur au personnage et n'a pas d'impact sur le système de résolution. Enfin chaque joueur présente son personnage comme s'il était le héros d'un roman : « c'est l'histoire d'un(e) homme/femme qui.. »

.....

Le narrativisme a beaucoup de définitions selon les interlocuteurs. Nous nous contenterons de celle-ci : un jeu dit « narrativiste » favorise l'importance des personnages dans la narration et l'influence des joueurs dans l'évolution de l'histoire. Les épreuves liées à la compétition, l'enquête ou les conflits (ludisme) ainsi que l'aspect immersion dans une esthétique ou une ambiance (simulationnisme) sont ici en retrait.

.....





Dramasystem

Au début de chaque épisode, quelqu'un choisit un thème (ou deux) qui guidera les orientations de l'épisode (la séance). Cela peut être aussi varié que la « famille », la « peur de l'inconnu » ou la « vengeance ». Celui ou celle qui choisit le thème sera le premier intervenant dans la scène, qui sera toujours « dramatique ». Chaque scène sera soit procédurale, soit dramatique et mise en scène par un joueur différent à chaque fois.

Dans une scène dramatique, un personnage « actif » va tenter d'obtenir quelque chose d'autres personnages, essentiellement joueurs. Les autres joueurs appelés dans la scène peuvent refuser en dépensant un jeton de drama. Ces jetons (douze au milieu de la table au début) vont servir à produire la fiction *via* une économie et des échanges entre les joueurs. Durant la scène, chaque joueur intervenant va discuter et tenter de résoudre le désir du joueur actif. S'il y a conflit ouvert entre les personnes, le joueur

« actif » peut tenter de forcer la main à un autre en lui offrant deux jetons de drama. Si le passage concerne le meneur, il va faire en sorte d'accéder à la demande du joueur tout en veillant à rester cohérent avec son personnage. Si le personnage est incarné par un autre joueur, celui-ci peut payer trois jetons pour refuser cette demande ou prendre les deux jetons offerts. En absence de conflit ouvert, la scène finit par se terminer d'elle-même.

Le joueur actif ayant obtenu ce qu'il souhaite de l'autre joueur lui offre un jeton en récompense. Dans le cas contraire, c'est celui qui a refusé qui paie un jeton de drama au joueur actif. Plusieurs options permettent de faire face aux situations variantes de celle-ci comme l'intervention d'autres joueurs dans les conflits. Un autre joueur devient ensuite « actif » et pourra lui aussi chercher à obtenir quelque chose correspondant aux désirs établis par ses pôles d'ambitions.

Mais toutes les situations ne sont pas sociales et il se peut que les personnages doivent agir dans des scènes dites « procédurales ». Ce type de scène est très familière des rôlistes et implique une épreuve pour les personnages. Il peut s'agir d'une course dans les bois, d'une infiltration chez l'ennemi ou un conflit armé. Dans ce cas, les joueurs vont utiliser un autre système. Chaque joueur dispose de trois jetons spécifiques : un vert, un rouge et un jaune. Le meneur prend ses jetons et cache l'un d'entre eux : un vert pour une opposition forte, un jaune pour une opposition moyenne, un rouge si elle est faible.

Chaque joueur impliqué va dépenser un jeton de couleur et tirer des cartes de jeu (provenant d'un jeu classique de 52 cartes) en fonction du jeton dépensé. Ensuite, le meneur révèle la couleur de son jeton et tire une carte. Si le jeton est vert (opposition forte), les joueurs ayant tiré une carte de valeur identique ont réussi. Un jeton rouge (opposition faible) ne demande qu'une carte de même couleur. À chaque fois le meneur interprète les résultats en fonction de la situation

et des capacités de chaque intervenant. Une fois que le joueur a dépensé ses trois jetons de couleur, il les récupère, l'obligeant par là-même à gérer au mieux ses dépenses.



On notera que les capacités intrinsèques du personnage, comme les compétences définies plus tôt, ne sont pas prises en compte au niveau de la mécanique de jeu. Ce n'est pas une erreur de l'auteur qui assume totalement cet aspect pour justement renforcer l'intérêt des scènes dramatiques, à contre-courant de nos habitudes de jeu où les scènes de type procédurales prédominent.

À la fin de chaque séance, tout joueur va faire l'éloge de son personnage et expliquer en quoi il a été particulièrement intéressant durant la partie. Après décompte, on retire le nombre de jetons de chacun à son total et les deux joueurs ayant le score le plus bas obtiennent un jeton d'avantage. Ces jetons remplacent tous les autres jetons ou cartes du jeu. On voit ici que les joueurs récompensés sont ceux qui ont le plus plié devant les autres.

Réalisation

Laws complète son ouvrage avec des réflexions sur le *gameplay* du jeu, notamment des conseils aux joueurs/meneurs sur le fait de rester concentré, d'éviter des situations conflictuelles au niveau des joueurs ou au contraire trop consensuelles, pour générer un maximum de drama. Ensuite viennent des conseils pour faire évoluer le personnage au travers de ses pôles et pour en inclure des nouveaux. L'auteur n'évite pas les reproches qui pourraient être faits par des rôlistes habitués à une forme plus classique et qui ne s'y retrouveraient pas, les joueurs optimisateurs en premier plan.

Après la description du contexte de base, l'ouvrage se complète avec d'autres contextes alternatifs. Grâce au succès du financement du jeu, Robin D. Laws a en effet fait appel à de nombreux auteurs pour proposer d'autres pitches. Et l'on peut dire que nous sommes gâtés ! Les contextes proposés occupent les deux tiers de l'ouvrage et sont écrits par la crème de la scène anglo-saxonne : Jason Morningstar, Kenneth Hite, Matt Forbeck, Emilie Care Boss et beaucoup d'autres nous invitent à revivre l'épopée des pionniers d'Hollywood, à espionner les Russes dans le Moscou des années 70 ou encore à lutter pour la survie sur les colonies du système solaire.

Chaque contexte décrit les idées motrices, les thématiques à explorer, quelques personnages intéressants à ajouter et propose des événements pour pimenter la vie des personnages. Difficile de ne pas y trouver son bonheur, d'autant que certains permettent de mettre en valeur les qualités du système.

Rideau

Parlons enfin de la forme : le jeu contient essentiellement du texte sur deux colonnes et manque d'accessibilité à cause d'une police de caractères petite et d'une mise en page déconstruite. Les illustrations sont superbes et toujours en pleines pages, mais plutôt rares. Enfin sur le fond, difficile de faire plus clivant qu'*Hillfolk*. Les joueurs les plus classiques seront perdus devant un jeu qui n'encourage pas les logiques ludistes ou qui le fait de manière plutôt maladroite, notamment avec des scènes procédurales contre-intuitives. Les joueurs sont invités à être actifs et à être à la fois acteurs de leur personnage et coscénaristes et co-metteurs en scène de l'histoire.

Au final, les joueurs adeptes de l'interprétation et des interactions entre personnages seront aux anges avec une mécanique de scènes dramatiques simple et élégante, prétexte à des scènes fortes de tragédie dignes des meilleures séries télé.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires





Istar : Ombres et Lumières, Livre fondateur : préceptes du royaume de Vicocha

Istar : Ombres et Lumières, le jeu de rôle médiéval futuriste qui se déroule sur la planète Mars, revient pour une seconde édition avec un livre de base intitulé *Livre fondateur : préceptes du royaume de Vicocha*. Le jeu est toujours signé par Sébastien Wuilfert (Mr Yuwakan) et Jérôme Bourachot (Yuccas). Il est d'ailleurs à noter que Sébastien Wuilfert a également signé un recueil de nouvelles (*Appréhensions*) et un roman (*La Geste des Sylfs*) dont les intrigues ont pour cadre l'univers d'Istar. Le livre de base de la seconde édition est quant à lui sorti en mai 2015 sur la plateforme Lulu.com, et vous pourrez vous le procurer, au choix, en couleur ou en noir et blanc.

De bonnes intentions

Après un sommaire et les quelques explications de rigueur sur le jeu de rôle, les auteurs tiennent à nous faire part de leurs intentions : créer un jeu de rôle accessible, ludique et riche. Une tâche louable il faut le reconnaître, mais pas forcément évidente.

Pour cela ils ont pris le parti de se concentrer sur les chapitres essentiels pour ce livre de base : l'introduction à l'univers de jeu, un système de règles simple et une seule race accessible de prime abord, les humains de Vicocha.

Pour le reste, la gamme sera complétée avec un second livre qui offrira un enrichissement de règles en

mode « boîte à outils » pour créer sa propre expérience de jeu. Le troisième livre développera les évolutions de personnages, les différentes races jouables et divers éléments historiques et géographiques du reste du monde. Les auteurs ont également pris soin de créer un site internet pour le jeu, avec des aides de jeu téléchargeables en PDF et des informations sur le suivi de la gamme.

Vous êtes dans une auberge... sur Mars

Pour mieux comprendre l'univers, il faut prendre comme postulat de base l'humanité telle qu'on la connaît et son système solaire. La découverte de l'ambre minérale constituera un véritable tournant dans l'histoire. En effet cette ressource issue de la planète Mars a des propriétés extraordinaires permettant de relier les mondes matériel et psychique. Grâce à l'ambre on a pu établir de formidables avancées technologiques, notamment dans le voyage spatial avec le développement de l'Istar – un système de portails de transport qui a permis à l'humanité de coloniser tout le système solaire.

La Terre a par la suite été dévastée par une guerre totale. Pour héberger les survivants, Mars a été terraformée, une migration massive s'est faite et les liens

avec les autres colonies dans le système solaire ont été définitivement rompus.

Pendant près de 1 000 années martiennes, les différences entre les peuples et les races n'ont cessé d'augmenter. Les technologies ont été disséminées quand elles n'ont pas été perdues, l'importance du psychisme a surgi grâce à l'ambre minéral, magie et anciennes divinités ont fait leur grand retour dans l'histoire de ce nouveau monde.

Une ambiance « médiévale futuriste » qui au premier abord semble peu originale, mais qui s'appuie sur une histoire du monde assez mouvementée et riche en conflits aux issues inédites.



S'il est en effet question d'elfes on en parle comme étant des anciennes armes de guerre, comme des humains génétiquement modifiés qui depuis révèlent progressivement leur génie. Les nains, quant à eux, choisissent la voie de l'eugénisme pour affirmer leur appartenance à la race naine. Et il en ira de même pour les orcs, elfes noirs, gobelins, etc. Chaque race a un vrai passé fouillé, renseigné et qui se veut cohérent avec l'univers développé.

L'univers n'est donc pas exempt de tous clichés, mais les auteurs cherchent à tirer l'originalité du jeu de la façon dont ces clichés seront exploités, revisités et finalement totalement bouleversés.

Un système simple, voire simpliste

Un personnage est caractérisé par quatre grands fondements que sont sa *Vie*, sa *Force*, son *Agilité* et sa *Psyché*. À partir de là vous avez le choix entre 13 classes de personnages à *Vicocha*. Vous pourrez retrouver l'alchimiste, ou plutôt devrait-on dire le « druide alchimiste », considéré comme un expérimentateur un peu fou capable de grands prodiges aussi bien au niveau offensif que pour prodiguer des soins. On retrouvera également des classes plus classiques telle que le guerrier, le mage, ou bien encore le marchand, l'érudit, voire le ninja. À moins que vous ne souhaitiez être un vagabond des rêves, redoutable mentaliste capable de comprendre et de manipuler l'esprit d'un simple regard. Ces classes sont souvent associées à un système de caste (caste de la terre, de l'eau, de l'occulte, du savoir, etc.) au sein du royaume de *Vicocha* : ainsi, un certain niveau social est établi dès la création de votre personnage.

Le système inclut tous les dés classiques du JdR. Toutefois les principaux dés utilisés sont le D100, le D20 et le D10 pour les dégâts et le tir. Le MJ choisit souvent le dé employé selon la difficulté de l'action envisagée. Ainsi pour des actions aussi extrêmes (dans un sens comme dans l'autre) que sauter par-dessus

une petite clôture ou dévier un projectile à mains nues, on utilisera le D20 ou le D100. Les actions plus proches de la moyenne (convaincre quelqu'un, utiliser son épée au combat...) seront plutôt résolues avec un D10.

Si l'on reprend l'exemple de sauter par-dessus une petite clôture pour un personnage agile avec un D100, c'est une action simple, la possibilité de réussite est très importante. Le PJ réussira donc son action sur un résultat de 2 ou plus. À l'inverse, pour dévier des projectiles à mains nues, action très difficile pour un érudit qui ne connaît rien du champ de bataille, la réussite de l'action sera sur 98 ou plus.

Comment appliquer tout cela aux situations de combat à présent ? Pour commencer, l'Agilité permet de déterminer qui agit en premier lors d'un tour de combat, mais cette caractéristique indique aussi combien d'actions un personnage peut faire durant un tour de jeu : une action pour un humain moyen ayant une agilité allant de 1 à 4, deux actions pour quelqu'un aussi vif qu'un loup (agilité entre 5 et 9) et ainsi de suite.

Pour effectuer une attaque le joueur lance un D10 pour déterminer s'il touche ou non son adversaire (1 étant un échec critique, entre 2 et 4 un échec simple, entre 5 et 9 une réussite simple et 10 une réussite critique). Seuls les compétences, la description de l'action et les objets permettent de faire varier l'échelle de réussite ou d'échec sur ce jet de dé, mais encore une fois, c'est au soin du MJ de déterminer tout cela lui-même.

Aucune échelle de difficultés n'est indiquée et c'est au MJ de se faire son propre barème, en respectant le principe de cohérence. Toutefois il existe des notions de *Lancer* et de *Parler* propre au jeu. Si le joueur choisit de ne pas décrire son action, on lui fait valider celle-ci par un jet de dé normal ; par contre s'il prend le temps de décrire au mieux ce qu'il entreprend, la difficulté de son action est modifiée selon les indications données. Si cette méthode favorise l'inventivité des joueurs, le maître de jeu doit néanmoins veiller à ce que certains joueurs ne cassent pas le rythme de la partie en voulant décrire toutes leurs actions en détail.





Il y a trois grands types de magie dans *Istar* : le psychisme, la magie et le druidisme. Le psychisme concerne toutes les capacités surnaturelles de l'esprit comme la voyance, la lévitation ou le magnétisme. La magie regroupe le chamanisme, les rituels et sortilèges et l'invocation de créatures ou d'entités. Enfin le druidisme touche tout ce qui est en rapport avec l'herboristerie, l'alchimie, la runologie, la métamorphose et le « chant créatif » – une capacité des scaldes.

Autant vous prévenir tout de suite, dans le présent livre seuls les sortilèges et rituels seront abordés, le reste étant développé dans le livre secondaire. Ici vous aurez donc droit à une liste de sorts et une bonne explication sur les méthodes d'apprentissage des sorts (dans les grimoires), qui correspondent à certains cercles (équivalent à des niveaux de sortilèges) et indiquant le coût pour les lancer. En règle générale, et sauf avis contraire, payer le coût en points de psyché suffit à lancer un sort. Néanmoins, et toujours selon le principe de cohérence, le MJ pourra demander au joueur de lancer un D10 pour lancer le sort, estimant que l'action est plus difficile que d'habitude.

Le reste de l'ouvrage développe les différentes règles relatives au voyage, à la survie et aux maladies et aux blessures du personnage.



Verdict final

Avant de parler de fond, le livre est aussi un objet, et la première impression n'est hélas pas à la hauteur du potentiel du jeu. La maquette est assez simple, les illustrations sont peu harmonisées entre elles, bien qu'assez nombreuses ; mais ce qui reste le plus dur, c'est l'absence d'encadré et de mise en forme pour retrouver des points importants dans le texte. Un petit bémol qui peut rendre la lecture parfois difficile. Mais pour les plus tenaces des lecteurs, ils découvriront un univers travaillé et intéressant. Soyons clairs, *Istar* cherche à être un jeu simple et ludique et par là même il ne conviendra pas à tout le monde en l'état. Mais le suivi de la gamme, avec l'ajout de règles en boîte à outils et d'éléments historiques, réconciliera sans doute beaucoup de rôlistes de la vieille école.

Aurélien « Hartanis » Caffart

Liens vers nos partenaires



Luchadores Rumble Edition

Après une première édition chez Pulp Fever qui a rencontré son public en 2011 (cf. critique dans le *Maraudeur* n°6), le jeu de rôle francophone *Luchadores* revient grâce à un nouvel éditeur, OVNI Éditeur d'autres réalités. Dans ce jeu de rôle original les joueurs incarnent des lutteurs de catch latino, avec des masques, des sauts depuis la troisième corde et des inimitiés durables envers d'autres lutteurs. Mais surtout, ils sont désignés par un ancien rite mystique pour protéger l'archipel de Los Murcielagos contre des hordes de monstres et une influence maléfique qu'un siphon géant, au large, vomit régulièrement sur ses côtes ensoleillées. C'est le moment de taper dans la main de son *companion* et de monter sur le ring pour montrer ce que vous êtes capables de faire !

Aventures au soleil, coup de la corde à linge et rythmes latinos

Luchadores se déroule dans les Caraïbes, dans les années 1960-70. Dans le monde extérieur, c'est l'heure des dictateurs, de la guerre froide et des espions qui ont la classe. Sur un petit archipel qui ne figure sur quasiment aucune carte, en revanche, la population locale vit avec la peur de l'*Espirale Grande*, ce siphon gigantesque qui éjecte régulièrement des monstres aquatiques à l'assaut de Los Murcielagos. Invariablement aussi, les scientifiques de l'archipel auront un penchant à tourner savant fou tendance nazi, les cadavres à sortir de leur sépulture, et les blaireaux-garous à hanter les collines à l'affût de chair humaine.

Et les personnages sont là pour y mettre bon ordre. Dans *Luchadores*, foin d'investigateur angoissé ou de super-héros propres sur eux, place aux catcheurs huilés et sautillants ! Parfois en effet, un homme ou une femme est rejeté de l'*Espirale Grande*, sans qu'il soit un monstre. Un rituel permet alors de confier à cet élu un

masque de *lucha libre* et après un petit stage de remise en forme, il rejoint un groupe connu et reconnu dont la vocation est de s'opposer aux monstres. Et sauver le monde, bien entendu. Avec des souplesses arrière, des projections dans les cordes et des atémis.

Un petit air de merengue

Le contexte de *Luchadores* est donc résolument original. C'est d'ailleurs ce qui a probablement contribué à son succès lors de sa première édition. Le marché du jeu de rôle est actuellement marqué par la réédition de titres anciens (*Crimes*, *L'Œil noir*, *Maléfices*, etc.), mais ce n'est pas son unique caractéristique. La scène francophone est également traversée par une lame de fond de nouvelles idées et de nouveaux systèmes qui dépoussièrent notre hobby. *Luchadores* participe à ce dépoussiérage, en particulier en ce qui concerne son contexte. Parce que, sincèrement hein, des investigateurs de l'occulte qui résolvent leurs problèmes avec des clefs de bras et des soumissions ? Personne ne l'avait vu venir.

Nous sommes redevables envers *Luchadores* – et envers ses petits frères qui cherchent à faire progresser le jeu de rôle dans des *terra incognita* ludiques : *Würm*, *Inflorenza*, *Wastburg* et bien d'autres. *Luchadores* démontre que le jeu de rôle est un hobby vivant et audacieux qui sait prendre des risques pour aborder de nouvelles thématiques et continuer d'évoluer. Sans ces contributions, nous pourrions sincèrement nous demander si notre hobby ne vit pas une période très régressive. Merci donc à l'équipe derrière ces productions, en particulier aux auteurs de *Luchadores* : Romain d'Huissier (*Qin*, *Hexagon...*), Willy Favre (*Z-Corps*, *Brain Soda*) et Julien Heylbroeck (*Kuro*). Ces trois auteurs ont l'habitude de travailler ensemble, et ils avaient déjà collaboré tous les trois pour l'adaptation de la bande dessinée *La Brigade chimérique*.





Le masque et les plumes

Ce contexte tient d'ailleurs la première place dans le livre de base. Il s'agit de présenter les points saillants de la société de Los Murcielagos, ses habitudes et l'influence particulière de l'*Espirale Grande* sur la vie de tous les jours. L'influence la plus notoire est l'existence des Luchadores, que tout le monde connaît et qui sont pleinement intégrés dans la société. La population a ainsi l'habitude de faire appel à eux, que ce soit pour retrouver des enfants enlevés par des zombies ou aller récupérer un chat dans un arbre...

Une grosse partie du livret de base est ensuite consacrée au système, qui réussit à simuler les affrontements de catch. Cette partie est très pédagogique pour permettre aussi aux non-initiés de profiter quand même du jeu et être relativement efficace en combat. Il transparait toutefois que les fans de catches seront beaucoup plus à l'aise pour décrire leurs actions et animer des combats flamboyants. Le principe de base du système de résolution est très simple et il se base sur le *One-Roll Engine*. Le joueur lance un certain nombre de dés en fonction de ses caractéristiques, il choisit un des nombres obtenus. Le nombre de dés qui ont cette valeur permet de réussir des actions difficiles ; la valeur elle-même indique la puissance de la réussite. Aussi, parfois il faudra choisir une faible valeur, mais qui est fréquente dans le tirage qui vient d'être effectué, parfois on pourra prendre une forte valeur pour réussir une action facile mais avec énormément d'éclat. Ainsi, un même tirage (par exemple : 3, 3, 3, 5) pourra, selon les circonstances pousser un joueur à choisir le 5 unique (une excellente réussite pour une action facile) ou les trois 3 (une réussite marginale pour une action très difficile).

Beaucoup des éléments du système sont ensuite présentés pour permettre de simuler les actions courantes et notamment les combats. Car dans *Luchadores* les combats entre les personnages et les monstres se règlent au catch ! Avec tout ce que cela sous-entend d'outrance, de retournement de situation ou de règles spéciales (sortie de ring, utilisation d'armes improvisées, combat dans une cage, combat par équipe, etc.). L'effort pédagogique des auteurs est à saluer une fois de plus. Le néophyte pourra trouver tous les éléments pour mieux maîtriser ce genre d'affrontements. Tout au plus souffrira-t-il temporairement d'une sensation de trop plein face à un très grand volume d'informations visiblement rédigées par des spécialistes de ce spectacle.

Petit paquet pour le finir

Le premier tirage de *Luchadores* avait rapidement été épuisé lors de la sortie de ce jeu de rôle. Une communauté de joueurs s'était fait connaître et avait communiqué son attachement à ce monde original et divertissant. Plusieurs scénarios avaient d'ailleurs été publiés dans les magazines de notre hobby. Puis plus rien. OVNI permet de rendre à nouveau disponible ce jeu, et c'est une excellente initiative. Le nouvel éditeur propose aussi un petit écran fruste et un recueil avec les scénarios publiés il y a quelques années. Entre les deux éditions, il y a peu de différences. La maquette a été (très bien) revisitée, les illustrations redistribuées, une relecture a éliminé une partie des coquilles. Avec son recueil de scénarios, cette nouvelle édition permet d'envisager un nombre conséquent de parties et plusieurs opportunités d'explorer certaines facettes de cet univers.

Luchadores s'adresse probablement en priorité aux fans de catch et de *lucha libre*, mais il ne rate pas sa dimension pédagogique pour que les potes de ces fans puissent y jouer aussi. Comme le catch, *Luchadores* est un jeu outrancier, dont l'exagération elle-même est un ressort de la narration. On pourra ainsi être confronté à un complot fomenté par un officier nazi qui a atteint l'immortalité grâce à des rituels cheyennes, et qui répand la terreur avec des poulpes cybernétiques et des zombies radioactifs... Si le catch est un spectacle scénarisé déguisé en sport de combat, *Luchadores* demande la même complicité de la part de ses joueurs. Il faut faire appel à la fameuse suspension d'incrédulité pour croire à la crédibilité de l'archipel de Los Murcielagos. Mais si on fait l'effort de vouloir y vivre des aventures, on peut alors bénéficier d'un monde d'aventures hautes en couleur et authentiquement dépayssantes.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires



MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE



Commencer

Les conseils pour devenir meneur ou améliorer sa pratique sont très anciens. Dès les premières publications de *Casus Belli*, les recommandations de meneurs expérimentés abondaient et l'on en voit toujours au moins dans les magazines papier. Avec l'avènement d'Internet, le procédé s'est démocratisé et aujourd'hui les blogs fournissant conseils plus ou moins inspirés fourmillent*. Pourtant, il existe peu d'ouvrages de référence en français. Les seules vraies références à ce jour sont le *Manuel pratique du jeu de rôle* édité par *Casus Belli* en 1999** et la très pompeuse *Bible du meneur de jeu**** éditée par Footbridge en 2010. Chez nos amis anglo-saxons, les ouvrages issus du blog Gnome Stew**** développent, dans le détail, certains aspects comme la préparation de parties ou l'improvisation tandis que le controversé *Play Dirty* nous apprend à faire souffrir les joueurs pour leur bien.

Mais à chaque fois ces ouvrages soulèvent une question : comment arriver à parler de notre pratique du jeu de rôle alors qu'elle est si diverse ? Bien souvent, les auteurs n'évitent pas l'écueil et l'on se retrouve avec des articles comme s'il n'y avait qu'une seule bonne manière de jouer ou, pour cause d'auteurs variés, des idées dispersées et parfois contradictoires. Avec leur collection *Sortir de l'auberge*, les éditions Lapin Marteau décident de relever le défi en développant toute une gamme dédiée aux meneurs, aux joueurs et à tout ce qu'ils peuvent faire ensemble. Comment s'en sortent-elles avec ce premier ouvrage ? Bistouri et scalpel pour une autopsie en bonne et due forme.

Se préparer

Après une longue introduction****, l'ouvrage débute sur la préparation. Tout d'abord, Fabien Deneuville nous vante les mérites de l'organisation de la séance, tant il est vrai que de bonnes conditions de jeu peuvent permettre de débloquer notre imaginaire.

Ensuite, il faut s'atteler au scénario. Tristan Lhomme nous fournit les clés non pas pour rédiger un scénario, mais plutôt pour bien trouver l'inspiration. L'approche y est universelle et tout à fait accessible. Isabelle Perier nous aide à nous servir d'une fiction existante pour générer notre propre aventure. En ne proposant pas de structure de scénario toute faite l'un et l'autre évitent ainsi des partis-pris trop clivants.

Éric Nieudan nous propose une solution pour bâtir un donjon : une méthode simple et utile pour alimenter vos parties de jeu médiéval fantastique. Méthode testée et approuvée par votre serviteur.

Animer

Vient ensuite le cœur de la question : animer, gérer une partie de jeu de rôle. Avec « Enseigner un JdR », Thomas Robert explique comment intégrer un jeu et transmettre les informations essentielles sans se perdre dans deux heures d'explication. Les conseils sont variés et assez généralistes, mais un peu chiches. Sébastien Delfino parle ensuite abondamment de la façon de décrire

les scènes pour rendre les histoires « vivantes » avec pertinence. Des conseils intéressants mais très denses qui pourront effrayer le lecteur et lui demander des relectures.

Alexandre Jeannette, avec « Improvisation », est beaucoup plus accessible avec une suite de conseils précis, concis et pleins de (bon) sens. Il faut dire que le sujet rempli des livres à lui seul (*Unframed* chez Engine Publishing****). Le célèbre Jean-Philippe Jaworski livre des clés utiles à l'interprétation des personnages non joueurs. Mais la profusion d'éléments (apparence,

Mener des parties de jeu de rôle

Olivier CAÏRA - Coralie DAVID - Sébastien DELFINO
Fabien DENEUVILLE - Nicolas DESSEAUX
Romain D'HUISSIER - Jean-Philippe JAWORSKI
Alexandre JEANNETTE - Alexis LAMIABLE - Jérôme LARRÉ
Tristan LHOMME - Thomas MUNIER - Éric NIEUDAN
Isabelle PÉRIER - Gregory POGORZELSKI - Thomas ROBERT
Pierre ROSENTHAL - Stéphane TREILLE





position sociale, ambition, etc.) nous pousse à nous interroger ; l'auteur ne nous donne-t-il pas ces conseils pour écrire des personnages de fiction ?

Jérôme Larré nous donne des ficelles pour « dompter la linéarité », exercice toujours difficile dans un médium où la liberté d'action des personnages fait tout son intérêt. L'éternel batailleur Romain d'Huissier parle des combats en jeu de rôle, de leur fonction narrative et de comment les appréhender. Il fait d'ailleurs partager quelques pistes pour les dynamiser. Attention toutefois à la multiplication de références cinématographiques parfois obscures et à l'autoréférencement. Enfin, Thomas Munier, Coralie David et Jérôme Larré fournissent des idées pour mener des scènes spéciales comme des courses-poursuites, des rêves ou des cérémonies.

Power-up : les techniques avancées

Une fois les bases établies, nous pouvons développer des pratiques plus avancées. Brand nous explique l'art et la manière pour « Commencer ». Coralie David écrit sans doute l'article le plus dense de l'ouvrage avec « Rassembler et diviser », c'est-à-dire donner de la cohésion dans le groupe des personnages joueurs ou, au contraire, le soumettre à une pomme de discorde. Greg Pogorzelsky, lui, veut rendre les choses personnelles pour les personnages et donne des pistes claires pour y parvenir.

Brand s'attaque à la difficile transmission des émotions et dégomme au passage quelques idées reçues. Pierre Rosenthal partage son expérience de manière informelle, sur la base d'un entretien. Il parle ici d'un point qui pourra paraître tabou à certains : s'assurer de faire plaisir aux joueurs. Stéphane Treille aime la musique et la sonorisation des parties au travers d'un article assez complet. Enfin, Olivier Caïra, spécialiste des fictions, nous aide à aller plus loin en développant une campagne à partir d'un scénario one-shot.

Tuning

Le dernier chapitre propose des options particulières. Alexis Lamiabile donne dans le *scrapbooking* version rôliste : la conception des aides de jeu(x). Éric Nieudan nous conseille pour jouer par écrans d'ordinateur interposés, option intéressante et pratiquée régulièrement par de nombreux joueurs.

Nicolas Dessaux nous vante les mérites de l'OSR, le *old-school renaissance*, mouvement cherchant à reproduire les sensations des premiers modules de *Donjons & Dragons*. Au menu : tables aléatoires, gestion des compétences des joueurs et non des personnages, bac à sable et environnements dynamiques. Intéressant même s'il se perd un peu en chemin. Enfin, Jérôme Larré nous propose de « Partager la narration », avant de conclure l'ouvrage.

Verdict

Si le résultat est perfectible, force est d'admettre que le défi est relevé ! Sur la forme, la campagne de financement a permis de publier un bel objet sobre et fonctionnel, fait pour durer. Point intéressant : certains passages renvoient à d'autres articles du livre, un moyen pratique de naviguer dans l'ouvrage au gré de nos envies. De plus, une fiche de synthèse est fournie pour retrouver les informations essentielles de chaque article.

Malgré la pluralité des intervenants, *Mener des parties de jeu de rôle* montre une grande cohérence et s'attache, avec plutôt plus que moins de succès, à fournir des outils pratiques et généralistes. De quoi vous encourager à vous le procurer et à piocher dans les différents articles au fur et à mesure de vos besoins.

* Par exemple (séquence autopromo !), votre serviteur s'est aussi adonné à l'exercice. <http://lesbonsremedes.overblog.com/tag/theorie/>

** L'ouvrage était devenu introuvable et la FFJDR l'a désormais mis à disposition sur son site : <http://www.ffjdr.org/manuel-pratique-du-jeu-de-role/>

*** <http://www.labibledumeneurdejeu.com/>

**** <http://www.gnomestew.com/>

***** Brand et Coralie David y mentionnent notamment le fait que le terme « joueur » est remplacé par « joueuse » dans certains articles. Il s'agit là d'une attitude militante bien louable, pourtant critiquée par certains... À vous de juger.

Liens vers nos partenaires



Designing a Pen & Paper Storytelling Game

Suite à la chronique ludique consacrée à *Michtim* (*Maraudeur* n°18), voici une présentation d'une autre publication de son auteur, Georg Mir. Il s'agit de sa thèse de mastère, qui est consacrée à la création de *Michtim*.

Les publications consacrées à la théorie du jeu de rôle ont été nombreuses par le passé, avec en particulier le travail de *The Forge* au début des années 2000. Depuis, plusieurs autres auteurs, intellectuels et groupes de réflexion ont continué à analyser, explorer et exposer différentes théories sur le jeu de rôle. Ces cercles de réflexion ont eu par ailleurs l'énorme avantage de vouloir éprouver leurs théories en produisant des jeux qui visent à valider ou invalider leurs réflexions – au profit des joueurs et de la variété de la production ludique.

Georg Mir, quant à lui, énonce dans ce document de manière didactique ses choix de conception. Il présente quasiment tous les mécanismes de *Michtim*, et justifie ses choix par comparaison avec d'autres mécanismes connus et reconnus tels que *Vampire : la Mascarade*, *Donjons & Dragons*, *World of Warcraft*, etc.

C'est une occasion assez rare de voir le comment du pourquoi des coulisses d'une création de jeu de rôle. Les notes d'intention sont relativement rares dans les jeux de rôle et, lorsqu'elles existent, sont souvent limitées à quelques clarifications de haut niveau. Ici, la présentation des choix de conception est plus détaillée que jamais. C'est aussi divertissant de prendre quelques points de comparaison parmi des références. Ainsi, les vertus de *Michtim* (qui simule les orientations morales des personnages et leurs effets en jeu) sont comparées avec les alignements de *Donjons & Dragons* et la voie

de l'Humanité de *Vampire*. D'autres éléments sont ainsi passés au crible : les représentations sexuelles, les jets de dés, les traits, le système de combat, les archétypes, les atouts et l'expérience.

Ce document est intéressant dans les comparaisons qu'il propose. Mettre en avant le dimorphisme sexuel dans *World of Warcraft* (toutes les femelles sont fines, rapides et souvent pourvues d'attributs sexuels secondaires hypertrophiés), c'est un point de passage obligé pour qui s'intéresse au *game design* (la conception ludique). Découvrir comment cette approche a été changée pour *Michtim* (pour mémoire, le sexe n'a pas d'importance, c'est la morphologie qui en a une – petite, fine ou musclée) est particulièrement intéressant.





L'auteur fait toutefois quelques approximations qui ne résisteront pas aux analyses d'un spécialiste, il ne faut donc pas prendre pour argent comptant toutes les affirmations présentes dans l'ouvrage. Mais dans les grandes lignes, les thèses proposées sont intéressantes, même si elles manquent de profondeur. En effet, pour aborder toutes les techniques citées, le document ne fait qu'une centaine de pages bien aérées et illustrées. De plus, il faut prendre un peu de distance avec ce travail. L'ensemble des jeux de rôle papier qui sont étudiés sont en effet des jeux relativement anciens, des jeux très traditionnels dont même les implémentations les plus récentes doivent composer avec un héritage parfois lourd. Le seul cas récent véritablement étudié est celui de *World of Warcraft*, un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

De fait, cet ouvrage ouvre l'appétit. On rêverait de quelques analyses plus poussées sur les systèmes de jeu et leur pertinence, leurs limitations, leurs enseignements. Il en existe des exemples, que ce soit dans les chroniques réalisées par la presse dédiée ou dans des podcasts. Mais une approche méthodique et systématique est difficilement compatible avec le format de ces publications (limitations de taille dans la presse, de format dans un podcast). L'existence et la publication de ce travail original sur *Michtim* constituent donc une exception très rafraîchissante.

Guillaume AGOSTINI



Liens vers nos partenaires



Premier bivouac – kit d'initiation à Summer Camp

Incarnez des Louveteaux (et des Jeannettes) confrontés aux mystères et aux dangers dans un environnement qui n'est pas sans rappeler l'ambiance des Goonies !

Les rôlistes sont de grands enfants. Ils aiment jouer, les chips, les sodas, se déguiser et se raconter des histoires. Bizarrement, beaucoup de jeux de rôle mettant en scène des enfants surfent sur le thème de l'épouvante et du mystère, faisant écho aux peurs enfantines qui forgent l'imaginaire. *Summer Camp* ne fera pas exception de ce point de vue et permettra aux joueurs d'incarner des Louveteaux (ou des Jeannettes), à savoir des enfants ayant rejoint le Corps des explorateurs, une sorte d'unité scout dépourvue de toute attache religieuse. *Premier bivouac* est en réalité le kit d'initiation de *Summer Camp* et offre un premier cadre d'aventures, des personnages prêtirés et les règles nécessaires à une prise en main rapide, le tout en 78 pages.

Dans *Premier bivouac*, les bases du jeu sont exposées mais pas complètes. Vous ne pourrez pas créer vos propres personnages et vous disposerez d'options limitées pour créer et faire vivre vos histoires, mais il est tout à fait possible de faire jouer plusieurs séances de jeu avec le matériel proposé, et même de créer de nouveaux personnages et cadres d'aventures avec un peu d'imagination et de travail. *Premier bivouac* est un kit d'initiation à *Summer camp*, mais il peut également devenir un excellent outil d'initiation au jeu de rôle tout court – même s'il ne propose pas de définition du JdR – parce qu'il est clairement écrit et bénéficie d'explications simples sur les différents éléments qui composent le jeu. Pourtant, *Premier bivouac* n'est pas un jeu de rôle conventionnel. Il intègre notamment des principes de narration partagée, qui permettent aux joueurs de créer

des pans entiers de l'histoire, le meneur de jeu étant appelé à rebondir sur ces éléments pour compléter la trame qu'il avait envisagée.

Ce bon vieux D6

Les personnages de *Premier bivouac* sont définis par huit talents (Bricolage, Cuisine, Entraide, Histoire, Nature, Observation, Science et Sport) évalués de -2 à +2. Pour réussir un test, il faut lancer 1d6 et y ajouter un talent et les modificateurs d'usage (circonstances défavorables, badges, aide extérieure...). Si le résultat final donne 4 ou plus, ou si le résultat du dé donne 6, c'est un succès. Les échecs peuvent entraîner des péripéties (des conséquences défavorables exprimées par la narration) ou des changements d'état (fatigué, blessé, maudit...), en fonction du test. Il n'y a visiblement que les PJ qui effectuent des tests, les PNJ ne lancent pas de dés (ce qui vous fait l'économie de leur profil en créant votre cadre d'aventures). Lorsqu'un personnage acquiert un état préjudiciable, il souffre de malus aux jets de dé, mais ces états peuvent être « soignés » par des talents (cuisine, entraide), en fin de journée lorsque les enfants rentrent au camp ou en passant une journée complète au camp sans participer aux activités. Il faut savoir que s'il est possible qu'un Louveteau perde la vie, cela met un terme à la partie (le camp est annulé).

Une journée au sein d'un camp se déroule selon un horaire précis. Au lever, le chef de camp (le meneur de jeu) détermine les activités de la journée (exploration des environs, étude de la faune ou de la flore, jeux de piste...). Les enfants qui le veulent partent ensuite explorer la zone de jeu et vont tenter de se distinguer dans l'exercice en question ou de mettre en pratique les valeurs du Corps des explorateurs. L'objectif est ici double : faire découvrir les lieux, objets et personnages clés de l'histoire – et permettre aux joueurs d'y associer des éléments narratifs de leur cru – et tenter de récolter des « badges », des distinctions au sein du camp qui offrent des bonus aux tests. Après cette « phase





d'exploration », on bat le rappel et tout le monde doit rentrer au camp où les bobos seront soignés et où on distribuera les badges. Le soir, au coin du feu, un joueur devra raconter une histoire qui fait peur en relation avec les éléments découverts durant la journée. Le meneur de jeu se servira de cette histoire pour meubler la journée du lendemain, et ainsi de suite jusqu'à la résolution de la trame prévue. Le scénario proposé dans ce kit d'initiation prévoit un camp d'une durée d'une semaine. Comme on ne raconte pas d'histoire le premier jour ni le dernier, cela fera cinq histoires à raconter par les joueurs (si possible pas toujours le même).

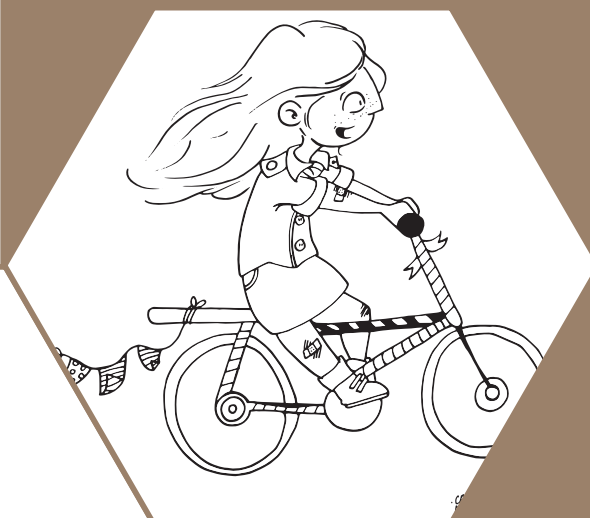
Narration partagée

La liberté de création n'est cependant pas totale pour les joueurs. Ils ne peuvent, ensemble, associer qu'un élément narratif par personne, objet ou lieu proposé par le meneur de jeu, et ce dernier est libre de choisir parmi les éléments des histoires racontées par les joueurs ceux qui l'intéressent ou corroborent sa vision du scénario. Les scénarios seront conçus sur le mode « bac à sable », à savoir

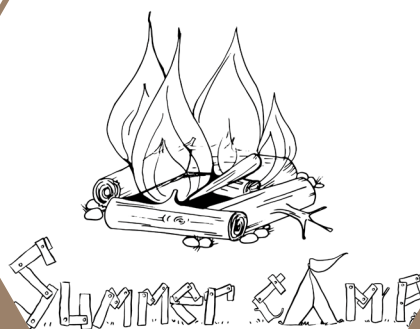
qu'ils listeront une série d'éléments ainsi qu'une trame globale, répartie sur toute la durée du camp, mais sans préciser nécessairement toutes les étapes de l'histoire ou tous les détails. Cela permet au meneur de jeu de se laisser surprendre par ses joueurs et ainsi de partager le fardeau (si c'en est un) de la cohérence avec ses commensaux. *Premier bivouac* se destine cependant à des meneurs de jeu ayant déjà de la bouteille, car leurs capacités à rebondir sur les idées des joueurs et à improviser seront pour beaucoup dans le succès ou l'échec d'une partie.



LYMNET CAMP
mystère et aventure et



J'ai une histoire terrible
mais c'est là, elle est vraie



pour s'amuser à se faire

Liens vers nos partenaires



SHAYÔ

Le 7^e Cercle s'est spécialisé dans les gammes de jeux de rôle courtes et fermées. Citons dans un désordre chronologique *Z-Corps*, *Yggdrasil*, *Keltia* et *X-corps First Contact*, chacun se basant sur un thème propre à éveiller la flamme des geeks que nous sommes : les zombies, les vikings, les Celtes au temps du roi Arthur et l'invasion extraterrestre. Autant de succès qui ont permis à l'éditeur d'imprimer sa marque et de s'installer durablement dans le paysage ludique français (et même d'intéresser les autres pays, dont les États-Unis, puisque certains de ces jeux ont eu l'honneur d'être traduits dans différentes langues). *Shayô*, le dernier né du 7^e Cercle, est enfin arrivé dans nos boutiques, après une précommande qui permettait d'investir dans une version limitée accompagnée de goodies. Voyons de quoi il retourne.

Deux bushis sont dans un bateau, l'un des deux tombe à l'eau...

Le 7^e Cercle aime les pitches qui claquent. *Shayô* ne déroge pas à la règle. L'Asie ancienne a toujours eu pour les rôlistes un délicieux parfum d'exotisme à hautes sensations. *L5A*, *Bushido*, *Qin* ou *Tenga* connaissent ou ont connu un franc succès. L'éditeur nous propose de retrouver les bushis et shugenjas dans un futur bien sombre à l'environnement post-apocalyptique.

Résumons la situation : notre Terre a succombé à un terrible cataclysme, que les Japonais attribuent à la colère des dieux, le Tenbatsu. Le pays nippon lui-même a beaucoup souffert : ses îles ont été submergées par les flots, les villes se sont écroulées suite aux tremblements de terre, les centrales nucléaires ont explosé, irradiant une bonne partie du pays, etc. Les Etas, ces démons qui peuplent les légendes japonaises, sont de retour. Un certain nombre d'humains a subi des mutations, provoquant le rejet des humains restés purs de ces influences. Enfin, tout contact avec l'extérieur a été rompu. Pourtant, le pays s'est relevé d'entre les

ruines. Il a un nouveau nom, Hi-no-moto, et il édifie une nouvelle société sur le système politique qui avait cours avant l'arrivée des Occidentaux dans le pays du Soleil levant. Le Tennô, nom donné à l'empereur, dirige Hi-no-moto du haut de son trône de Chrysanthème, épaulé par le shogun (sorte de Premier ministre) et soutenu par l'armée. Pourtant, il a dû partager son pouvoir. En effet, durant les longues années de trouble, alors que le pouvoir était vacant, les yakuzas, grâce à un sens aigu de l'organisation, ont réussi à fédérer de nombreux villages et refusé de céder face aux exigences du nouveau pouvoir central. Finalement, les deux partis ont trouvé un compromis, et impériaux et yakuzas travaillent à présent (plus ou moins) main dans la main.



L'originalité du jeu est d'avoir pour point de départ le village. En effet, lors de la première séance, les joueurs vont créer la bourgade d'où leurs personnages sont originaires, faisant de celle-ci un acteur à part entière de la campagne, un peu à l'instar du fameux *Kingmaker* pour *Pathfinder*. Cela permet de fédérer dès le début votre groupe de PJ et surtout de lui donner un but, en l'occurrence la survie et le développement du village. Les trois types de personnages jouables ne dépayseront pas les habitués de *L5A* : les bushis (autrement dit les combattants), les gakushas (les érudits, ceux qui ont gardé la mémoire des techniques datant d'avant le Tenbatsu) et les mahôtsukai (les mystiques, c'est-à-dire les lanceurs de sorts). Chacune de ces vocations offre un certain nombre d'occupations permettant de singulariser les personnages.

Déroulez-moi ce parchemin !

Regardons maintenant de plus près ce que l'on trouve dans le livre de base de *Shayô*. Comme beaucoup de jeux de rôle, il distingue deux parties, une première qui pourra être lue par les joueurs et une seconde à réserver au meneur de jeu.





La partie commune présente de façon assez détaillée le monde de Hi-no-moto ainsi que la mécanique qui fait tourner le jeu. Avouons que le premier chapitre (*Soleil couchant, la fin du monde*) peut faire craindre le pire. L'auteur entreprend de nous faire croire à la retranscription de vieux rouleaux de parchemin écrits par un vieil érudit. L'idée est pertinente, c'est souvent le moyen de poser l'atmosphère du jeu par des moyens littéraires. Mais ici, le texte est aussi sec qu'une page de Wikipédia, ce qui fait qu'on ne croit pas deux secondes au procédé. Dommage. N'est pas écrivain qui le veut.

Heureusement, la suite est bien meilleure, et donne envie de se plonger dans la lecture du jeu. Le chapitre suivant est en effet un exposé de la géographie de Hi-no-moto. Depuis le Tenbatsu, la configuration de l'archipel a été profondément modifiée. Aujourd'hui, la population a investi les huit plus grandes îles, et les bouleversements climatiques permettent de proposer divers environnements qui vont du climat équatorial (au sud) aux terres quasi polaires (au nord). Bien vu ! Cela offre au MJ la possibilité de varier dans sa campagne les paysages que traversera son groupe. On pourrait craindre un chapitre scolaire, un peu fastidieux à lire :

pas du tout. Grâce à un style riche et des descriptions soignées, on se plaît à suivre le guide et imaginer les nombreux scénarios que l'on pourra créer dans ce qui nous est proposé de découvrir.

Le chapitre sur la vie quotidienne est du même acabit. Il est court, mais suffisant pour permettre au meneur de jeu de broser la vie, les us et coutumes des habitants de l'archipel. La suite nous présente avec la même qualité l'organisation politique des trois pouvoirs (empereur, shogun et yakuzas) et la religion (divisée en quatre voies, qui constituent autant de formes de magie). Voilà pour les 65 pages de background, ce qui se révèle largement suffisant pour appréhender l'univers du jeu et poser les bases d'une campagne.

Passe-moi la clé de 10 !

La mécanique de *Shayô* tient sur près de 120 pages, création de personnage comprise. Nous sommes en terrain connu : on a des caractéristiques pour l'inné, des compétences pour l'acquis. Alors que le 7^e Cercle privilégie habituellement les dés 6, le système de jeu



est ici à base de dés 10 (tiens, comme *L5A* !). On lance autant de dés que la valeur de la caractéristique concernée, et on garde pour le résultat un nombre de dés équivalent au score de la compétence testée (*roll and keep*, quoi !). L'action est réussie si au moins un des dés gardés fait un score supérieur ou égal au Niveau de Difficulté (5 pour une difficulté moyenne, 7 pour une action difficile, etc.). Chaque 1 obtenu sur un dé annule un succès. S'il y a plus de 1 que de succès, le test occasionne un échec critique, sauf si le score de compétence permet d'annuler les 1 qui restent (petite complication, mais qui permet de sauver les miches des PJ !). Le système n'a rien de complexe, et est facile à intégrer.

Pour la gestion des combats, nous sommes là encore dans un fonctionnement classique, à base de rounds et de rangs d'initiative. À chaque round, chaque personnage a la possibilité d'effectuer un certain nombre d'actions, mais une seule peut être une attaque ou une action dite « neutre », comme se déplacer, tenter d'intimider l'adversaire, etc. (les autres servent principalement à esquiver les coups de l'adversaire). Les fans du 7^e Cercle vont retrouver une notion déjà présente dans *Yggdrasyl* et *Keltia* : les options d'attaque, qui permettent de choisir à chaque tir ou coup porté si on frappe classiquement, ou si on préfère y aller avec force ou au contraire subtilité. Cela permet de ne pas laisser tout le plaisir du combat au plus bourrin, chacun pouvant y trouver son compte.

Pour les dégâts, les traditionnels points de vie sont répartis sur cinq lignes de vie et chacune, une fois remplie, amène un malus qui va impacter les actions du personnage. Vous l'avez compris, *Shayô* ne cherche en rien à révolutionner, mais au moins c'est efficace.

Le Ki, mot asiatique pour qualifier la capacité d'un homme à concentrer son énergie pour une tâche exceptionnelle, est au cœur du système de jeu de *Shayô*, car c'est lui qui va permettre aux PJ d'effectuer des tâches non ordinaires, voire extraordinaires. Chaque personnage a son propre score de Ki, mais il existe également un Ki de groupe dans lequel chacun pourra puiser à un moment critique. On voit que le

jeu privilégie la notion d'équipe à celle d'individualités (tiens, *Vermine* n'était-il pas édité également par le 7^e Cercle ?). Le Ki est utile autant à ceux qui veulent faire des actions de combat particulières qu'aux lanceurs de sorts. Un chapitre entier est consacré à ces manœuvres spécifiques, détaillant ce qu'il est possible de faire : assommer, désarmer, immobiliser, etc. Certes la culture japonaise n'est pas la culture chinoise et dans *Zatoichi* les samouraïs ne volent pas dans les airs et ne marchent pas sur l'eau. Mais on peut être déçu par les possibilités offertes, leur coût en Ki paraissant disproportionné comparé au résultat recherché. Comme souvent, un bon coup de katana entre les deux yeux reste le plus sûr moyen pour se débarrasser d'un

adversaire. La magie, quant à elle, est détaillée dans un long chapitre. Il existe trois types de lanceurs de sorts : les prêtres, qui représentent les dieux, les chamans, qui jouent un rôle d'intermédiaires entre les kamis et les hommes, et l'Onmyôji, qui pratique une magie profane centrée sur les cinq éléments. Chaque type de magie a ses spécificités, donnant des listes de sorts différentes. On n'est pas à *Donjons & Dragons*, le nombre de sorts possible ne remplit pas des dizaines de pages, mais chacun trouvera chaussure à son pied.

Comme pour tout bon jeu de rôle, l'équipement a droit à son chapitre. À *Hi-no-moto*, l'argent tel que nous le connaissons n'existe plus. Rangez donc vos pièces d'or et autres kokus, ici tout se négocie par le troc.

Pourtant, les traditions ont la vie dure, et comme il est difficile pour un voyageur d'avoir constamment quelque chose à échanger contre un bon repas ou un lit dans une auberge, il est possible d'utiliser des bouchons de bouteille ou des écrous, un peu à la façon de *Fallout*. Pour l'équipement lui-même, on ne trouve que du classique : armes, armures, montures, nourriture... Pour un peu, on croirait la liste du *Manuel des joueurs* de *D&D*. On reste un peu sur sa faim. Les objets mystérieux issus du passé précataclysmique ne sont pas accessibles dans le livre de base ; on peut cependant imaginer qu'ils seront développés dans un supplément. Plus intéressant est le chapitre consacré à l'artisanat.





De l'amélioration d'une armure à la fabrication d'une éolienne pour le village, les possibilités sont larges. Des règles pour gérer la création et la réparation d'objets sont détaillées, et permettent de faire de ces actions quotidiennes de vrais moments d'histoire.

Nous avons les moyens de vous faire parler !

La partie réservée au meneur de jeu risque de décevoir ceux qui espéraient connaître tous les secrets de *Shayô*. Les mutants, la raison du Tenbatsu, comment s'en est sorti le reste du monde... tout ça ne trouvera son explication que dans les suppléments prévus : comme dans toute bonne série TV, il faudra se montrer patient entre les saisons ! Cette partie se contente donc d'évoquer quelques organisations transnationales, pas toutes si secrètes que ça d'ailleurs (mais qui offrent de sacrées idées de scénarios), un bestiaire donnant des règles pour créer ses propres monstres, et des ébauches de scénarios (appelés *monogatari*) qui n'évitent malheureusement pas la facilité.

Le livre se termine sur un scénario complet, *Ame-no-inu*, qui fera de vos personnages des collecteurs d'impôt occasionnels. Le scénario est assez équilibré entre action, enquête et *roleplay*, et présente différentes facettes du jeu (la gestion du village, la diplomatie, le retour des onis, etc.). Suffisamment pour que votre groupe de joueurs voie s'il adhère au dernier-né du 7^e Cercle.

Jusqu'à maintenant, nous avons parlé du fond, mais pas de la forme. Le 7^e Cercle a, depuis *First Contact*, monté en gamme. *Shayô* est vraiment superbe. Le livre, tout en couleur, offre une mise en page élégante et aérée, agrémentée de magnifiques illustrations qui rendent bien l'atmosphère du jeu. Un petit bémol tout de même : la carte du jeu, si elle a de la gueule, n'est pas très lisible (manque de contrastes), ce qui est surtout marquant sur la version géante sur tissu.

En conclusion

Shayô est-il un jeu de rôle à conseiller à son meilleur ami (rôliste) ? Sûrement. Il plaira à coup sûr à ceux qui ont arpenté en long et en large les terres de Rokugan (L5A), aux amateurs de jeux post-apocalyptiques qui cherchent quelque chose de plus « exotique » que *Degeneration* et *Mutant Year Zero*, et aux fans du pays du Soleil levant. Premier chapitre mis à part, il est bien écrit. Il est assez complet et offre ce qu'il faut en idées de scénarios pour lancer une campagne sans attendre les futurs suppléments qui devraient expliquer un certain nombre de secrets non révélés.

On aurait cependant aimé plus de surprise : dans le système de jeu, dans la conception de la magie, dans l'originalité de l'équipement. L'aspect gestion du village m'a paru assez pauvre (simple répartition de points entre dangers alentours et avantages), mais peut-être un futur supplément enrichira-t-il cet aspect, comme cela a été fait pour *Ars Magica* avec *Alliances*.

Si vous aimez les jeux japonisants, foncez ! Si vous aimez les jeux post-apocalyptiques, foncez également ! *Shayô* plaira au plus grand nombre et permettra, c'est bien là le principal, de passer d'excellents moments dans un environnement dépaysant.

Philippe Abdelahir

Liens vers nos partenaires



Sphinx

Seul le pénitent pourra le passer*

Fabien Hilwein fait partie d'une génération d'auteurs de jeux de rôles atypiques. Habitué du podcast de La Cellule** et des Ateliers imaginaires***, il avait déjà commis le très poétique *Monostatos* (révolte contre un ordre établi dans une antiquité fantasmée) et l'original *La Saveur du Ciel* (un jeu de rôle culinaire !) et s'attelle aujourd'hui encore à un genre assez peu développé : l'exploration scientifique. Prenez vos carnets de notes, chapeaux mous et bottes en cuir et préparez-vous à plonger dans l'inconnu.

L'arche de l'Alliance, docteur Jones !*

Sphinx porte comme sous-titre « jeu d'archéologie fantastique », car les personnages sont des scientifiques explorant des ruines étranges cachant les secrets d'une civilisation perdue. Tous sont membres d'une organisation privée du nom d'Alma Mater. Cette fondation prend en charge les coûts des expéditions et recrute les chercheurs qui vont former les équipes d'exploration. Son but affiché est d'aider l'humanité à exhumer les secrets de son passé.

La création de personnages est très simple : chaque PJ est défini par sa discipline, une question métaphysique qui motive ses recherches et les liens qu'il a pu créer dans l'équipe de recherche. Concernant la discipline il faut voir large : des sciences dures comme la physique, la biologie ou la géologie sont proposées avec les sciences humaines comme l'anthropologie ou la linguistique mais aussi les pseudosciences du style cryptozoologie ou parapsychologie. Eh oui !

Nos valeureux explorateurs vont pouvoir faire face à des énigmes classiques (découvrir de nouvelles espèces ou un langage inconnu) ou moins habituelles comme des fantômes ou les traces d'animaux mythologiques. Si les joueurs ont la possibilité de créer le scientifique qu'ils souhaitent, ils sont tout de même invités à prendre

des disciplines qu'ils connaissent un peu pour être plus à l'aise dans leurs descriptions.

La question métaphysique conditionne le personnage sur ses motivations profondes. Cela peut être des choses anodines comme « qu'est-ce que la beauté ? » mais aussi plus complexes tel le classique « qu'y a-t-il après la mort ? ». Comme les personnages seront confrontés aux secrets cachés dans les ruines, ils vont pouvoir se mesurer à certaines réponses. La question de l'explorateur servira donc essentiellement au meneur pour créer des ruines répondant aux interrogations du personnage. Les réponses peuvent être agréables mais aussi fortement angoissantes, selon l'humeur du meneur ou même la réaction des joueurs.

Ensuite les relations des personnages servent à poser avant le début de l'histoire des liens forts générateurs de drama.

Vous voulez parler à Dieu ? Allons-y*

Comment joue-t-on à *Sphinx* ? Le jeu est, malgré ses innovations, assez traditionnel. Au début de la partie, le meneur de jeu va inscrire sur une feuille sept chiffres de manière croissante allant de 2 à 9. Pour une partie classique, les chiffres types sont 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 mais ils peuvent varier selon le temps de partie désirée.

Il va ensuite placer un D8 au milieu de la table en le positionnant sur le chiffre 1. Ce dé représente la valeur d'Éveil des lieux, comment il s'ouvre à ses découvreurs. Le meneur va décrire alors l'arrivée des explorateurs sur le site des ruines qu'ils vont fouiller. Les joueurs vont chercher à gagner des jetons en faisant l'une des trois actions suivantes : raconter comment son personnage fait des suppositions sur le lieu et ses secrets, proposer une scène relationnelle forte avec un autre personnage (joueur ou non) ou montrer ses émotions face aux découvertes. Il n'y a pas d'ordre de prise de parole mais le meneur doit veiller à ce que chaque joueur ait l'opportunité de gagner des jetons.

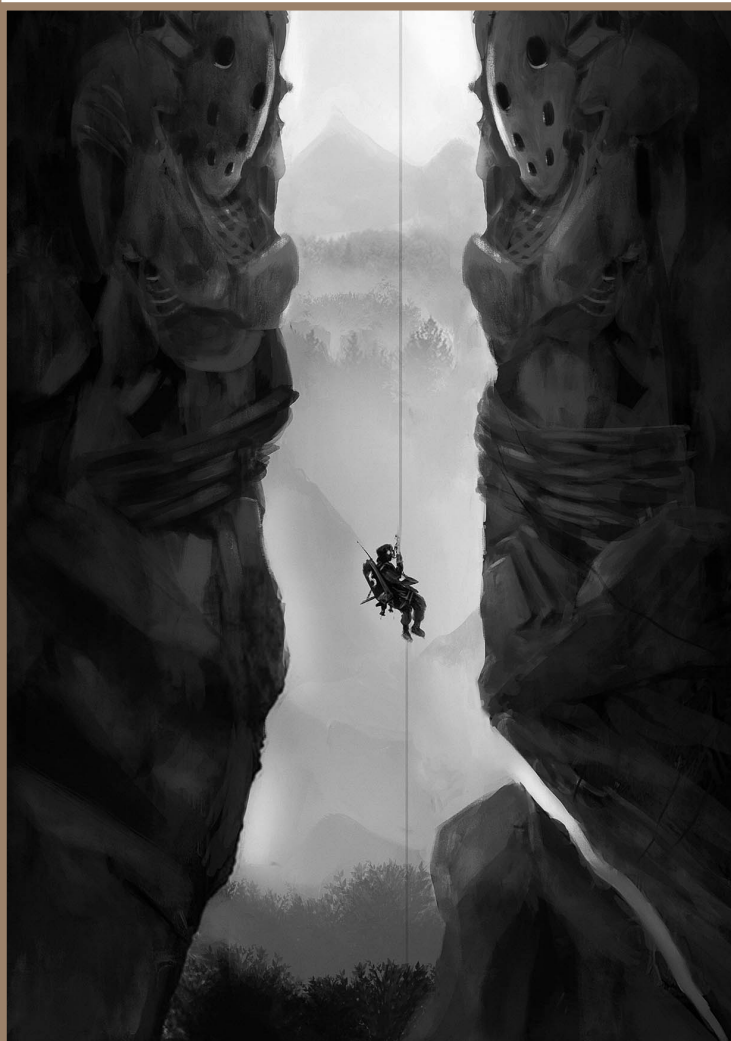
Quand un joueur fait une hypothèse qui cadre avec les





secrets préparés par le meneur, celui-ci peut suggérer une révélation. Si la somme du nombre de jetons du joueur et de son score de Voyage (qui commence à 0) est supérieure au premier chiffre de la liste du meneur (3 par exemple), ce dernier décrit une révélation, barre le chiffre sur sa feuille et augmente la valeur du dé d'Éveil de 1.

On comprend que les joueurs ont tout intérêt à voir leur score de Voyage augmenter pour améliorer leurs chances de révéler des secrets. Comment faire ? Les joueurs ont plusieurs options : parler de leur question métaphysique et exprimer à quel point elle est importante pour leur personnage ou même trouver sur place une partie de la réponse ; exposer comment il se lie à un habitant du lieu (qui peut être un spectre) ou s'approprie un objet important des ruines ou décrire une expérience mystique intense. Mais ils ne pourront progresser trop vite, car cette évolution est liée à leur compréhension des ruines et la valeur de Voyage ne peut dépasser la valeur d'Éveil de la partie.



Par moment des dangers apparaîtront, comme un éboulement ou des autochtones hostiles aux explorateurs. Dans ce cas le meneur prendra dans sa main un certain nombre de jetons et le joueur impliqué devra en deviner le nombre. En cas de réussite, il perd les jetons investis mais gagne un point de Voyage. Dans le cas contraire, il perd la moitié de ses jetons. Si des complications interviennent, elles ne sont jamais mortelles pour le personnage, Hildwein ayant fait l'impasse sur la question. La partie continue jusqu'à ce que la valeur d'Éveil atteigne 8 et que les lieux aient livré tous leurs secrets aux chercheurs. Une fois l'exploration achevée, des épilogues vont expliquer ce qu'ont appris les chercheurs aussi bien sur les savoirs acquis, les réponses aux questions existentielles que sur les relations forgées lors de cette aventure.

Nul ne connaît les secrets de l'arche...*

L'essentiel des règles est expliqué sur trente pages et le reste du livre est consacré à quelques conseils et surtout aux ruines. Après un guide décrivant la procédure pour établir des ruines crédibles, l'auteur nous fournit pas moins de huit cadres de jeu. Chacun est décrit par le savoir transcendant qu'il contient, la localisation (la forêt amazonienne, les montagnes de l'Himalaya, le désert irakien, etc.) et les différentes révélations destinées à être découvertes.

Sa place est dans un musée !*

Testé avant même de l'avoir lu, *Sphinx* prouve qu'il est un jeu intéressant, mais exigeant. Si l'approche est originale et le système simple à prendre en main, il pourra poser des difficultés au meneur comme aux joueurs. En effet, le travail du meneur sera de préparer des ruines qui ne dévoilent pas immédiatement leurs secrets (à moins d'en prendre une dans le choix varié et foisonnant de l'ouvrage). Durant la partie, il sera amené à décrire en détail les lieux et à réagir aux idées, forcément inattendues, des joueurs.

De leurs côtés, les explorateurs vont devoir se creuser les méninges et échauder des théories sur la nature des ruines. Tout ceci peut s'avérer épuisant pour le mental, mais ravira les amateurs d'enquêtes et d'énigmes tordues. Ceux qui attendent un peu d'action seront déçus, car la mécanique liée aux conflits et rebondissements apparaît peu convaincante et



anecdote. Sur la forme l'ouvrage est court et bien écrit et les illustrations inspirantes bien que trop rares. En bref, *Sphinx* est un jeu profond par ses thématiques et élégant par sa simplicité, mais épuisant à l'usage.

Doc Dandy

Avis de Sempaï

L'approche de *Sphinx* est particulièrement intéressante et stimulante de par sa mécanique de récompense des personnages pour les bonnes réflexions de ses joueurs. En les incitant à incarner des personnages proches d'eux, l'auteur tente ainsi de minimiser la distance entre les connaissances du personnage et celles du joueur, car combien de joueurs parviennent à incarner un personnage tel qu'il devrait l'être en n'apportant pas leur propre culture, leur propre intelligence ? Par contre, du fait que le MJ est libre d'inventer tout et n'importe quoi à propos, par exemple, de l'historique d'une culture à découvrir, on peut très vite soit se retrouver avec des révélations sans queue ni tête soit être dans une situation de compétition entre le MJ et les joueurs afin de savoir qui est le plus intelligent. Ce problème vient notamment du manque de cadre dans les règles. De plus, le livre reste très flou. Il y a des grands principes énoncés sans qu'aucun exemple ne soit donné. On ressort de la lecture de *Sphinx* avec un goût amer d'inachevé et où seuls les MJ expérimentés ou ayant déjà joué au jeu pourront s'en sortir.

*La trilogie Indiana Jones. Non il n'y a pas de 4, c'est une trilogie voyons !

** [Le podcast de Romaric Briand](#). Vous y trouverez une partie test du jeu ici pour en savoir plus.

*** [Un forum](#) suivant celui de Silentdrift et s'inspirant du forum américain The Forge. Le site regroupe des auteurs indépendants qui s'entraident pour sortir des jeux en dehors du circuit classique de l'édition. *Prosopopée*, *Perdus sous la pluie*, *Inflorenza* ou *sur la route de Chrysopée* en sont issus.



Liens vers nos partenaires





Sur la route de Chrysopée

Réenchanter le monde. Plusieurs auteurs de jeux de rôle semblent avoir cet objectif en tête lorsqu'ils créent leurs ouvrages. Permettre aux joueurs, une fois la partie terminée et les livres refermés, de regarder d'un œil neuf leur réalité. Comme si, par superposition, des éléments de la fiction et du monde réel pouvaient, parfois, se correspondre et se répondre. Et donner un nouveau lustre à une réalité qui pourrait paraître sinon morose, tout du moins trop routinière. C'est très certainement la démarche de Morgane Reynier dans son premier ouvrage publié, *Sur la route de Chrysopée*.

Belles Lettres

Ce jeu prend en effet le parti de ne pas être un jeu de rôle traditionnel, avec un meneur et des joueurs qui se rassemblent autour d'une table tapissée de fiches de personnages et égayée de dés colorés. *Sur la route de Chrysopée* se joue en effet uniquement à deux joueurs et, qui plus est, ces deux joueurs ne sont pas dans la même pièce. En effet, il s'agit d'un jeu de rôle épistolaire – il se déroule par échange de lettres.

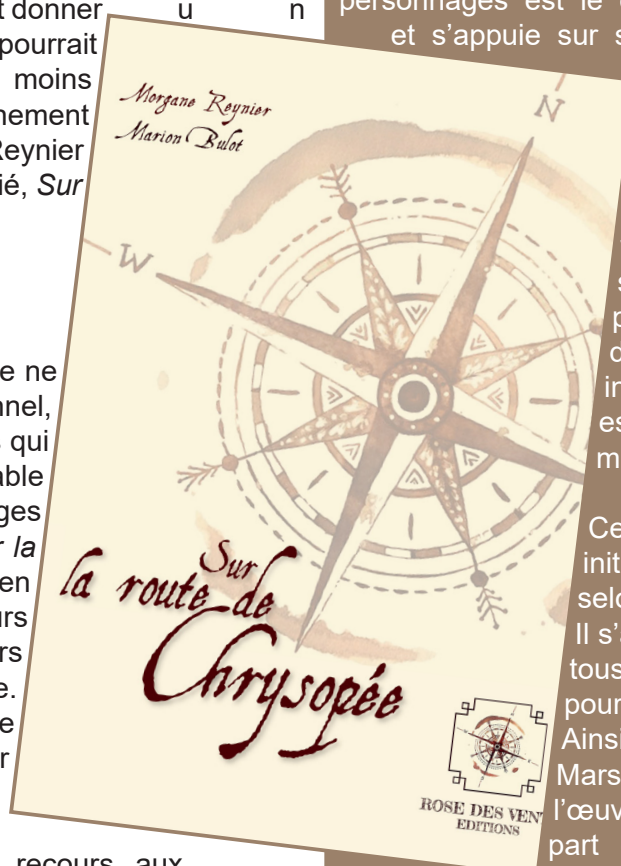
Si l'auteure n'écarte pas le recours aux formes modernes d'échanges épistolaires – comme les courriels – elle soutient en premier lieu le recours à ce moyen de communication en perte de vitesse qu'est la lettre, la vraie – un objet physique, avec un support en papier, dans une enveloppe et envoyé par La Poste. D'autres éléments de jeu pourront d'ailleurs accompagner ces lettres : des photographies, des coupures de presse, du sable, des fleurs séchées... Autant dire que les joueurs de *Sur la route de Chrysopée* verront d'un œil neuf leur boîte aux lettres. En cela, le pari de l'auteure semble déjà gagné.

Lettres d'or et de plomb

Sur la route de Chrysopée propose l'aventure ludique suivante : les deux joueurs incarnent deux personnages qui recherchent une vérité alchimique transcendante : Chrysopée. C'est autant un lieu qui s'atteint en cheminant sur une route aventureuse semée d'embûches et de rencontres exotiques, qu'un état d'esprit auquel on accède au terme d'un voyage intellectuel et sensuel après avoir éprouvé des expériences de vie. Un des personnages est le disciple, qui parcourt le monde et s'appuie sur sa jeunesse et sa fougue pour surmonter les obstacles de la route. L'autre joueur incarne le maître, qui est resté dans sa retraite et qui, par ses souvenirs et ses expériences passées, va conseiller le disciple et le soutenir. Les deux personnages peuvent atteindre Chrysopée, d'une manière physique ou intellectuelle, et leur progression est parallèle, souvent concordante mais parfois asynchrone.

Ce jeu va découper les parcours initiatiques du maître et du disciple selon le canon alchimique traditionnel. Il s'agit de traverser successivement tous les états nobles de l'univers pour le connaître en profondeur. Ainsi, il faudra éprouver l'œuvre de Mars (trouver son indépendance), l'œuvre de Saturne (rencontrer sa part d'ombre), l'œuvre de la Lune (remettre en cause l'ordre établi), etc.

Il y aura ainsi sept grandes étapes thématiques dans le voyage que disciple et maître vont réaliser. Elles vont d'ailleurs exercer une influence sur les sujets que les joueurs vont évoquer dans leurs lettres. Chacun des participants évaluera l'avancée de l'autre personnage sur le parcours initiatique en fonction des sujets abordés et de la richesse du contenu. L'accent est mis en plus sur la correspondance entre ce qui arrive au personnage et ce qui arrive au joueur. Si le joueur part en week-end dans le Gers, il pourra utiliser une photo d'un panorama gersois pour illustrer un paysage que découvre le personnage. Et éventuellement joindre à sa lettre quelques graminées récupérées le long d'un chemin creux...



Lettres anciennes

L'essentiel est donc de rédiger des lettres. *Sur la route de Chrysopée* ne lâche pourtant pas ses joueurs dans la nature. La dernière partie de l'ouvrage est ainsi une description de certains lieux mythiques, à visiter ou qui peuvent influencer la politique d'un territoire traversé par un personnage. La création des personnages et l'initiation de la partie sont particulièrement bien encadrées. De nombreuses questions devront être adressées, d'une part pour préciser tant le monde que les personnages, mais aussi pour permettre aux joueurs d'enrichir leur correspondance par la suite. Par exemple, les joueurs devront ainsi s'entendre sur la relation entretenue par leurs personnages. Sont-ils parents ? Se sont-ils connus au sein d'une académie, d'un apprentissage chamanique ou encore à la faveur d'une relation romantique ? Ces éléments permettront alors de mieux cibler le contenu des lettres et la construction de la fiction.

Quelques bonnes idées émaillent ici ou là l'ouvrage, aussi bien concernant les pratiques d'autres joueurs que des conseils de jeu. Par exemple, toutes les lettres sont numérotées – et les joueurs peuvent omettre une lettre et l'indiquer par un saut de numérotation. La lettre manquante peut ainsi être un ressort fictionnel (qui a récupéré cette lettre ? que contenait-elle ?) ou être une pirouette narrative (on pourra utiliser cette lettre manquante en la rédigeant plus tard pour rédiger a posteriori une prophétie ou annoncer des événements ultérieurs).

D'autres aides de jeu sont ainsi mises à la disposition des joueurs pour préparer une bonne relation épistolaire : des listes de mots-clés pour chacun des rôles, des descriptions de zones particulières, des événements archétypiques de chacune des étapes alchimiques, etc. En sus, les lettres d'autres joueurs sont disponibles en ligne et fournissent ainsi des exemples de parties possibles – ou quelques sources d'inspiration. L'ambiance du monde est suffisamment riche pour être inspirante, mais on retrouvera facilement des pistes dans des romans ou des films comprenant une quête initiatique ou des grands voyages. Les récits de Marco Polo (réels ou fantasmés comme dans *Les Villes invisibles* d'Italo Calvino) pourront ainsi être une inspiration précieuse. L'auteure propose quelques autres pistes, en particulier la série de bandes dessinées de Schuiten et Peeters, *Les Cités obscures*.

Lettres de noblesse

Avant de conclure, il convient de consacrer quelques lignes à la question suivante : est-ce que *Sur la route de Chrysopée* est un jeu de rôle ? Actuellement, la pratique du jeu de rôle se diversifie, que ce soit grâce à des avancées technologiques (jeu en table virtuelle ou par forum) ou des progrès théoriques qui ont permis de développer le hobby. Aussi, cette question est souvent abordée. Malheureusement, il est impossible de répondre de manière définitive du fait des multiples facettes du jeu de rôle. Par conséquent, il est tout aussi impossible de juger que *Sur la route de Chrysopée* n'en est pas un. Si on considère que le jeu de rôle doit nécessairement avoir un MJ et des dés, *Chrysopée* ne répond certes pas à ces critères. D'autres jeux de rôle reconnus ne satisferaient pas à ce critère (*Universalis*, *Polaris*, *Ambre*, etc.). Mais cette vision étroite de ce qu'est le jeu de rôle est en passe d'appartenir au passé.

En revanche, *Sur la route de Chrysopée* propose bel et bien d'interpréter le rôle de personnages fictifs, de construire un univers fictionnel avec sa cohérence interne et d'y inscrire des événements qui sont porteurs de sens. Il y aura bien des choix significatifs que les joueurs vont devoir réaliser, choix qui auront une importance partagée par l'autre joueur ; et les fictions créées par eux n'ont pas moins d'intérêt que les parties de jeux de rôle au déroulement plus conventionnel. De plus, au vu de la proposition créative et des originalités évoquées dans cette chronique, il serait inopportun de refuser de découvrir l'univers de *Sur la route de Chrysopée* au titre qu'il n'y a ni paravent, ni dés. Pour l'auteur de cette chronique, il semble donc évident que cette production est bien un jeu de rôle, et qui plus est, un jeu de rôle fichtrement original.

Lettres de marque

Il est courant de souligner la proximité des « littéraires » avec les jeux de rôle. En effet, le jeu de rôle permet entre autres une appropriation du récit et une spontanéité dans la fiction qui plaisent à ceux qui ont beaucoup lu et qui ont pris l'habitude de se poser la question du « et si... » pour imaginer des trames alternatives à leur roman préféré. *Sur la route de Chrysopée* s'inscrit dans cette mouvance, en insistant encore plus sur le rapport à l'écrit – ce qui est relativement rare dans le jeu de rôle.





C'est très malin d'avoir remis au goût du jour le style épistolaire – particulièrement vivace en littérature jusqu'au XIX^e siècle – et d'en proposer une adaptation pour une autre application. Le style épistolaire avait déjà été adapté, que ce soit pour présenter des points de vue différents sur une même fiction ou pour dynamiser la narration grâce à des styles différents. Ici, le rapport à la lettre est utilisé en premier lieu pour réexplorer un style de communication asynchrone qui était notre quotidien il y a quelques décennies. De par ce choix, *Sur la route de Chrysopée* permet aussi d'envisager la partie de jeu de rôle dans un autre cadre temporel. Il n'y a plus une séance, pendant laquelle tous les joueurs sont impliqués : il y a des temps qui sont pris par chacun des joueurs, à tour de rôle, pour réfléchir à la partie, s'inspirer de son environnement réel et produire des éléments fictifs.

Dans un monde d'urgence, de zapping et de recherche de satisfaction immédiate, *Sur la route de Chrysopée* propose de prendre le temps, de prendre son temps et de le consacrer en pleine conscience à une relation particulière avec l'autre joueur. C'est une proposition audacieuse, excellemment servie par des illustrations de (bon) goût sobrement évocatrices, qui a l'ambition de transformer la relation du jeu en relation prioritairement humaine. Une pierre philosophale ludique.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires



Vornheim The Complete City Kit

S'il est un lieu qu'on associe automatiquement au JdR, et notamment au JdR med-fan, c'est bien le donjon. Pourtant quand on discute avec les joueurs de leurs campagnes, on se rend compte que ce sont d'abord les villes qui alimentent les souvenirs des rôlistes : le Chicago vampirique au cœur du Monde des Ténèbres, la petite cité de Bögenhafen où démarre la « campagne impériale » de *Warhammer* ou encore Sigil, la ville mystique qui relie les univers dans *Donjons et Dragons*. Il faudra maintenant compter avec Vornheim, la gigantesque ville labyrinthe créée par Zak S.

Écrire Vornheim/ mener Vornheim

Il n'est pas si facile d'écrire un supplément urbain. Les villes sont, par définition, des espaces extrêmement denses et regroupant une grande diversité de lieux et de personnages. Les suppléments de la gamme des cités *by Night* dans *Vampire : La Mascarade* faisaient généralement le choix de centrer leurs textes sur l'organisation politique de la ville et leurs PNJ les plus influents, alors que l'étonnant *Kaiin Player's Guide* pour *Dying Earth* était un recueil de rumeurs à destination des joueurs (à charge au MJ de rebondir sur leurs questions et leurs tentatives d'investigation). Enfin *Ptolus* pour *Donjon et Dragons 3.5* était un ouvrage gigantesque de presque 700 pages écrit comme un guide extrêmement détaillé.

Vornheim est en comparaison un bouquin minuscule de 64 pages dans un petit format A5. L'auteur du jeu prévient immédiatement son lecteur que son livre n'est pas un guide de la ville de Vornheim mais un ouvrage décrivant comment mener Vornheim. Il ajoute qu'il ne parlera pas des lieux et des personnages

« importants » car peu s'avéreront essentiels pour les joueurs et pour la ville. Beaucoup de MJ maîtrisant une campagne maison adaptent leur cadre de jeu partie après partie, en y injectant régulièrement de nouvelles idées. On retrouve cet esprit continuellement créatif dans *Vornheim* qui n'a jamais été un cadre de jeu terminé et restera toujours un *work in progress*, et pour son auteur et pour ses joueurs (MJ compris).

La forme et le fond

La concision de l'ouvrage s'avère être un atout dans la transmission par l'auteur d'une ambiance très particulière. *Vornheim* joue avec les codes de la fantasy urbaine en y ajoutant

une forte dose d'étrangeté : des femmes méduses qui complotent dans l'ombre, des livres dont les textes sont tatoués sur des peaux de serpent et des quartiers dissimulés par un plan d'urbanisme qui force la ville à s'étendre verticalement. On n'a pas encore lu dix pages de *Vornheim* qu'on a déjà envie de fermer le livre pour immédiatement lancer une partie ; les seules listes des superstitions et des phénomènes surnaturels, qui tiennent en quatre pages, contiennent suffisamment d'idées pour jouer plusieurs soirées d'affilées.

Mais l'imagination de l'auteur ne passe pas seulement pas la qualité de son écriture : Zak S. est un artiste plasticien connu bien en dehors de la sphère rôliste et

d o n t les œuvres sont exposées dans des musées prestigieux comme le Museum of Modern Art de New York. *Vornheim* est richement illustré par ses soins, ce qui lui confère une identité visuelle forte. On y découvre notamment des créatures étranges, des constructions difformes et des cartes dont les proportions ne respectent pas tout à fait les standards architecturaux mais qui s'avèrent malgré cela tout à fait exploitables autour d'une table de jeu.





La maquette de l'ouvrage, tout en restant constamment lisible, permet de caser un nombre considérable d'outils de jeu en peu de pages. Ainsi le lecteur décidant d'enlever la jaquette découvrira sur la couverture de l'ouvrage un dessin d'une des grandes tours de la ville qui peut aussi être utilisé comme une table aléatoire.

Une compatibilité garantie avec la première édition de Donjons et Dragons !

Vornheim s'inscrit dans le mouvement *Old School Renaissance* (OSR) aujourd'hui très prolifique, notamment au sein de la production rôliste anglo-saxonne. L'ouvrage se présente comme un supplément pour le jeu *Lamentations of the Flame Princess* (LotFP) qui se veut lui-même compatible avec les règles de la première édition de *Donjons et Dragons*. On retrouve ainsi les 6 caractéristiques de l'ancêtre (Force, Dextérité, Sagesse, Constitution, Intelligence), ses fameux jets de sauvegarde pour éviter de subir des états négatifs (empoisonnement, paralysie) et le système de magie dit « vancien » : les lanceurs de sort doivent sans cesse réapprendre leurs sorts, qu'ils oublient après les avoir lancés.

En revenant à ces mécaniques fondamentales (ce qui fait de *Vornheim* un supplément quasi générique et donc adaptable à la plupart des JdR med-fan), les auteurs du mouvement OSR entendent insister sur l'importance du rôle du meneur de jeu qui, par ses arbitrages au sujet des mécaniques et de la résolution des actions, joue un rôle crucial dans la qualité des parties. LotFP tire cependant *Donjons et Dragons* vers une ambiance plus sombre : les sortilèges sont remaniés et la disparition des sorts de résurrection redonne toute son importance, et son horreur, à la mort ; l'absence des bonus d'attaque liés au niveau (à l'exception de ceux liés à la classe Guerrier) rend les personnages plus vulnérables qu'à l'accoutumée et ce même à haut niveau.

Un JdR sur table aléatoire

Mais ce retour aux sources donjonzédragonesques permet aussi de remettre sur le devant de la scène des mécaniques anciennes mais jugées toujours intéressantes. Dans le cas de *Vornheim*, Zak S. multiplie l'usage des tables aléatoires, qui vont d'une table des effets magiques à une table des différents jeux à boire

pratiqués dans les tavernes. Qu'ils choisissent d'utiliser ou non les dés pour sélectionner les éléments de ces tables, elles s'avéreront utiles aux meneurs de jeu et participent à créer une ambiance et une couleur bien particulières pour la ville de *Vornheim*.

À ces mécaniques de base Zak S. ajoute une mécanique simple, voire simpliste, pour gérer les poursuites. Il propose de plus un ensemble de mécanismes permettant de gérer la géographie urbaine sans avoir à cartographier la ville, ce qui gâcherait l'aspect mystérieux et labyrinthique de son urbanisme. Ce sous-système, assez ingénieux, n'intéressera cependant que les meneurs qui mettent l'accent sur la gestion ludique de l'espace.

Conclusion

Vornheim est un petit ouvrage formidable à destination des MJ qui ne tiennent pas à disposer d'un cadre de campagne fouillé mais souhaitent pouvoir mettre les mains dans le cambouis créatif et mélanger les idées des auteurs de jeux avec les leurs. Ils y découvriront un livre complet, inspirant et extraordinairement évocateur, un bel exemple d'un ouvrage d'auteur entièrement cohérent dans son fond comme dans sa forme et qui tient toutes ses promesses.

Liens vers nos partenaires





Faites entrer l'accusé — Hors-série — La chasse au trésor

Pour ce dixième article de la rubrique « Faites entrer l'accusé », j'ai souhaité un peu changer de perspective. Aujourd'hui, je ne vais pas parler d'une seule affaire historico-criminelle pouvant servir d'inspiration mais évoquer un type d'histoire classique en jeu de rôle – la chasse au trésor – et la connecter à des situations historiques contemporaines ayant leur part d'ombre ou d'incertitude et pouvant servir de base ou de contexte à une telle quête. En effet, si la chasse au trésor est associée généralement dans l'imaginaire collectif aux ruines d'un temple ancien ou à un galion coulé de par le fond, il en existe bien d'autres formes plus modernes mais pas moins intéressantes.

La chasse au trésor

Les scénarios de chasse au trésor dans les fictions obéissent à une structure relativement fixe comptant presque toujours les mêmes éléments ou les mêmes variations. Ce qui différencie ces histoires entre elles repose essentiellement sur les éléments de contexte (type de trésor recherché, adversaires, lieux à explorer, dangers à affronter, etc.). Il faut donc particulièrement travailler cette dimension, car c'est d'elle que viendront le dépaysement ou les éléments de surprise et non de la structure du scénario.

Tentons de résumer la structure classique d'un scénario de chasse au trésor.

Les PJ vont être engagés pour rechercher le fameux trésor, accompagner/protéger les chercheurs de trésor ou vont découvrir par eux-mêmes un élément les mettant sur la voie d'un trésor dont ils vont vouloir ou devoir s'emparer. Il est également possible qu'ils soient ballottés entre différents événements et/ou manipulés par des groupes qui veulent les utiliser pour trouver le trésor et que les PJ n'en prennent conscience que progressivement (par exemple, Aladin est manipulé par

le sorcier pour aller chercher la lampe magique). Il est possible et même assez fréquent que la piste menant au trésor soit incomplète et/ou cryptique et doive donc être complétée ou déchiffrée pour que les personnages puissent atteindre le trésor (à titre d'exemple, dans le manga *Cobra*, le trésor du capitaine Nelson ne peut être retrouvé qu'en combinant les tatouages portés par trois sœurs pour obtenir la carte et la localisation du trésor). Si les informations sont partielles, les données manquantes sont le plus souvent aux mains d'un groupe adverse (qui veut protéger le trésor ou s'en emparer), qui cherchera également les PJ pour leur arracher les informations en leur possession. C'est peut-être même le fait d'être la cible de ce groupe qui fera prendre conscience aux PJ qu'ils disposaient – sans en avoir conscience – d'une « carte au trésor ». Si les données sont cryptées, les adversaires auront sans doute (au moins approximativement) les mêmes informations que les PJ mais ne seront pas en mesure de résoudre l'énigme rapidement.



Un exemple de carte au trésor

Bien souvent, les PJ seront confrontés à (au moins) deux adversités distinctes et opposées entre elles.

Premièrement, une ou plusieurs forces rivales qui bénéficient, a priori, de plus de moyens que les PJ pour atteindre leurs objectifs. Si ces factions sont nombreuses, des alliances temporaires – pleines d'arrière-pensées et de promesses de trahison à venir – peuvent être passées entre elles pour contrer un groupe plus avancé qu'eux dans la quête (dans la première série *Les Mystérieuses Cités d'or*, quatre ou cinq groupes recherchent les Cités d'or et rares sont ceux qui ne s'allieront pas ponctuellement même si l'association se termine toujours par une trahison).



FAITES ENTRER L'ACCUSÉ !



Deuxièmement, l'autre élément d'adversité sera une ou plusieurs forces protégeant le trésor. Cet obstacle peut être :

- intentionnel et direct (la force en question estime que personne n'a le droit de s'emparer du trésor – exemple : la Confrérie de l'épée cruciforme d'*Indiana Jones et la dernière croisade* qui protège le Graal) ;
- intentionnel et indirect (la quête du trésor a une conséquence qui contrevient aux intérêts de cet adversaire même s'il se moque *in fine* du trésor en lui-même – cela peut être, par exemple, un groupe religieux protégeant un artefact considéré comme sacré qui renferme un élément menant au trésor) ;
- non intentionnel et humain (un groupe, par ses actions, bloque l'accès au trésor sans s'en rendre compte et opère, *de facto*, comme un de ses gardiens ; s'il s'en rendait compte et découvrirait l'existence du trésor, cet adversaire pourrait alors devenir un nouveau rival en recherchant lui aussi le trésor – par exemple : les militaires unionistes et confédérés se livrant bataille sur le pont menant au trésor recherché par Tuco et « Blondin » dans *Le Bon, la Brute et le Truand*) ;
- non intentionnel et non-humain (un élément climatique ou géographique qui complique l'accès au trésor).

Une fois la localisation du trésor déterminée et atteinte, l'objet de la quête est généralement protégé par des pièges qui sont soit destinés à bloquer ou tuer les pillards, soit conçus comme des épreuves permettant à celui réclamant le trésor de montrer qu'il en est digne (ce deuxième cas de figure est courant dans les intrigues impliquant des trésors religieux ou supposés magiques). Il est également possible que le trésor ne soit accessible qu'à certaines personnes ou élus prédestinés qui pourraient (mais pas nécessairement) être les personnages.

Une fois arrivé sur les lieux où est censé se trouver le trésor, il est possible d'envisager plusieurs retournements de situation qui vont conférer une perspective incongrue à la quête ardue réalisée par les personnages :

- le trésor n'existe plus (le temps a eu raison de lui) ;
- il n'est plus là depuis longtemps (ouvrant éventuellement la voie à une nouvelle recherche avec de nouveaux indices trouvés sur le site) ;
- il n'a en réalité pas la valeur que les personnages ou les adversaires lui prêtaient ;
- il est préférable de le laisser là où il se trouve pour le bien commun ;

- il est dangereux et les personnages ne doivent pas s'en emparer sous peine de s'attirer plus de problèmes ;
- il n'a jamais été là où les personnages le cherchaient et les dangers traversés l'ont été pour rien ; il se pourrait que le trésor soit en réalité beaucoup plus près de l'endroit où les personnages ont commencé leur quête et le long voyage et les périls traversés n'ont servi à rien (exemple : *le Trésor de Rackham le Rouge*).

Cette découverte peut intervenir avant, pendant ou après la confrontation avec le principal groupe rival (dans les *Indiana Jones*, Indy ne peut jamais jouir comme il le prévoyait du trésor qu'il recherchait mais il le comprend et l'accepte ; ses adversaires périssent, car ils n'ont pas admis qu'ils devaient renoncer au trésor).

Il est également possible que la découverte du trésor convoité révèle que les adversaires des personnages n'attendaient pas la même chose de celui-ci que ces derniers. Ainsi, dans *Cobra* et la recherche du trésor du Capitaine Nelson, déjà évoqués plus haut, Cobra pense rechercher un simple amoncellement de richesses alors que les pirates de l'espace recherchent une arme destructrice cachée au milieu de l'or et des bijoux.

Ces retournements de situation permettent de maintenir le statu quo pour les personnages et justifient qu'ils pourront partir de nouveau à l'aventure en quête de nouveaux trésors ou qu'ils resteront dans une situation économique qui justifiera qu'ils se mettent encore en danger pour subvenir à leurs besoins.

Si le trésor n'est pas découvert, la frustration est généralement compensée par le fait que la quête a permis au personnage d'obtenir une gratification annexe réelle ou symbolique (une région est sauvée, une malédiction est levée, une relation amoureuse s'est nouée, le personnage a surmonté un traumatisme ou a acquis une confiance en lui qui lui servira pour l'avenir).

Si le trésor est effectivement obtenu et conservé par les personnages, le statu quo sera sans doute rompu. Cela peut marquer la fin de la carrière des aventuriers (qui se retireront riches et heureux) ou déboucher sur une évolution ne mettant pas un terme à la carrière des personnages mais ouvrant de nouvelles intrigues (centrées sur la préservation des intérêts des personnages plutôt que sur l'acquisition de richesses).





Faites ENTRER L'ACCUSÉ

Cela peut même n'avoir qu'un faible impact (Tintin et le capitaine Haddock continuent de partir à l'aventure après que ce dernier soit devenu riche mais le château de Moulinsart devient leur base arrière permanente autour de laquelle gravitent de nouveaux personnages récurrents).



La découverte du trésor de Rackham le Rouge

Ces différents éléments de la structure du scénario se prêteront plus ou moins bien aux intrigues et aux contextes, ceux-ci découlant logiquement de la nature du trésor recherché.

Le point de départ de toute conception d'une histoire de chasse au trésor est donc – désolé pour cette lapalissade – de déterminer la nature du trésor recherché.

On peut schématiquement les diviser en trois types de trésor :

- les trésors de « pirate » ;
- les trésors de guerre ;
- les reliques ou œuvres d'art perdues.

Et chacune de ces catégories peut avoir des avatars modernes et issus de l'histoire contemporaine.

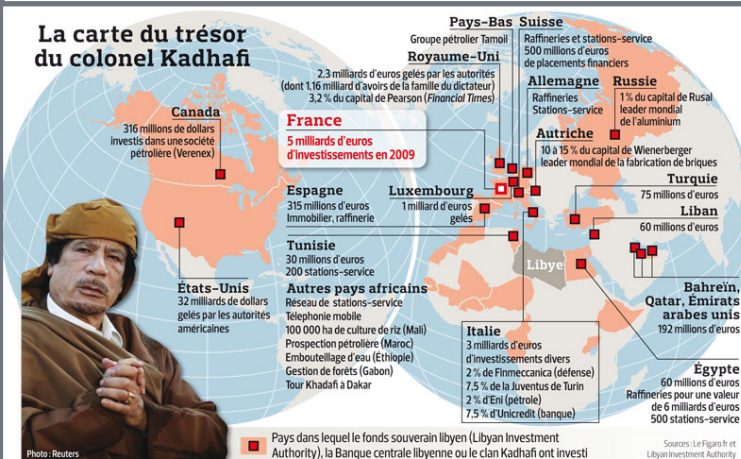
Les trésors de "pirates"

Les trésors de pirates enfouis sous le sable sont un grand classique des chasses au trésor. Si on pense à « pirate », on imagine immédiatement des flibustiers des Caraïbes écumant les galions remplis d'or partant vers l'Europe et amassant des fortunes. Mais des pirates ont sévi en dehors de « l'âge d'or de la piraterie » (XVII-XVIII^e siècles) et sévissent encore. En outre, si on écarte les éléments de contexte classique, on peut élargir la notion de trésor de « pirates ». Il s'agit de fortunes amassées illégalement par des individus qui, du fait de leur carrière de hors-la-loi ou de leur statut légal précaire, devaient dissimuler des possessions

dans un cadre extra-légal ou clandestin et qui, ayant connu une fin abrupte, n'ont jamais été en mesure de les récupérer. Des criminels, des dictateurs, des chefs de guerre ou des banquiers véreux ont été soumis à des contraintes comparables à celles des pirates et ont pu recourir aux mêmes procédés pour amasser des fortunes mobilisables en cas de nécessité de fuite ou de retraite anticipée. Et l'une des caractéristiques des carrières aventureuses est qu'elles connaissent souvent une fin abrupte.

Dans les précédents articles, nous avons évoqué les morts brutales du marchand d'armes et agent double (ou triple ?) égyptien Ashraf Marwan (cf. *Maraudeur* n°12), du banquier du Vatican et de la mafia Roberto Calvi (n°13) ou du mafieux italo-américain Sam Giancana (n°19) : trois hommes qui brassaient des fortunes considérables issues d'opérations louches et qui tous ont été susceptibles de laisser derrière eux des comptes en banque cachés ou des réserves fiduciaires dissimulées. Ces richesses pourraient être l'enjeu d'une chasse au trésor impliquant des personnes avides d'argent mais également des services secrets et/ou des organisations criminelles surtout si, avec ce trésor, ces personnes ont laissé des notes concernant les informations qu'ils détenaient sur des secrets d'État. Nous avons évoqué la possibilité de jouer sur ces affaires sous l'angle de la chasse au trésor dans les parties de nos articles consacrés à l'utilisation en jeux de rôle de ces affaires.

C'est dans ce type de chasse au trésor qu'on peut également ranger la traque aux comptes ou avoirs cachés de dictateurs déchus. Si les exemples ne manquent pas, les avoirs de l'ancien « guide de la révolution libyenne » Mouammar Kadhafi présentent un excellent potentiel.



Carte des investissements étrangers connus de l'État libyen sous Kadhafi





En effet, comme la Libye a été longtemps l'objet de sanctions internationales, le pays avait élaboré un réseau particulièrement opaque de comptes en banque et de prête-noms ou de sociétés-écrans pour alimenter son économie en devises étrangères ou pour investir discrètement sa manne pétrolière à l'étranger, principalement en Afrique mais potentiellement partout dans le monde. Si, pour un autocrate, Kadhafi vivait relativement chichement, lui et ses proches disposaient malgré tout de fortunes en Libye et à l'étranger pour, entre autres, soutenir des mouvements politiques amis ou, sans doute, corrompre des dirigeants étrangers. La guerre civile a détruit le fragile État libyen et fait disparaître beaucoup de traces permettant de retrouver ces avoirs. En outre, cette « chasse aux avoirs » a démarré dès la mort de Kadhafi en octobre 2011 dans le chaos le plus complet. Divers acteurs se réclamant d'un poste officiel ont pris la liberté d'accorder des mandats à telle ou telle société privée étrangère pour rechercher les avoirs cachés du clan Kadhafi, sans forcément en référer à qui que ce soit, avec des contrats qui prévoyaient le versement de commissions délirantes (parfois 10 à 15 % des avoirs en question alors que certains sont évalués à plusieurs milliards de dollars – des taux qui masquent sans doute des systèmes de rétrocommissions).

Un marché si juteux a attiré bien des convoitises. Sur ce créneau, on trouve les cabinets états-uniens le Cohen Group (une société de *consulting* fondée par William Cohen, ex-sénateur républicain et secrétaire à la Défense sous Clinton), DLA Piper, qui compte, entre autres, plusieurs sénateurs ou gouverneurs US et l'ancien premier ministre espagnol José Maria Aznar à son conseil d'administration, ou Command Global Services (CGS), une firme pilotée par Juan Zarate, ancien vice-conseiller à la sécurité nationale de l'administration Bush, et engageant d'anciens membres de la CIA. On compte également des enquêteurs privés sud-africains liés à Johan Erasmus, un sulfureux marchand d'armes. Chacun de ces cabinets ou groupes d'enquêteurs privés peut, bien évidemment recourir à des « extras » (les PJ) pour mener des enquêtes (traquer un mystérieux personnage qui avait payé des frais à l'étranger pour un dignitaire libyen à l'époque de Kadhafi, enquêter sur une personne qui aurait pu servir de prête-nom, exfiltrer un ancien fonctionnaire libyen emprisonné qui promet de faire des révélations si on lui offre la liberté, etc.). Les PJ pourraient également mener cette recherche pour leur seul compte. Quoi qu'il en soit, ils seraient soumis à une rude concurrence pour retrouver les avoirs cachés

et pourraient également croiser des services secrets peu pressés que tel ou tel financement libyen crée un scandale éclaboussant un dirigeant important de leur pays ou conduise à la révélation de secrets d'État. En outre, ces recherches pourraient nécessiter de voyager dans de nombreuses régions dangereuses ou à la situation politique et militaire compliquée.

Avec les évolutions de la criminalité, les coffres des « pirates » peuvent également prendre de nouvelles formes et la chasse au trésor également. Le 2 octobre 2013, l'informaticien Ross Ulbricht fut arrêté par le FBI pour avoir créé et géré le site Silk Road, un site de marché noir du *darknet* qui fut baptisé le « eBay du crime » et par lequel transitaient des trafics de drogue, d'armes et même des contrats de tueur à gages. Suite à son arrestation, le FBI a saisi une fortune en *bitcoins* (entre 23 et 30 millions de dollars selon les sources), une monnaie virtuelle à la valeur marchande extrêmement fluctuante mais bien réelle. Deux ans plus tard, deux agents fédéraux (de la DEA et du Secret Service) qui participaient à l'enquête sur Silk Road furent arrêtés à Baltimore pour avoir détourné à leur profit des comptes de Ross Ulbricht en *bitcoins*. À partir de là, on peut imaginer qu'il existe d'autres comptes non découverts d'Ulbricht sur la toile et la carte au trésor recherchée pourrait alors être remplacée par des codes d'accès. En revanche, la violence des groupes souhaitant s'en emparer ne serait pas nécessairement virtuelle.

Les trésors de guerre

Bien qu'interdit par les conventions internationales, le pillage en temps de guerre est particulièrement courant en cas d'invasion d'un pays par un autre. Cela peut aboutir à la constitution de stocks de richesses volées devant être acheminés vers le pays envahisseur ou, à l'inverse, de caches d'objets de valeur afin de les faire échapper à la rapacité de l'occupant. Des trésors qui pourraient, du fait des hasards de la guerre, être bloqués à un endroit puis oubliés des survivants. Pendant la guerre, des troupes démobilisées ou des opportunistes pourraient alors essayer de s'emparer de ces trésors qui peuvent aussi rester cachés longtemps et attirer l'attention de chasseurs de trésors bien plus tard. Des films comme *De l'or pour les braves*, *Les Rois du désert* ou *Les Morfalous* mettent en scène des militaires tentant de s'enrichir en pillant de l'or à la fin du conflit. *Le Bon, la Brute et le Truand* présente des personnages peu scrupuleux qui, eux aussi, recherchent un trésor pendant une guerre. Le thème



du trésor de guerre oublié est également un classique. À titre d'exemple, l'or nazi caché pendant la Seconde Guerre mondiale est au cœur de nombreux films comme *Opération Condor* avec Jackie Chan ou *Charlie Mordecai* avec Johnny Depp.



Lingot du IIIe Reich

L'or nazi continue de fasciner et, fin août-début septembre 2015, la possible découverte d'un train de la Seconde Guerre mondiale dans des tunnels de Walbrzych, dans le sud-ouest de la Pologne, fit la une des journaux du monde entier avec moult fantasmes sur les trésors qu'il pourrait contenir, avant que l'information ne se dégonfle progressivement.

Le pillage japonais de l'Asie a également eu son lot de trésors enfouis et notamment « l'or de Yamashita », au cœur, entre autres, du livre *Cryptonomicon* de Neal Stephenson.

Durant sa période expansionniste, le Japon impérial a énormément pillé les pays asiatiques en associant clans yakuza ultranationalistes (responsables de l'assassinat de la reine Min de Corée en 1895), administration impériale et armée. À partir de 1905, les sociétés ultranationalistes liées à la pègre comme la société du Dragon noir mettent en place avec le gouvernement impérial japonais des milices chargées de rançonner les riches familles coréennes. À partir de 1910, cette mission sera encore développée avec l'implication directe de l'armée et des services secrets améliorant la recherche des richesses du pays avant que les gros bras nationalistes ne se chargent de la collecte, un modèle qui sera étendu progressivement aux autres pays conquis. À partir de la fin des années 30, la dynastie impériale considère que les pillages

méthodiques bénéficient bien trop aux intermédiaires. Elle décide donc de centraliser l'acheminement vers le Japon des richesses pillées. Elle met en place l'opération Lys d'or, sous le contrôle des princes Chichibu et Takeda, chargés de surveiller que le butin du pillage n'échappe pas à la dynastie impériale. En 1941, suite à l'attaque de Pearl Harbor, les armées japonaises déferlent sur l'Asie et chassent même le général MacArthur de son fief des Philippines. Les banques sont méthodiquement pillées, les devises saisies sont blanchies par les banques de pays neutres (Suisse, Portugal, Argentine, Chili) et l'or et les objets précieux pillés convergent vers Singapour puis Manille pour être expédiés au Japon. Mais à partir de juin 42 et de la bataille de Midway, le Japon perd le contrôle des océans. Les trésors commencent à s'accumuler sur les quais de Manille alors que les troupes US se rapprochent.

Chichibu et le général Yamashita (le gouverneur militaire des Philippines) vont alors obliger des ingénieurs locaux à réaliser des caches souterraines à Manille et dans ses environs. Ils privilégieront de les construire sous des sites historiques (susceptibles d'être épargnés lors des bombardements), feront piéger les accès (mines, gaz toxiques) et feront exécuter les ouvriers et les ingénieurs ayant travaillé sur ces chantiers. Faute de temps, face à l'avancée de MacArthur, des stocks d'or seront également placés dans des bateaux civils qui seront coulés au large.

Après la reddition japonaise de 1945, Yamashita, à qui MacArthur garde grief de l'avoir fait fuir de Manille, et quelques généraux seront exécutés suite aux procès de Tokyo, farce judiciaire permettant d'occulter les crimes perpétrés sous commandement direct de princes impériaux. Les États-Unis décident de s'appuyer sur le Parti libéral-démocrate, construit comme un parti hégémonique (le Premier ministre japonais est issu de ce parti depuis 1955, à part les périodes 1993-1996 et 2009-2012), avec l'appui de sociétés de yakuza ultranationalistes. Un homme comme Nobusuke Kishi, chef pillard de la Mandchourie en partenariat avec les yakuza, fut ainsi deux fois Premier ministre dans les années 50.





Le général Yamashita

Les butins de guerre japonais et allemands récupérés auraient servi à financer des mouvements anticomunistes partout dans le monde, sans contrôle du Congrès des États-Unis. Aujourd'hui encore, alors que la question des responsabilités japonaises durant la Seconde Guerre mondiale reste un sujet sensible dans les relations asiatiques et surtout avec la Chine, la question du butin de guerre japonais, de son existence et de son usage reste un sujet ultra-sensible. Rien ne dit que l'ensemble des caches d'or de Manille ou des bateaux coulés ont été retrouvées. Que se passerait-il si des PJ tombaient par hasard sur le journal intime d'un officier japonais – un aide de camp de Yamashita par exemple – leur permettant de découvrir au travers de quelques allusions la localisation d'une cachette du Lys d'or ? Il y a de quoi imaginer une grande chasse au trésor impliquant des tas de factions plus dangereuses les unes que les autres (services secrets états-unis, japonais ou chinois, yakuzas, banques privées ayant blanchi l'argent japonais durant la guerre et ne souhaitant pas que ces histoires remontent à la surface, etc.).

Dans des conflits plus récents, outre les pillages, il existe également la question des fonds amenés par l'occupant et « perdus ». En Afghanistan et en Irak, les troupes états-uniennes entrèrent dans le pays avec des fortunes en espèces ou en or visant à acheter la collaboration de dignitaires locaux ou à payer des fonctionnaires, dans un contexte de système bancaire ou économique en ruine. L'usage de ces fonds est particulièrement opaque et l'administration états-unienne dut admettre à plusieurs reprises qu'elle ignorait souvent comment ils avaient été utilisés.

En 2011, le *Los Angeles Times* décrivait l'embarras du Pentagone, incapable de préciser ce qu'étaient devenus 6,6 milliards de dollars en liquide envoyés en Irak pour la reconstruction. En 2013, le journal *Al-Monitor* estimait qu'entre 8 et 10 milliards sur les 60 dépensés dans des programmes dits de reconstruction en Irak étaient « perdus ». L'Irak n'est pas le seul pays concerné et, en 2012, le *New York Times* évoquait un milliard de dollars « disparu » en Afghanistan.

En 2014, Stuart W. Bowden, inspecteur général pour la reconstruction de l'Irak entre 2004 et 2013, responsable de la gestion des fonds de reconstruction, affirma qu'une partie des fonds perdus avaient été détournés et qu'ils se trouvaient dans un bunker au Liban. Si l'affirmation est sujette à caution et n'était sans doute pas dénuée d'arrière-pensées politiques, le fait que des fortunes soient détournées et servent d'autres buts dans une région explosive est assez probable et offre surtout des opportunités intéressantes de scénario de chasse au trésor en des terres périlleuses.

Les reliques ou œuvres d'art perdues

Ce type de trésor peut parfaitement s'intégrer aux deux précédents puisqu'un tel objet peut figurer dans un trésor de « pirates » ou de guerre au milieu d'autres richesses même s'il peut aussi être simplement au milieu des ruines oubliées d'une civilisation disparue ou, pour des œuvres plus modernes, dans les réserves d'une collection privée.

Il s'agit d'un objet qui a une valeur artistique ou historique exceptionnelle et, bien souvent, dans les fictions, s'y ajoutera une réputation surnaturelle (religieuse ou magique) qui, avérée ou non dans le déroulement de l'intrigue, ajoutera une part de mystère supplémentaire à sa recherche ou suscitera un intérêt de groupes





Faites **ENTRER L'ACCUSÉ**

particuliers attirés par sa valeur mystique. L'œuvre peut également être un indice caché pour découvrir un trésor plus classique.



Palmyre

Dans les pistes sur l'utilisation en jeu de rôle des affaires Ashraf Marwan ou Wladislaw Sikorski (cf. *Maraudeur* n°16), j'avais proposé d'associer ces deux disparitions à la recherche d'artefacts au Moyen-Orient (lié au Sinaï pour le premier et aux activités de Harry St. John Philby au Moyen-Orient pour le second). En effet, l'assassinat d'un individu puissant possédant un artefact recherché ou, sans en avoir nécessairement conscience, un moyen d'accéder à une précieuse relique est un grand classique des chasses au trésor de ce type. Cette astuce scénaristique permet à la fois de donner une justification à l'implication des personnages (qui enquêtent sur le sujet), de légitimer l'intervention de plusieurs factions (liées à des services secrets, des forces de police ou des groupes politiques) en multipliant ainsi les adversaires ou les groupes avec lesquels composer et de mettre en scène rapidement la puissance et la détermination du principal antagoniste prêt à éliminer des personnes puissantes et bien protégées pour parvenir à son but. Dès lors, le décès suspect de toute personnalité ayant des liens avec la zone géographique d'où est originaire l'objet de toutes les convoitises peut servir de point de départ.

La mort en novembre 2014 à Londres du cheikh qatari Saud Bin Mohammed Al-Thani à l'âge de 48 ans offre facilement ce type d'inspiration. Ancien ministre de la Culture du Qatar (2002-2005), le cheikh était un collectionneur compulsif dépensant des fortunes dans de l'art moderne, les antiquités ou même des squelettes de dinosaures et il avait été démis de ses fonctions en 2005 après avoir été soupçonné de confondre fonds privés et publics dans ses acquisitions. Si son décès est attribué à des causes naturelles, les circonstances exactes de sa mort sont inconnues du public.

Cette affaire est d'autant plus facile à exploiter que, depuis le chaos engendré au Proche-Orient par l'invasion de l'Irak en 2003, le marché noir des antiquités mésopotamiennes a connu une véritable explosion consécutive au pillage du musée national d'Irak en avril 2003, suivi par le pillage de différents sites archéologiques dont le plus célèbre est celui de Palmyre par Daech en Syrie. Ce pillage a enrichi des intermédiaires en art peu scrupuleux et des groupes armés violents.

Compte tenu de la riche histoire de la Mésopotamie, berceau de nombreuses civilisations, connecter ces situations réelles à la quête de reliques sacrées est très aisé. Dans le recueil de scénarios contemporains génériques *6 trésors légendaires*, Olivier Caira met en scène une telle chasse au trésor en Irak dans *Opération Enkidu*, le meilleur scénario du livret selon moi.

Si le Proche et le Moyen-Orient sont des zones centrales dans ce trafic, elles ne sont pas les seules et il s'agit d'une criminalité très développée puisque, d'après Interpol, le trafic de biens culturels est le troisième marché illégal au monde derrière la drogue et les armes.



Antiquités volées (pour une valeur de 50 millions d'euros) retrouvées par la police suisse en 2015

La course au trésor artistique peut également s'inscrire dans le cadre d'un jeu de dupes où l'objet recherché est un faux, ou bien où la quête de l'objet tant désiré est parasitée par l'existence de copies ou de supposées copies (le film *La Neuvième porte* offre un exemple intéressant de l'usage qui peut être fait de la quête d'authentification d'un ouvrage légendaire entouré





de « copies »). L'arrestation en 2010 du couple de faussaires formé par Hélène et Wolfgang Beltracchi (qui auraient écoulé des centaines de faux tableaux sur les marchés de l'art contemporain en dupant de nombreux experts) offre une affaire pouvant servir d'inspiration dans ce domaine.

Un exemple de chasse au trésor utilisant des faits réels

Pour conclure cet article, je souhaite présenter l'utilisation qui peut être faite du recours à des événements réels dans une chasse au trésor en présentant le synopsis d'un scénario que j'ai fait jouer dans un univers contemporain. Il s'agissait de la chasse au trésor d'un « pirate » (tel que défini plus haut), sans éléments fantastiques et n'ayant pas vocation à permettre réellement aux PJ d'acquiescer une fortune.

Je l'avais construite à partir de trois événements survenus successivement à la fin des années 90, sans liens entre eux mais combinés pour les besoins de l'histoire :

- la mort de Murtaza Bhutto (1954 - 20 septembre 1996), frère et adversaire politique de l'ancienne Première ministre pakistanaise Benazir Bhutto (1953-2007) et beau-frère d'Asif Ali Zardari (président du Pakistan entre 2008 et 2013). Murtaza Bhutto s'est fait abattre avec plusieurs de ses hommes par la police pakistanaise, probablement sur ordre de sa sœur et de son beau-frère, ce dernier étant la cible récurrente de Murtaza Bhutto qui dénonçait sa corruption. Murtaza Bhutto était riche et impliqué dans des opérations politiques violentes. J'en fais le « pirate » dont il faudra trouver le trésor ;
- la destruction à l'été 1997 de la ville de Plymouth, capitale de l'île caribéenne de Montserrat, lors d'une éruption volcanique qui recouvrit la ville de lave et de cendre volcanique, la transformant en une Pompéi moderne. Le cadre est complètement atypique et original et il est suffisamment abandonné pour exclure une intervention des autorités. J'en fais le lieu où est enseveli le trésor et où se déroulera la confrontation finale avec les rivaux des PJ ;
- la chute, en mai 1997, de Mobutu Sese Seko, le dictateur et pilleur du Zaïre, qui me servira d'élément de frustration final.

La partie se déroule en 2010. J'imagine que Murtaza Bhutto a fait construire, sous une fausse identité, une villa à Plymouth où il a installé un coffre pouvant contenir une fortune en lingots d'or. Lui et ses proches meurent brutalement en septembre 1996 et, dix mois plus tard, la villa de Plymouth est recouverte par la lave.



Plymouth recouvert par la lave

En 2010, l'architecte états-unien de la villa de Plymouth (emprisonné pour fraude fiscale) tombe depuis sa prison sur un documentaire télévisé où il est question de Murtaza Bhutto, qu'il reconnaît comme étant son client de Plymouth, et évoque le fait qu'il aurait acquis, peu de temps avant de mourir, un nombre important de lingots d'or qui n'ont jamais été retrouvés. L'architecte imagine que ceux-ci sont toujours dans le vaste coffre-fort, à Plymouth, sous une couche de lave refroidie. Il commence à chercher des partenaires depuis sa prison et va susciter l'intérêt de deux groupes dont la perception du trésor diverge :

- Un cartel de drogue qui va protéger l'architecte en prison et veut acquiescer l'or.
- Une société militaire privée (SMP), inspirée de l'entreprise Blackwater, qui espère surtout que le coffre de Murtaza Bhutto contient des données permettant de faire chanter le président pakistanais Asif Ali Zardari, qui essaye alors d'expulser les mercenaires US du Pakistan où ils opèrent impunément.

Les PJ sont témoins d'un affrontement meurtrier entre ces deux groupes et récupèrent des informations (partielles) leur faisant découvrir l'existence du trésor mais pas sa localisation. Ils vont devoir mener l'enquête, apprendront l'existence de l'architecte qu'ils feront évader pour le faire parler et arriveront à Plymouth alors que la SMP finit de creuser la lave et atteint le coffre.





Faites **ENTRER L'ACCUSÉ**

Il en résulte un affrontement au terme duquel les PJ accèdent au coffre et le découvrent quasi-vidé, l'or ayant été échangé peu de temps avant la mort de Murtaza Bhutto contre des droits d'exploitation très avantageux de mines au Zaïre directement négociés avec Mobutu – documents n'ayant plus la moindre valeur depuis la chute du dictateur. Le fait d'avoir l'impression d'être passés tout près de la richesse motivera les PJ pour se lancer dans une opération rémunératrice, mais plus risquée encore, dans la suite de ma campagne.

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



CTHULHU L'Appel de 7^e EDITION



Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng et autres contes

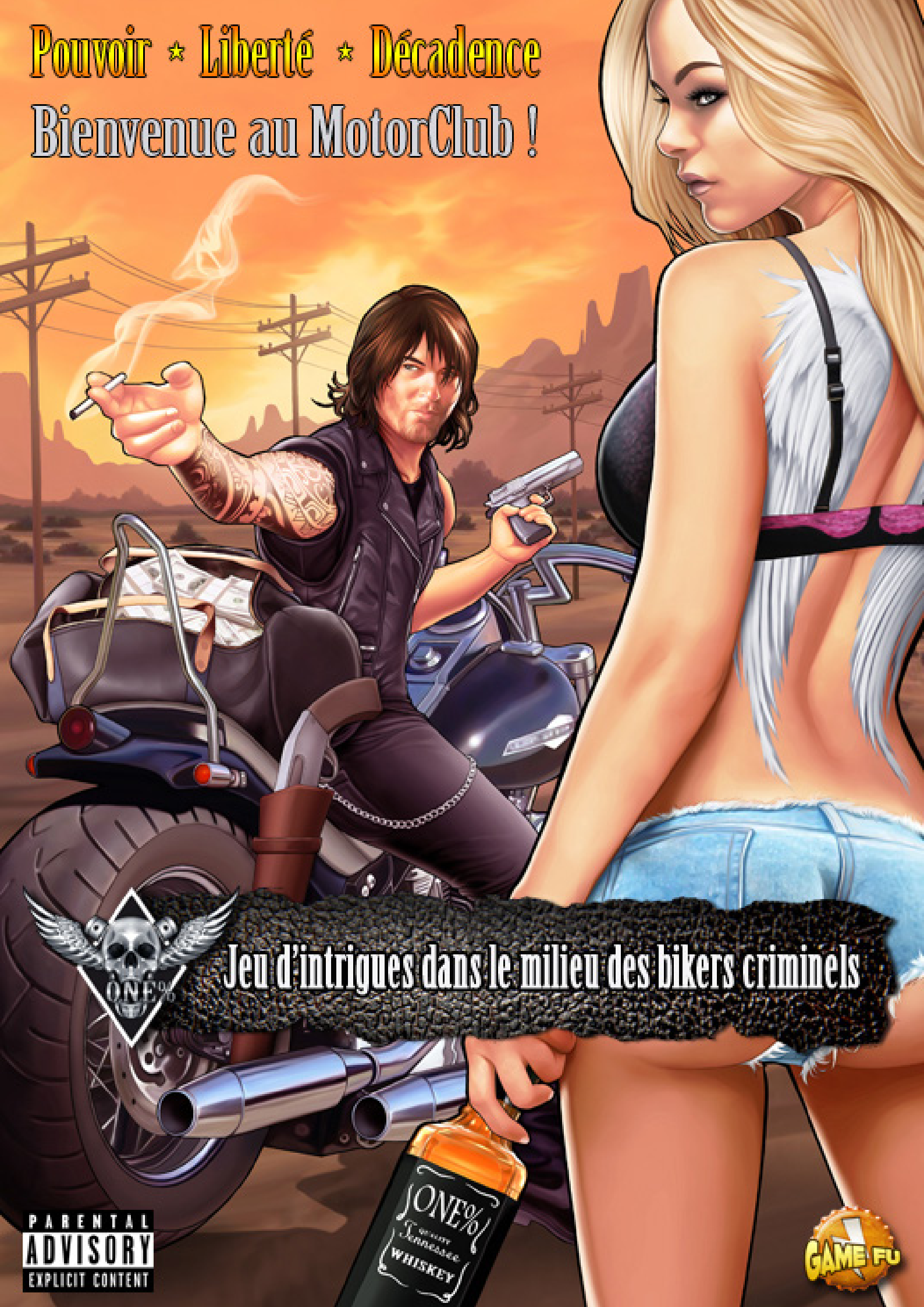
Voyager dans les Contrées du Rêve au cœur même du plateau de Leng, vers son phare légendaire, percer les secrets des sables de l'Inde éternelle ou déjouer les plans de perfides bêtes lunaires, telles sont quelques-unes des aventures à découvrir dans ce recueil de sept scénarios inédits en français pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu.

176 pages - 36 €



WWW.SANS-DETOUR.COM

Pouvoir ★ Liberté ★ Décadence
Bienvenue au MotorClub !



Jeu d'intrigues dans le milieu des bikers criminels

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

GAME FU



Le ciné M'A TUER !

Le Ciné m'a tuer

Haven : le fin mot de l'histoire



Eh oui ! La série *Haven* vient de se terminer après 5 saisons, cinq ans de diffusion et pleins de rebondissements.

Pour fêter cela, je vous propose un « Ciné m'a tuer » spécial qui va simplement reprendre le concept final de l'histoire. Oui, oui, vous avez bien lu, c'est un *mégaspoiler* du *métaplot* de la *megastoryline*. Donc si vous pensez vous enfilez les 78 épisodes, passez votre chemin, sinon continuez votre lecture.

Haven est une petite ville de la côte d'un Maine alternatif où tous les vingt-sept ans apparaissent les « phénomènes ». Il s'agit en fait de l'activation de pouvoirs spéciaux liés à un patrimoine génétique spécifique. En gros, vous avez de grandes chances d'avoir les pouvoirs de vos ancêtres.

Le souci c'est que ces pouvoirs sont merdiques. Des exemples ? Le mec qui se stresse et aspire tout l'oxygène autour de lui, condamnant les personnes à ses côtés à la mort par asphyxie... Le bébé qui pleure et provoque automatiquement un arrêt cardiaque dans un rayon de deux kilomètres... Le type qui fige les personnes par simple contact... Et mon favori : la fille qui liquéfie tout ce qu'elle touche...

Vous voyez le genre ? On n'est pas dans *Heroes* ici, plus dans du Stephen King sous antidépresseurs.

Heureusement, tous les vingt-sept ans apparaît une femme qui ignore tout de son passé mais est persuadée avoir un rôle à jouer à Haven. Dans la présente série, elle est persuadée d'être un agent du FBI chargé d'enquêter sur les phénomènes, enfin sur les morts inexplicables du coin surtout !

Évidemment, elle réussit à sauver des vies avant de disparaître avec les phénomènes pour un autre cycle. Et maintenant, le grand secret...

Sûr ?

Vraiment sûr ?

On y va !

Tout d'abord, notre héroïne n'en est pas une ! En fait, c'est elle qui a créé les phénomènes, il y a de cela plusieurs siècles. Pourquoi ? Ben juste pour le fun et parce qu'elle en était capable, avec son petit ami de l'époque.

Parce que la belle ne vient pas de notre monde mais d'un monde parallèle séparé du nôtre par des portails et surtout une zone appelée le Néant. Une zone sans réalité tangible mais qui génère une énergie brute capable de modifier la réalité. C'est cette énergie qui a été utilisée par son père pour soigner notre héroïne condamnée par un mal étrange dans sa réalité. Le brave nous a donc créé une hybride capable de manipuler l'énergie du néant et de la faire agir sur les humains.

Comme il est impossible de s'amuser sans que quelqu'un ne vienne vous casser la baraque, elle a été rattrapée par la police de son univers et condamnée à la prison dans une zone hors du temps et de l'espace, appelée la Grange, d'où elle ne ressort qu'à chaque réactivation des phénomènes et avec le besoin irrésistible de sauver les victimes des pouvoirs maudits... sans savoir qu'elle en est la cause.

Ça devrait durer jusqu'au jour où elle découvrira comment les arrêter – vu qu'elle seule en connaît la véritable nature. Le pire est que si certains connaissent son secret de « réincarnation », personne ne se souvient qu'elle en fût la cause il y a des siècles.

Personnellement, j'adore ce concept de héros qui est en fait la source du problème sans le savoir et surtout l'idée de sa réaction une fois qu'il se rend compte qu'il est la source de toute cette souffrance.



LE CINÉ → M'a tuer!



Dites-moi... C'est quand la dernière fois que vous avez utilisé ce genre de scénario avec vos joueurs ? Pas le coup de « on était en fait du côté des méchants » mais le « je suis en fait le véritable méchant de cette histoire » ?

Jamais ? Je me disais aussi.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous y mettre et nous pondre une belle campagne où les héros découvrent qu'ils sont les méchants et que leur quête n'est qu'une chasse au dahu ! Vous ne savez pas ce qu'est une chasse au dahu ? Ben là je ne peux rien pour vous !

Rise



Quand une belle jeune femme asiatique s'amuse à souffler une *call girl* à un homme d'affaires marié prêt pour un peu d'aventures nocturnes, on se dit que ça va encore partir en thriller érotique.

Quand la même jeune femme, Sadie Blake (Lucy Liu), emmène sa conquête dans un manoir appartenant à un ami, on se dit qu'on va basculer dans le *sexploitation*. Quand la *call girl* se retrouve capturée et soumise à l'appétit d'un vampire, on se dit qu'on est passé dans le *torture porn* vampirique.

Mais quand Sadie tue le vampire, laisse partir la fille, et se révèle faire partie également des enfants de la nuit, on se dit qu'on n'avait pas tout suivi !

Rise est la version amateur du film *Blade*. Pas amateur dans la réalisation mais dans le niveau de son héroïne.

Parce que la pauvre Sadie n'a jamais demandé à devenir un vampire ; en fait elle ne faisait qu'enquêter pour un journal miteux sur les soirées underground de la ville et les artistes alternatifs. Mais bon, à force de vouloir visiter des lieux où s'organisent les soirées secrètes, on finit par tomber sur autre chose qu'une bande de teufeurs amateurs de petites pilules du bonheur !

Dans son cas, ce fut une gentille petite meute de vampires modernes menés par un vrai psychopathe amateur de sang et de jeunes filles. Attention, pas des vampires mignons ou de ceux qui deviennent de vilains monstres, des vampires qui ressemblent et vivent comme des humains, consommation de sang mise à part.

Donc Sadie meurt... pour revenir à la vie dans la morgue et découvrir son nouveau statut de vampire. Entre l'envie de retrouver sa famille et le besoin de boire tout ce qui passe à sa portée, elle va vouloir mettre fin à sa non-vie. Tout ça pour se faire recueillir par un vampire qui lui apprendra à survivre et l'aidera à exercer sa vengeance en tuant tous les membres de la meute les uns après les autres. Parrain vampire qui a une vieille rancœur à faire valoir auprès de notre ami amateur de reporters imprudentes...

Au passage, elle découvrira que sa survie est en fait un coup pourri d'une ancienne favorite du vampire en chef qui n'a pas eu la force de mettre fin à sa mort et s'est dit que créer une vampire assoiffée de revanche était une bonne chose. Bref, la petite Sadie est manipulée par tout le monde ! Pas facile la vie de bébé vampire. Surtout quand le final du film vous apprend que son allié humain n'a même pas réussi à la tuer à sa demande.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous brûlez tous vos exemplaires de *Vampire*, histoire de faire de la place à une nouvelle approche des suceurs de sang.

Les vampires ne sont pas des monstres, juste des humains cannibales que la consommation de sang et une mutation génétique rendent plus résistants et plus aptes à guérir. Ils n'ont pas peur du soleil ou de l'ail mais n'aiment pas qu'on les décapite ou qu'on leur larde le cœur de flèches en argent (mais qui aimerait cela ?). Leur grosse difficulté est de ne pouvoir se passer de sang, y compris celui de leurs proches. Ça n'aide pas à entretenir une vie de famille harmonieuse !





Le ciné M'A TUER !

Une fois que vous avez intégré ces nouvelles approches, il est temps de donner naissance à une portée de gentils mutants que seront les personnages de vos joueurs.

Quelle joie, quel plaisir, de voir ces petites têtes blondes (ou rousses, ou noires, ou chauves) s'éveiller à la non-vie sans comprendre ce qui leur arrive. Parce que oui, les joueurs étaient là pour une aventure policière ou toute autre histoire qui n'a rien à voir avec le vampirisme ! Parce que vous, méchant MJ, vous leur avez caché la vérité. Vous avez manigancé un piège rôlistique dans lequel ils viennent de tomber.

À votre avis, combien de temps mettront-ils à découvrir leur nouvelle nature ? Et comment vont-ils réagir à la situation ? Essayeront-ils de se venger ou voudront-ils prendre une place dans la chaîne alimentaire ? Pas sûr qu'un de ces deux choix plaise à leurs créateurs involontaires...

Bon d'accord, il va falloir improviser sur une trame légère, car vous ne saurez jamais ce qu'ils vont vous inventer ; mais c'est ça tout le plaisir de masteriser, non ?

Sicario

SICARIO
THE BORDER IS JUST ANOTHER LINE TO CROSS.



Un *sicario* est le nom mexicain pour un tueur à gages, le gars qui se vend à une personne pour réaliser un meurtre. Simple, facile, ça fait tristement penser aux sicaires.

On va donc suivre les péripéties d'un agent du FBI, Kate Macer, stéréotype de l'élément impliqué, jusqu'à détruire son mariage et sa vie privée. Ce brave petit soldat va se faire remarquer dans des actions contre le cartel de Juárez. Elle devient donc la recrue par excellence d'une *task force* interagence qui aura pour but de faire tomber le chef du cartel.

Jusque-là, rien de bien spécial.

Le souci arrive quand elle découvre que la *task force* ressemble plus à une réunion de barbouzes qu'aux belles opérations bien policées du FBI.

Dans la fine équipe, on retrouve un consultant pour le ministère de la Défense, doux euphémisme pour un agent de la CIA – qui, rappelons-le, n'est pas censée opérer sur le territoire des USA. On a aussi un paquet de membres des forces d'intervention, histoire de donner du punch aux actions. On a évidemment le paquet de *navy seals*/forces spéciales, détachés pour leur capacité à gérer des actions en milieu hostile dans le plus pur style de l'Afghanistan. Et surtout, il y a l'énigmatique Colombien, rattaché à personne, lui aussi consultant, et qui en connaît bien trop sur les ressources des cartels. Il a beau se présenter comme un ancien avocat, ses compétences martiales en font un bien étrange homme en robe.

À partir de là, on sent bien que chacun joue selon ses règles et en suivant un agenda caché. Le souci est de savoir où se situe la frontière entre la loi et la morale... Parce que si on se demande jusqu'où on accepterait d'aller pour obtenir des informations sur un criminel – un vrai, un de ceux qui abattent les familles de flics, ceux qui trafiquent des humains et tout ce qui se vend – on peut aussi se demander jusqu'où on serait prêt à aller pour les faire tomber, ou encore jusqu'où faire tomber un homme qui a une fortune et une armée à sa disposition et pour qui une prison n'est jamais qu'un bureau comme un autre...

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous ressortez *COPS* ou tout autre jeu de flics dans un monde violent et corrompu, un peu comme notre réalité. Ensuite, vous ressortez le supplément *Lignes blanches* pour bien vous imprégner de l'ambiance des cartels et du milieu si cossu du trafic de drogue et de ses milliards de chiffre d'affaires.



LE CINÉ → M'a tuer!



Après, vous mettez en place une histoire où personne n'est réellement innocent (ou un seul de vos joueurs), où chacun cherche à réaliser sa mission mais en en tirant un bénéfice personnel (qui venger la mort d'un ami, qui se faire un réseau de contacts, qui s'en mettre un peu de côté pour ses vieux jours...). L'idée est de n'avoir que des personnages dont aucun ne peut réclamer le titre de chevalier blanc.

Par contre, attention, pour ne pas avoir le réflexe inné des joueurs alignés en loyal bon, il va falloir que le méchant soit vraiment méchant. Le genre de mec que mère Theresa aurait décapité au couteau à dessert avec plaisir. Là, il ne faut pas jouer les timides. Un monstre est un monstre, même s'il a une belle moustache sud-américaine et la voix douce de Julio Iglesias... Faut que ça saigne, faut que ça souffre.

La subtilité à offrir à vos joueurs est qu'à aucun moment l'un d'entre eux ne soit capable d'atteindre son but caché avant la chute du méchant. Tout ça parce qu'autant on peut accepter qu'un de nos associés fasse passer son intérêt en premier quand on a besoin de lui, autant quand c'est fini, les consciences se réveillent et il devient beaucoup moins facile de tuer un type, de voler une mallette, de faire du lobbying. C'est fou comme les punishers du coin se mettent à refuser aux autres la violence quand leurs objectifs ont été atteints.

Le final de votre histoire sera donc de mettre les joueurs en porte à faux les uns envers les autres alors que le méchant est abattu et que le calme est censé revenir...

Southbound



Il y a chez les Américains une espèce de mystique de la direction. Cela doit venir de leur vision de la Frontière, de l'Ouest à conquérir. Chez nous, en Europe, on part dans le Sud mais c'est pour les vacances. Pour les Américains, quelle que soit la direction, c'est pour changer de vie.

Donc nous avons un film dont le titre se traduirait par « Lié au Sud » – ce qui est clairement le sujet du film. Comme tout bon film d'horreur qui se respecte, c'est un film à sketches, histoire de ne pas perdre trop de temps à raconter l'enfance des héros – enfin des victimes ici – mais d'insister sur leur destin plus que funeste. Donc l'histoire est celle de différentes personnes qui vont rencontrer le mal absolu dans leur voyage vers un Sud qui n'existe que dans leur fantasme.

Attention, on est dans du digne héritier de *Twin Peaks* ou de *Mulholland Drive*. Si vous êtes allergiques au surréalisme, passez votre chemin. L'ambiance sera lourde et la réalité très très sujette à caution voire à votre perception. Le pire pour vous, pauvre spectateur, est que chaque histoire est directement liée à la suivante car il n'y a pas de séparation entre elles. Le dernier plan d'une histoire devient le premier de la suivante. Que ce soit par un personnage existant dans les deux ou simplement par une rencontre, ou encore un regard échangé le long de la route.

Et c'est quoi comme histoires me demanderez-vous ? Ben il y en a pour tous les goûts. Au menu, nous trouvons de l'horreur biblique avec des anges déchus qui vous rappellent que les coupables seront toujours châtiés même s'ils ont de bonnes raisons, du gore à la limite du *torture porn* involontaire qui vous fera douter d'appeler les secours, du huis clos familial avec ses satanistes cul-terreux *redneks* et même une histoire de vampires avec le frère protecteur qui ne peut comprendre que parfois on devient volontairement un monstre.

Cerise sur le gâteau, les histoires bouclent et la dernière expliquera la première !





Le ciné M'A TUER !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous commencez par ressortir un système de jeu simple, voire narrativiste (ceux qui me connaissent savent à quel point cette phrase me fait du mal). Pourquoi ? Parce qu'ici, on va jouer sur les peurs des joueurs, pas sur un système qui les met en position de réussir. Ici, les héros sont autant des victimes que les autres.

Ensuite vous allez créer une campagne qui n'est pas une succession de scénarios mais une série de scénarios. Le seul lien entre chaque est que vos joueurs vont passer de personnages en personnages au rythme des séances et des scénarios. Je sais, vous n'en avez pas l'habitude mais ça ne va pas faire mal... et si ça fait mal, c'est pas obligatoirement parce que c'est mauvais.

Normalement, vous perdrez vos joueurs au premier transfert de personnages. Jouez-le tranquille, genre à la fin d'une scène pour échanger sa feuille de personnage avec un autre héros, sans rien dire. Vous commencez alors à l'appeler par le nom de son nouveau personnage, comme si de rien n'était. L'effet est garanti. Oui, oui, je l'ai fait plusieurs fois et si ça c'est pas déstabilisant... !

Attention, le but n'est pas de faire une suite d'événements macabres à la chaîne sans lien logique. Le but est d'amener les joueurs à découvrir un secret bien plus grand, une horreur bien plus immonde mais en leur faisant partager le point de vue de différentes personnes au cours de l'histoire, sans jamais revenir à quelqu'un qu'ils ont déjà incarné.

Il faut qu'ils perdent pied avec leur personnage et que seul le mystère global prenne de l'importance. Je sais, c'est réellement à l'opposé de tout ce que vous avez déjà pu faire en jeu de rôle, mais on est là aussi pour essayer de nouvelles choses, de nouvelles façons de vivre des aventures, non ?

Un petit conseil, prévoyez des personnages de remplacement. Parce que si vous détachez les joueurs de leurs personnages, ceux-ci auront bien plus tendance à disparaître que dans vos jeux habituels.

Pour illustrer mon propos, je prendrai un exemple que j'ai fait jouer. Le jeu, *Dés de Sang*, le thème, la secte. En une succession de scénarios, j'ai permis aux joueurs de passer du témoin externe à la jeune recrue, pour ensuite passer dans la famille d'un sectaire pour terminer dans le rôle d'une victime. Tout ça pour qu'ils découvrent que finalement la secte n'est peut-être pas qu'un groupe d'illuminés mais qu'il y a bien quelque chose qui se cache derrière leurs rituels sanglants, voire que la secte essayait d'éviter qu'une abomination ne se réveille et détruise notre belle humanité ! Mais vu qu'ils ont disparu dans une belle explosion, avec les joueurs, ils ne le sauront jamais.

Dernier conseil, maximum deux joueurs, sinon c'est très vite ingérable ; et surtout choisissez quelqu'un qui est prêt à tenter de la nouveauté. On n'est pas dans du porte-monstre-trésor avec « pexage » et montée de niveau de personnage optimisée...



Lapin Marteau présente

Mener des parties de jeu de rôle

Recueil de conseils aux MJ



MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE est un recueil d'articles de conseils destiné à celles et ceux qui ont déjà l'occasion d'être meneur ou qui souhaitent le devenir. Écrit par dix-huit auteurs reconnus aux profils variés, cet ouvrage aborde la plupart des aspects de la création et de l'animation de parties, quel que soit le jeu pratiqué.

Un soin particulier a été apporté afin que chaque chapitre soit à la fois accessible à des meneurs débutants, doté d'exemples ou d'outils concrets, mais aussi suffisamment riche pour que même les vétérans y découvrent de nouvelles pistes et inspirations.

Dans ce livre, vous trouverez :

- plus d'une vingtaine d'articles abordant les divers aspects de la préparation et de l'animation d'une partie ;
- des fiches de synthèse permettant de faire un point rapide ;
- l'expérience accumulée de trois générations de meneurs aux profils variés : auteurs, scénaristes, éditeurs, romanciers, universitaires, etc. ;
- des pratiques allant de l'*old school* aux *story games*.

Olivier CAÏRA - Coralie DAVID - Sébastien DELFINO - Fabien DENEUVILLE
- Nicolas DESSAUX - Romain D'HUISSIER - Jean-Philippe JAWORSKI -
Alexandre JEANNETTE - Alexis LAMIABLE - Jérôme LARRÉ - Tristan LHOMME
- Thomas MUNIER - Éric NIEUDAN - Isabelle PÉRIER - Gregory POGORZELSKI
- Thomas ROBERT - Pierre ROSENTHAL - Stéphane TREILLE

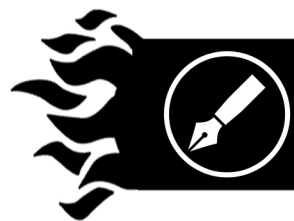


Disponible dans votre boutique

www.lapinmarteau.com

contact@lapinmarteau.com





Le Piège de Lovecraft

Sorti initialement chez Grasset, *Le Piège de Lovecraft* d'Arnaud Delalande est maintenant disponible chez Livre de poche. Ce roman a obtenu le prix Masterton du roman fantastique francophone 2015, rien que ça.

Le pitch est le suivant : un jeune universitaire va enquêter sur le carnage perpétré par un de ses camarades. Ses recherches vont le conduire à s'intéresser à des cercles littéraires pour le moins particuliers. Sa route sera parsemée de livres impies ainsi que de cadavres.

Je pense qu'à la lecture de cette accroche, tous les rôlistes de *l'Appel de Cthulhu* auront reconnu tous les mots clés chers à leur jeu : universitaire, enquête, livres impies, cadavres. Car oui, le titre du roman, pour rappel *Le piège de Lovecraft*, n'est pas mensonger et l'auteur s'inspire beaucoup de l'œuvre du reclus de Providence. Les références sont extrêmement nombreuses, démontrant l'érudition d'Arnaud Delalande sur le sujet. La mise en scène, avec l'utilisation des sens autres que la vue pour décrire l'atmosphère angoissante de la situation ou de termes propres à Lovecraft telles « les choses innommables », « indicibles » et « blasphématoires », fait que les amateurs ne se sentiront pas dépayés. Ce travail sur les références et leurs présences tout au long de l'ouvrage pourrait peut-être freiner les novices, même si la pirouette pour le justifier est l'utilisation d'un universitaire comme narrateur.

La lecture est agréable et on se laisse vite embarquer dans cette histoire. Par contre cette dernière n'est pas si angoissante que la quatrième de couverture veut bien nous le faire croire. Autre bémol, le dernier chapitre. Ce dernier, qui n'est pas numéroté comme les autres, se veut être le chapitre explicatif de toute l'intrigue. Même si le dialogue que l'on y trouve n'est pas dénué d'intérêt, il donne le sentiment d'être en trop et gâche un peu le plaisir que le lecteur a pu prendre jusque-là.

Toutefois, ce roman devrait ravir les rôlistes de l'AdC et les amateurs de pastiche. C'est un bel hommage à Lovecraft mais également une œuvre à part entière dans laquelle HPL n'est qu'un prétexte à une revisite du fantastique. Un roman à découvrir.

ARNAUD DELALANDE

LE PIÈGE DE LOVECRAFT

Le livre qui rend fou





DAVID BAUDET

PAGAN PANDEMIA

LE CLOAQUE DES DIEUX



OVNI Editeur d'autres réalités

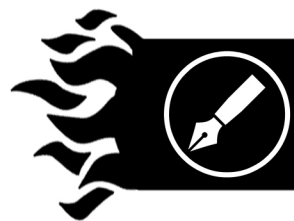
Pagan Pandemia – Le cloaque des dieux

Roman publié par OVNI Éditeur d'autres réalités, *Pagan Pandemia – Le cloaque des dieux* est bel et bien un OVNI littéraire. Pourquoi ? Pour commencer, il est très difficile de vous en faire un résumé tant il y a de personnages, d'histoires s'entremêlant et d'implications réciproques. Ensuite, pour son style d'écriture. Vous aimez les romans au langage ciselé, où chaque mot est pesé, analysé ? Eh bien passez votre chemin. Ce roman est un hommage à l'argot, à tel point que cela peut en être déroutant, voire repoussant.

Le pitch du roman peut se résumer au fait que dans une France des années 2000 des êtres humains, sans raison apparente, vont se retrouver être le réceptacle de dieux qui vont les obliger à réaliser certains actes (comme des meurtres) sans que l'humain ne puisse en comprendre les raisons. La petite touche marrante vient du fait que la possession s'accompagne d'un défaut ; pour l'antihéros que l'on suit dans cette histoire, il s'agit de son odeur corporelle franchement pestilentielle. Lui et son pote (qui lui tente par tous les moyens de résister à son dieu possesseur) vont se retrouver à devoir protéger un adolescent pris au milieu d'un complot ésotérique auquel il ne comprend rien.

La grande force de *Pagan Pandemia* ce sont ses personnages, hauts en couleur tout en n'étant pas caricaturaux, et tout en nuances. L'auteur parvient aussi à mélanger les ambiances, parfois du polar, parfois du fantastique, de l'absurde, etc., le tout de manière assez maîtrisée au travers de chapitres alternant l'époque actuelle et les *flashbacks*. De mon point de vue, la plus grande barrière à l'entrée sera son langage. Soit on aime (et le roman vous plaira), soit on déteste (et vous refermerez le bouquin avant la fin).





Nouvelle – BIA

Faire le buzz

– « Avant toute chose, votre honneur, je tiens à préciser au jury que je ne compte pas minimiser la stupidité de mes clients ! »

À ces mots, les trois adolescents, cinquante ans à eux trois, assis sur le banc des accusés, baissèrent la tête à l'unisson.

Ben Whiteflower, avocat commis d'office, reprit :

– « Vous avez en face de vous des adolescents comme les autres et non les monstres machiavéliques que le procureur a voulu laisser percevoir. Comme tous les jeunes de leur âge, ils ont des idées qui peuvent se révéler complètement idiotes, voire catastrophiques. Il faut avouer que les médias ne sont pas là pour amener de meilleurs projets pour occuper un été. »

L'avocat sourit intérieurement en percevant le frémissement dans la salle.

– « Avant de juger leurs actes et de détruire leurs vies qui commencent, j'aimerais revenir sur les faits. Non pas comme le procureur l'a fait, uniquement à charge, mais en les regardant d'un œil extérieur. Et non, je ne minimiserai pas les tragiques décès qui en ont résulté mais j'aimerais rappeler que si mes clients ont allumé un feu social, ils ne l'ont jamais fait volontairement. Tout a commencé par un travail de fin de semestre. Vous savez, ce genre de chose que vous faites en ayant déjà un œil sur les vacances qui arrivent. Dans le cas qui nous préoccupe, il s'agissait pour les accusés de réaliser une œuvre historique sur la mémoire des anciens de la réserve des Blackfeet. Je vous passerai les détails des entretiens, qui se sont révélés fructueux, ils ne nous intéressent pas présentement. Par contre, vous devez savoir que les accusés se sont retrouvés avec bien plus de matériel vidéo qu'ils ne l'avaient prévu et c'est sans doute à ce moment que le drame s'est joué. »

Ben fit une rapide pause pour laisser l'effet dramatique se faire.

– « Parce que mettre entre les mains d'un groupe d'adolescents désœuvrés un ensemble de légendes,

faits jamais prouvés, théories du complot et autres fantasmes, c'est leur ouvrir la porte de la bêtise. Comment voulez-vous que des enfants sachent que leur histoire sera prise au sérieux dans une période où n'importe qui publie n'importe quoi sur les réseaux sociaux ? Parce que là, il ne faut pas se leurrer, nous parlons de jeunes victimes des médias sociaux. »

La foule frémit à cette phrase et Whiteflower décida de ne pas explorer cette voie pour le moment.

– « Honnêtement, qui aurait pu imaginer que trois vidéos mises en ligne dans un souci de capter le plus grand nombre de vues, juste par jeu, pourraient être prises au pied de la lettre ? Imaginez un peu ! La première vous parle de la légende d'une créature mythique, le Shanga, qui veille dans les montagnes. Toujours friand de chair humaine, il revendique le droit de goûter les hommes pour identifier ceux qui sont en harmonie avec le grand esprit, le Manitou. Au passage, pour les goûter il les tue et cela expliquerait la liste de disparitions, presque toutes fausses, que les forêts de l'ouest de la réserve auraient connues. Comment y croire ? N'importe qui ferait une rapide recherche et découvrirait que cette créature n'existe nulle part et que les disparitions sont une blague des réseaux sociaux. La seconde vidéo reprend la légende d'un groupe de pionniers qui serait tombé sur un trésor indien en pierres précieuses et perles des rivières. Bien évidemment, les pionniers ont disparu dans la forêt, attaqués par de furieux sauvages mais le trésor est toujours là-bas, caché dans la dernière grotte qu'ils ont occupée. Évidemment, cette grotte est exactement sur le territoire du Shanga ! La dernière de ces impostures raconte l'existence d'une tribu oubliée dans les montagnes. Elle parle de vestiges de son occupation par les premiers Indiens de la région et donc de son appartenance de fait à la réserve adjacente même si les terres ne lui sont pas rattachées légalement. Elle enfonce le clou en décrivant des cimetières indiens cachés et des terres sacrées oubliées des descendants des Indiens parqués dans la région. »

L'avocat eut un mouvement bref vers ses clients. La surprise les saisit et un d'entre eux ne put retenir ses larmes. C'est bien les larmes et les regrets, c'est du bénéfice net pour la défense.





– « À partir de là, comment voulez-vous que ces enfants imaginent que leurs trois histoires, uniquement créées dans un but de divertissement, se mettent à attirer des curieux et autres chasseurs de trésors ou défenseurs de la cause indienne ? Je ne parle pas ici d'un effet de foule mais bien de quelques illuminés – ne mâchons pas nos mots – à la recherche de la gloire ou de la fortune facile. Comment reprocher à mes clients les tensions qui sont nées entre tous ces personnages ? Comment les considérer comme responsables du fait que tout citoyen américain a le droit de posséder une arme ? Comment les inculper pour des violences dont ils ne sont pas à l'origine ? Car je vous le répète, c'est la folie et la crédulité des hommes qui est jugée ici, pas l'innocente blague de trois adolescents ! Parce qu'un extrémiste de la cause indienne décide d'éliminer un chercheur de trésor au prétexte qu'il dérange une terre potentiellement sacrée en maquillant son crime comme l'attaque d'une bête mythique, le procureur veut priver trois adolescents d'un avenir ? Alors, je dis : oui ! Ils sont coupables ! Ils sont coupables d'avoir cédé aux sirènes des médias sociaux pour attirer un peu l'attention sur eux et sur un coin de terre oublié de tous. Oui, ils sont coupables d'avoir raconté une histoire comme on en raconte des centaines au coin du feu chaque week-end de camping ! Oui, ils sont tout simplement coupables d'être jeunes. Allez-vous condamner la jeunesse aujourd'hui ? »

Après un dernier regard vers les jurés, Whiteflower se rassit. La salle était silencieuse. Il réussit à peine à retenir un sourire. Corbeau avait parlé à travers sa bouche. Les mots n'avaient eu que peu d'importance, son totem avait fait le nécessaire. Le procès était d'ores et déjà gagné.



Nouvelle – Ambiance cyberpunk

Le traitement REGEN de la Kobakeshi Incorporated

Communiqué de presse du 01/01/2036

En cette année 2036, le vieillissement est toujours une problématique bien difficile à contrer. Heureusement pour les plus chanceux de la planète, il existe des solutions, de vraies solutions. Attention, ici nous ne parlons pas de chirurgie esthétique et autre soin au laser. On parle de ce qui se fait de mieux dans le cadre de la bio ingénierie.

La Kobakeshi Incorporated est heureuse de vous annoncer qu'après des années de recherches, et forte de son expérience sur la culture *in vitro* de membres et organes pour les transplantations, elle vient enfin de mettre au point un traitement révolutionnaire afin de prévenir le vieillissement et la dégénérescence des organes humains. Oui : la maladie et la mort ne sont plus inévitables.

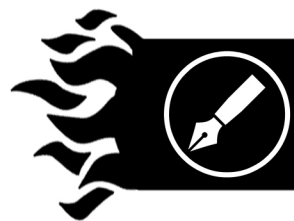
Grâce à une fusion technologique entre les nanotechnologies et les recherches sur les cellules souches, il est aujourd'hui possible, pour un prix défiant toute concurrence, de recevoir un traitement régulier de régénération cellulaire semi-automatisé.

Avec le traitement REGEN, innovation unique de la Kobakeshi Inc., il est possible d'arrêter le cours du temps et de ses dégâts sur le corps humain. Par ailleurs, en associant les transplantations et le REGEN, vous pouvez enfin retrouver le corps de vos vingt ans : un corps jeune, dynamique, tourné vers le futur.

Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas à contacter un de nos centres REGEN – il en existe sûrement un dans votre région – pour plus d'informations.

Bien évidemment, la confidentialité est de mise et nos employés sont spécifiquement sélectionnés et formés sur le sujet.

Le traitement existe en trois versions : Cure, Jouvence et Éternité. Chaque niveau de traitement répond à une



problématique particulière et, si vous n'êtes pas encore décidé, essayez le premier niveau. Il donnera un coup de *boost* à votre corps et vous ouvrira les potentialités de la jeunesse éternelle.

Avec REGEN, soyez demain celui que vous avez toujours été... pour toujours !

Communiqué de presse du 17/10/2037

La société Kobakeshi Inc., par l'entremise de maître Narushido, conseiller juridique et responsable de la communication de crise, tient à éclaircir la situation de son programme phare, le REGEN.

Nous tenons à rappeler à la population que ce programme a tout d'abord été validé par toutes les instances médicales nationales et internationales. Il a d'ailleurs fait l'objet de deux prix Nobel pour ses créateurs, les professeurs Schmidt et Wang, en plus d'être souvent cité en exemple pour son sérieux et la sécurité de ses tests.

Il est dès lors du devoir de la Kobakeshi de dénoncer les différentes rumeurs faisant part de cas d'effets indésirables sur le long terme. Non, il n'y a pas de cas de mutations majeures des patients soumis au protocole REGEN. Non, il n'y a pas de preuve concrète que les décès de plusieurs d'entre eux soient dus au REGEN lui-même. Si ces disparitions restent des tragédies, la plupart sont dues à des actes inconsidérés réalisés par les patients. La source de ces problèmes est à rechercher dans le cadre personnel et non médical.

Il est tout de même du devoir de la Kobakeshi Inc. de rappeler au public que seuls les médecins exerçant dans les centres REGEN officiels ont le droit de prescrire et de dispenser les traitements REGEN. Ceux-ci sont étudiés pour convenir à un patient en particulier. Il n'y a pas de traitement générique et il ne peut y en avoir au vu du codage spécifique des nanoparticules chargé des régénérations. L'utilisation de faux produits ou de nanoparticules piratées peut provoquer des dégâts irréversibles sur votre organisme.

Si vous êtes au courant de praticiens non homologués qui dispenseraient des traitements labellisés REGEN, n'hésitez pas à les signaler au centre REGEN le plus proche. La Kobakeshi Inc. a mis en place un programme de récompense pour la signalisation de ces charlatans mettant en danger la santé publique et s'étant approprié la propriété intellectuelle de la compagnie.

Nous tenons également à rappeler que le docteur Ighini, bien qu'il ait été l'assistant des professeurs Schmidt et Wang, n'a jamais exercé de rôle clé dans le programme REGEN. Ses prétendus aveux télévisés ne servent en rien un bien commun supérieur, mais uniquement les intérêts que le docteur Ighini représente. La Kobakeshi se réserve le droit de le poursuivre pour ses propos et aveux mensongers.

Les traitements REGEN restent des actes médicaux sûrs et validés.

Communiqué de presse du 26/03/2038

Ce matin la cotation de la Kobakeshi a été suspendue à la bourse de Tokyo. Le directeur de la société, IgoTamakasov, est toujours recherché par Interpol pour questionnement au sujet de la vague de meurtres directement liée aux contaminations par REGEN.

Si vous connaissez une personne qui a été soumise au REGEN, que ce soit de manière légale ou clandestine, voire si vous avez été en contact physique avec une de ces personnes, les autorités vous rappellent de vous mettre en contact immédiatement avec l'antenne locale du CDC et des équipes anti-REGEN. Chaque minute compte et une contamination soignée à temps peut faire la différence.

Si vous ressentez déjà les effets secondaires identifiés (sueurs, crispations musculaires, agressivité ou apparition de grosseurs suspectes), les autorités vous conseillent de vous enfermer chez vous et de faire appel aux secours à l'instant. Restez calme, les équipes anti-REGEN sont sûrement déjà en chemin.

Les autorités tiennent également à rappeler que le refus d'obtempérer aux équipes anti-REGEN leur ouvre automatique le droit à l'usage de la force létale si nécessaire.



ENCORE DISPONIBLES !



**Livre de
base**



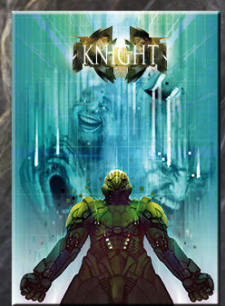
2038



codex 1



codex 2



codex 3



<http://editionsorygins.fr>

Monstres et rencontres construites

Aujourd'hui, à l'aide d'un questionnaire qui a plus à voir avec Poirot qu'avec Proust, je vais vous parler de ces PNJ injustement décriés et simplifiés, et pourtant essentiels... Les « monstres errants ». Ceci est valable pour les univers médiévaux fantastiques, mais la méthode est la même pour tous les jeux... du moins tous les jeux où il risque d'y avoir des combats.

Réparons une injustice criante de beaucoup de scénarios dits « méd-fan ». Vous les connaissez. Dans ces scénarios, le moindre aubergiste ou marchand de tapis supposé interagir avec les héros a déjà un tic de langage ou deux, parfois même une motivation (du moins on l'espère pour votre scénario – ne faites pas comme l'ami d'un ami, qui maîtrisait des scénarios dans lesquels tous les personnages « pas importants » étaient des hommes appelés Hans, joués sans aucune profondeur !).

Et pourquoi pas les monstres ? Y compris les "monstres errants" ?

Même le chat du mage et le loup du rôdeur ont des semblants de personnalités... Et ce sont des animaux ! Vous n'allez pas me dire qu'une tribu de gobelins qui sait fabriquer des armes a moins de motivations derrière ses actes que la première bestiole venue, si ?

Dans trop de scénarios, les monstres, en dehors du grand méchant (et encore), ne sont que de la chair à canon : ils avancent en bloc sur les PJ, et tombent comme des quilles à la bataille les uns après les autres, jamais découragés par le monceau de cadavres qui s'accumule aux pieds des héros... On ne sait pas comment ils sont arrivés dans le donjon, ni pourquoi ils attaquent les visiteurs spontanément ; pourquoi ni contre qui ils gardent « une grosse somme d'or posée là, bêtement », comme dit le poète...

Dans la dernière édition de D&D, on revient progressivement sur ce genre de chose (pour ceux qui lisent les conseils donnés au MJ... et tous ne le font pas), mais cela reste un regrettable travers ; héritage, sans doute, du jeu vidéo, qui l'avait pris du « porte-monstre-trésor » des temps anciens.

On « chosifie » trop souvent ces créatures parce qu'elles sont issues d'un manuel différent et qu'elles portent le nom de « monstre », non de « personnage ». Assez !



Si vous prenez le parti de la vraisemblance pour le reste de votre univers de campagne, pour la description de vos villes, de vos méchants, de vos PNJ importants, du quotidien de votre univers, de vos décors et ainsi de suite (et je vous le souhaite, car c'est bien plus immersif et satisfaisant pour tout le monde), il vous faut bien évidemment jouer les monstres « logiquement », comme s'il s'agissait de vrais personnages : ils ont une vie, il vous suffit de l'imaginer.

Et n'allez pas croire que les monstres « non intelligents » ou possédant une intelligence animale doivent échapper à ce traitement. Sachez que, dans les films-catastrophe, ladite catastrophe est considérée par les scénaristes comme un personnage ! Les adversaires de vos joueurs, à plus forte raison, ne doivent pas échapper à ce traitement. Pour tous, il convient de se poser les mêmes questions. Soumettez donc vos monstres à un interrogatoire en règle...



Ce ne sont que les questions traditionnelles de l'écrivain, d'ailleurs : qui, quoi, où, quand, comment, et avec qui ? Cela peut paraître rébarbatif, mais il faut vous les poser, parce que chaque adversaire de vos héros est, de son point de vue, le héros de sa propre chronique. Vous pouvez vous les poser dans l'ordre que vous voulez, les réponses peuvent être très simples ou remarquablement complexes, mais vous devez les avoir si vous prévoyez de placer ces monstres en face de vos joueurs.

Ne vous inquiétez pas, je vais prendre un exemple (*en italique*) tiré d'un de mes scénarios, pour vous montrer.

1) Qui ?

Cette question de base semble simple. Mais qui sont vos « monstres » ? Est-ce un monstre unique (ours, dragon...) ? Un vortex magique aux effets étranges mais sans but ni conscience ? De quoi se compose le groupe de monstres ? Est-il petit ou grand ? Avec un ou des lanceurs de sorts ? Avec des non-combattants (femmes, petits...) ? Est-ce qu'ils emploient des mercenaires ou des animaux domestiques ? Est-ce que leurs ennemis sont aussi dans la région ? Pourquoi CES monstres et pas d'autres ?

Disons que j'aie envie de placer un groupe de gobelins face à mes aventuriers. Je pourrais mettre quatre ou cinq gobelins, là, bêtement, sur la route. Mais d'où viendraient-ils ? Disons qu'il y a un groupe sur la route des PJ, et une tribu un peu plus loin. Je veux un druide ou chaman en guise de chef, et peut-être un apprenti, parce que ça me permet de leur donner un ours (compagnon animal). J'ai aussi envie de mettre un géant, mais je ne sais pas comment...

2) Quoi ?

C'est une question que beaucoup de gens oublient de se poser, car elle est un peu floue. Elle recouvre en fait la motivation des monstres, qu'ils soient plusieurs ou un seul. Que font-ils dans la région ? Est-ce qu'ils y vivent ? Sinon, pourquoi sont-ils venus ici ? Ont-ils choisi ? Quels sont leurs projets, quel est leur plan s'ils en ont un ? Le groupe est-il partagé entre plusieurs influences ou chefs, plusieurs plans ? Pourquoi maintenant, et pas il y a trois siècles ou dans trois mois ? *Mes gobelins viennent des terres sauvages et inexplorées à l'Est (les PJ le découvriront), vu que j'ai envie de ce côté « sauvage ». Ils viennent d'arriver,*





sans doute poussés par des guerres tribales dans leur région natale. Ils rapinent et brigandent les marchands, car ils apprécient les biens raffinés des humains et des nains de la région. Leur plan, classique, est d'accumuler des ressources et de l'équipement pour lancer ensuite des raids de plus grande envergure.

3) Où ?

Il vous faut choisir le lieu de la rencontre, qu'il s'agisse de la région concernée, de la tanière du monstre unique, du village des orques, ou du coin de route auquel est tendue l'embuscade. Peut-on les trouver en plusieurs lieux (nomades, grand territoire, raids...) ? Où est-ce (village le plus proche, route des PJ...) ? Pourquoi ici ? Est-ce qu'il y a des ressources intéressantes pour ces monstres ou pour leurs plans ? Les monstres ont-ils le choix du lieu (malédiction, emprisonnement...) ?

Nos gobelins brigandent sur la route entre la cité naine dans les montagnes et la ville humaine de départ des PJ, parce qu'ils apprécient la bière naine. Je décide inopinément qu'ils la distillent pour en faire des bombes incendiaires, pour leur « grand plan » : voilà la ressource qu'ils désirent accumuler ! La tribu s'est établie dans une des tours de guet abandonnées de l'ancienne frontière avec les « terres sauvages » susmentionnées, aisément défendable, et plus patrouillée par personne en ce moment.

4) Quand ?

Question souvent passée à la trappe, hélas, elle reste importante, surtout pour les morts-vivants (vous devrez décider des causes de leur état et de ce qu'ils faisaient de leur vivant). Depuis combien de temps les monstres sont-ils là ? Pourquoi se manifestent-ils maintenant ? Pourquoi personne n'a rien fait avant ? N'ont-ils prévu que de se manifester plus tard ? Quand le lieu d'habitation/de rencontre a-t-il été construit, dans quel but premier ? A-t-il changé au cours du temps ?

Les gobelins sont arrivés il y a six mois, mais la tour est là depuis longtemps. Elle est en ruine, mais elle doit disposer de caves voûtées sur un ou deux niveaux (assez pour accueillir une tribu, quoi !). Disons que c'étaient des réserves d'armes et de nourriture pour les armées des temps passés. Il doit y avoir un tunnel de secours pour l'évacuation, que les gobelins utilisent. En quelques mois,

les gobelins ont creusé des galeries autour de ces caves, ainsi que des défenses et peut-être des pièges...

5) Comment ?

Comment survivent vos monstres au quotidien ? De quoi se nourrissent-ils, et en quelle quantité ? Comment se protègent-ils (climat, famine, humains, animaux, autres monstres) ? Se reproduisent-ils et comment ? Comment les orques qui tendent des embuscades sur les routes ont pu survivre là depuis des générations ? Quels sont leurs traditions, leurs valeurs et leurs tabous ? Leur religion ? Ont-ils des prêtres, des chefs, des chamans ? Utilisent-ils une monnaie, si oui laquelle ?

La tribu des gobelins doit forcément compter femmes et enfants. Attaqués dans leur base d'opérations, quelques guerriers héroïques protégeront la fuite du reste de la tribu par le tunnel de secours. Ils se nourrissent en chassant et en cueillant dans la région, et améliorent l'ordinaire avec les humains et nains capturés, et leurs marchandises...





Mais ils doivent se faire discrets avant la mise en place du « plan ». Ils n'utilisent pas l'or comme monnaie, mais en font des bijoux.

6) Avec qui ?

Des humains vivent-ils non loin de là ? Que font-ils au sujet des monstres ? Comment les considèrent-ils ? Est-ce un mal nécessaire et toléré ? Une calamité à éradiquer ? Sont-ce simplement des voisins ? Est-ce qu'il y a d'autres monstres dans la région, et comment réagissent-ils (mêmes questions) ? Qu'en est-il des animaux de la région ? Des voyageurs occasionnels ? Les monstres ont-ils des contacts avec d'autres personnes (un maître, une autre tribu, un ami...), ici ou ailleurs, plus loin ?

Voilà la question qui rattache cette rencontre au scénario : les humains commencent à se préoccuper du problème de brigandage, justification de la mission des PJ. Je veux surprendre mes PJ avec un géant ; les gobelins ont donc un objet magique qui leur permet de contrôler un géant. Comment l'ont-ils obtenu ? Eh bien disons que les gobelins travaillent pour un maître plus puissant, qui leur fournit de l'équipement. Un employeur un peu plus lointain...

Qui ? En échange de quoi ? Ah, ça, c'est un secret ! Moi je sais, mais les PJ le découvriront dans les scénarios suivants.

Voilà pour les questions... Je pense que vous avez compris que toute rencontre est une histoire en elle-même !

Ces questions valent pour toutes les confrontations, on le voit bien, qu'il s'agisse d'un monstre unique, d'un groupe de monstres, voire d'un « phénomène naturel », fût-il magique. Elles ont pour but d'éviter les invraisemblances, et de vous permettre de maintenir la cohérence de vos histoires, de votre monde. Les questions du « comment », notamment, se posent pour tout ce que vont rencontrer vos PJ, village humain ou dragon sur sa montagne !

Alors oui, évidemment, vous allez me dire « et pour les rencontres ou les trésors aléatoires, comment faire, comment prévoir » ?

Je passe très rapidement sur le butin, ou les « tables de trésors » de nos grands-pères. Pour moi, **il n'y a pas vraiment de trésor aléatoire**, mais on trouve sur un monstre ce qu'il est logique qu'il ait sur lui : les armes qu'il utilise, sa propre peau (griffes, crocs, écailles, etc., le cas

échéant), un nombre de pièces de monnaie (s'il en utilise) fonction de l'économie de votre monde de campagne, de menus objets comme un sac ou des colifichets...

Les monstres nomades ont des rations, les ennemis riches qui s'insèrent dans la société humaine (pas ceux qui sont loin de tout ou ne paient rien parce qu'ils sont nobles) ont de l'or sur eux, certains ont des bijoux ou des objets spécifiques (livre de sort, vêtements sacerdotaux...), peut-être une potion ou deux à haut niveau... On ne trouve pas d'objets magiques aléatoires « sur » un monstre, parce que les monstres utilisent ceux qui sont utiles et laissent les autres chez eux !

Pour ce qui est des gros trésors accumulés, comme ceux des dragons, les objets magiques trouvés doivent être détaillés un par un et avoir une importance narrative (le dragon les utilise, ou les met à part, parce que c'est rare et précieux). Les pièces... Eh bien les trésors de mes dragons sont réellement des tas d'or, avec des pièces pas forcément triées, anciennes, oxydées... Et innombrables. Avec peut-être quelques gemmes dans le tas, mais il faudrait passer des mois à tout trier.

Les PJ, s'ils arrivent à vaincre le dragon (ce qui n'est pas une mince affaire), pourront en emporter autant qu'ils peuvent en porter – autrement dit, pas tant que ça. Déterminez à l'avance la quantité approximative de ce qu'ils emporteront en fonction de ce qu'ils feront, voilà tout. Quant aux armures, eh bien, il reste rare qu'elles soient de la même taille que les PJ et puissent être enfilées sans retouches, à plus forte raison une armure métallique (maille ou plaques) : ce genre d'objet n'est pas « taille unique ».

Fin de la digression sur l'économie...

Les tables de rencontre listaient, à la grande époque, les monstres individuels (avec de la chance, des groupes déjà faits) en fonction du climat et du terrain. Cela s'appelait les « monstres errants », et symbolisait la dangerosité de l'univers de jeu. Cela existe encore dans les jeux vidéo. Mais nous, nous cherchons à faire mieux ! J'ai un scoop pour vous, chers MJ débutants, si je n'ai pas été assez clair avant : **les monstres errants sans mobile ni personnalité font tache dans un scénario autre que PMT**. Le paysage ne produit pas des kobolds par génération spontanée, et des golems de fer n'émergent pas du sol lorsque vos PJ ont monté de niveau !





Elro les **BONS TUYAUX**

Rien n'est plus agaçant que de rencontrer un monstre inapproprié à la région, dont on ne sait pas ce qu'il fait là, et de se dire qu'on ne le saura jamais... Un monstre qui attend bêtement la venue des héros, qui les attaque spontanément, sans rime ni raison. Rien ne fait ce genre de choses dans la nature. En cela, même si vous organisez un combat (ou une « rencontre », comme on dit à D&D4), il faut qu'il soit logiquement inséré dans l'univers, et que chaque participant ait ses raisons d'être là.

Si vous y tenez, créez vos rencontres comme des mini-scénarios, facultatifs, et faites-vous une table où vous tirez ces petits éléments d'histoire au hasard, pas simplement les monstres... Par exemple, au lieu de « brigands », l'entrée de votre table sera « un groupe de brigands tend une embuscade sur la route ».

Concevez le groupe de brigands (le chef, ses acolytes, les particularités et armes de chacun, même s'ils ont tous les mêmes caractéristiques), leur tactique, et le lieu de la rencontre.

Autres exemples :

« Les PJ doivent passer la nuit dans une vieille maison abandonnée hantée par un spectre » (inventez un spectre avec son histoire, décrivez la maison...) ; « Une caravane de nains passe sur cette route, il est possible aux PJ d'acheter et vendre, et d'obtenir des informations sur la prochaine ville » (notez brièvement le type de

marchandise, la trésorerie, les informations...) ; « Dans la forêt, un groupe de charbonniers dans une clairière offre le gîte aux PJ, mais veut les tuer et les dépouiller pendant la nuit ». Et ainsi de suite.

Je ne renie pas ces intermèdes à l'histoire principale, qui peuvent être distrayants, voire être intégrés au reste du scénario en faisant trouver aux PJ un objet ou une information qui les aide pour la suite.

Cela peut aussi donner un élément de combat, d'action, ou un point d'orgue du même genre à une séance autrement trop plate. Ou, au contraire, si c'est une rencontre sans combat, permettre aux PJ de se reposer un peu.

Mais, comme tout dans votre scénario, ça doit être construit !

CTHULHU

L'Appel de



Edition 7 Prestige - 159 €

Disponible



WWW.SANS-DETOUR.COM



Une autopsie de Docteur Dandy : Breaking the ice

Préliminaires

Emilie Care Boss a définitivement une place à part dans le petit monde des auteurs de jeux de rôle. Et même parmi le courant forgien car, à la différence de Vincent Baker ou Ron Edwards, elle n'a jamais été tentée par la création de jeux collants aux thématiques habituelles de notre média préféré. Chez Care Boss point de jeux de pirates, post-apocalyptiques ou même de barbares. Elle privilégie, la plupart du temps, les principes de « *Play at home* »*, jouer à domicile en traitant de sujets de la vie courante. Ainsi, avant de parler de femmes matures en pleine reconstruction (*Remodel*) ou d'intrigues sur l'infidélité dans le couple (*Under My skin*), elle avait traité du jeu amoureux de la séduction avec *Breaking the Ice*. Tous ses jeux sont généralement courts et minimalistes mais toujours complets et elle y démontre sa qualité de game designer avec des mécaniques toujours élégantes. Démonstration.

Avant-propos : le présent article ne va pas présenter le jeu. Mon confrère Sempaï l'a très bien fait dans le [Maraudeur n°5](#).

Je m'attarderai ici sur l'intérêt de tel ou tel aspect du jeu sans volonté d'expliciter en détail tous les aspects du jeu.

Création

La création du cadre va permettre de poser les limites et les références communes pour édifier une fiction intéressante. Choisir le genre va donner immédiatement le ton : l'histoire n'aura pas la même

portée si on est dans la comédie romantique classique (*Coup de Foudre à Notting Hill*) ou dans la comédie qui piétine les codes du genre (*Quand Harry rencontre Sally*). De même la classification donnera la maturité du contenu (gentille histoire pour tous ou chronique crue exhibant des corps suants). Les deux renvoient à la culture cinématographique et ce n'est pas un hasard. Tout d'abord parce que les références vont vite émerger chez les joueurs qui vont penser à des scènes qu'ils ont déjà vues et surtout permettre d'aller naturellement vers celles avec lesquelles ils se sentent le plus à l'aise. Pour s'assurer que les joueurs

seront à la fois intéressés et en confiance avec les thématiques, Care boss introduit les voiles et lignes inventées par Ron Edwards dans *Sex and Sorcery*. Les lignes définissent très clairement les frontières sur la sexualité ou la violence tandis que les voiles offrent plus de flexibilité tout en garantissant de ne pas dépasser le supportable. Ces mécaniques n'ont l'air de rien mais elles sont typiques du travail de l'auteur qui cherche sans cesse à évoquer des thèmes parfois difficiles mais fait preuve de beaucoup de précaution dans ses propositions. Une attitude prévenante à saluer.

En revanche Care Boss se montre beaucoup plus audacieuse en proposant aux joueurs d'échanger les rôles. Cette idée doit provenir d'Avery

McDaldno (auteure transsexuelle de [Monsterhearts](#), très engagée dans les questions de genre). L'intérêt est évident et va au-delà de la simple expérience de la partie. En interprétant une femme/homme ou une personne de couleur/religion différente de la nôtre, l'auteur nous force à penser selon un point de vue différent. Une intention militante qui peut toutefois bloquer un(e) joueur(euse) qui pourra trouver cette idée inconfortable.

La création de personnage est aussi originale : en utilisant le principe des cartes mentales / heuristiques, les joueurs vont élaborer un brouillon de chaque personnage en rattachant des termes à partir d'une couleur. L'intérêt est de pouvoir générer rapidement



des idées diverses (qui reste coi et sans idée devant l'évocation d'une couleur ?) mais aussi de rapprocher les joueurs car ils participent tous deux à la création du personnage de l'autre. Mine de rien, si on ajoute cette étape aux précédentes, on se rend compte que le jeu invite les joueurs non seulement à bâtir un imaginaire collectif mais aussi à une proximité propice à la confiance réciproque. Grâce à cela, pas besoin d'une tierce personne amenant les éléments narratifs aux joueurs, ils le font entre eux, dans l'intimité. La suite est plus classique : les éléments créés vont être utilisés pour bâtir le personnage, ce qu'il est (le « moi »), et ce qu'il/elle fait (ses activités professionnelles et ses loisirs). Si l'approche permet de créer un personnage cohérent, elle va tout de même avoir pour conséquence d'éviter certains éléments qui seront, pour le coup, perdus. Vient le « frein », ce petit problème qui va immanquablement pourrir la relation récente des personnages, comme le récent divorce de l'un d'entre eux ou son obligation à s'occuper d'un proche malade. L'idée est bien ici de reproduire les clichés des comédies romantiques où le personnage va devoir lutter contre son problème pour pouvoir s'investir dans une nouvelle relation. Si l'intention apparaît bonne, elle peut être aussi un frein à l'imagination en tombant dans la répétition incessante des mêmes obstacles à l'intrigue romantique. Le choix va fortement connoter l'histoire et il faudra bien y réfléchir avant de se lancer.

Mécanique

Une fois que les personnages sont prêts et la situation en place, le jeu commence réellement avec une structure en trois rendez-vous. Avec les éléments déjà présents, les joueurs ont de quoi créer une histoire intéressante en mode *freeform* (à savoir sans s'appuyer sur une mécanique quelconque autre que le flot cohérent de leurs conversations, un peu comme un jeu grandeur nature) mais ce n'est pas l'orientation prise par l'auteure. Elle utilise les dés et notamment les dés bonus. En laissant au guide (le joueur non actif dans la scène) le soin d'attribuer les dés en fonction des descriptions intéressantes, Care Boss renforce l'approbation entre les joueurs. Le joueur actif est donc récompensé en proposant des scènes qui ont du sens et de l'intérêt sur le plan de la narration. Mais cette approbation a un impact en dehors de la partie. Le guide réagit essentiellement à ce qui lui plaît dans la description par le don de dé bonus quand le récit lui plaît particulièrement. En somme pour séduire le personnage, il faut d'abord séduire le/la joueur(euse) !

Une fois les dés d'attrance, de bonus et de conflit (s'il y a lieu) réunis, le jet va déterminer l'augmentation du niveau d'attrance et/ou de compatibilité. À noter que les succès sont rares vu qu'ils n'arrivent que sur un 5 ou un 6. L'amour ce n'est pas facile. Mais le joueur peut relancer à condition de conter un imprévu qui va donner du piment à la scène. Il y a deux choses ici. D'un côté, un parti pris de l'auteure en décidant que les amours compliquées ont toujours plus de chance que les autres. Ce qui n'est pas complètement faux ; combien de fois un couple amoureux a-t-il insisté sur les obstacles à leur idylle plutôt que sur les moments « parfaits » qu'ils ont pu vivre ? Mais l'autre aspect est que Care boss laisse le choix aux joueurs : soit la scène se passera en douceur, avec le risque que la relation n'avance pas, soit on secoue le cocotier pour agrémenter la romance.



Le choix, encore, est donné sur la façon de dépenser ces succès. Va-t-on augmenter le degré d'attrance, le niveau de tension sexuelle et romantique qui va s'autoalimenter ? Ou bien va-t-on investir dans une compatibilité, moins glamour mais plus stable car celle-ci demeure d'un rendez-vous à l'autre tandis que l'attractivité s'effrite ?

On voit ici encore un parti pris : il est plus difficile de trouver des points communs qui vont forger une relation durable que de s'enflammer pour l'autre, quitte à ce que le feu de la passion s'éteigne trop vite.





Un reproche tout de même : les joueurs ne sont que très peu limités dans leurs relances. Si on exclut les échecs sur les dés de compatibilité et de conflits (qui augmentent déjà les chances de réussite par leur simple présence), tous les autres dés peuvent être relancés. De fait les joueurs, s'ils ont l'esprit un peu tourné vers la réussite, n'auront aucun mal à voir une issue heureuse à l'histoire. Nous sommes vraiment face aux codes de la comédie romantique façon « malgré les obstacles, l'amour était le plus fort ». Si je voulais porter un jugement de valeur je dirais qu'au fond, Care Boss est une midinette ; mais je suis le premier à m'émouvoir quand Meg Ryan se rend compte qu'elle l'aime vraiment malgré tout. Mais c'est comme ça, les codes sont inscrits dans nos inconscients** depuis trop longtemps pour que cela change.

L'ensemble doit fonctionner principalement parce que les deux joueurs ont écrit le décor et les personnages. Cela renforce l'implication dans la narration et évite les sorties de route – à condition qu'ils soient aussi impliqués l'un que l'autre.



Conclusion

Le jeu fait une quarantaine de pages et les règles peuvent se résumer en une page A4. Pourtant, nous l'avons vu, *Breaking The Ice* contient des éléments très riches qui démontrent à la fois la grande précision d'Emilie Care Boss dans la conception des mécaniques mais aussi les intentions qu'elle induit, directement ou non. Alors oui la thématique est très précise, le

jeu limité dans le public qu'il peut intéresser ; mais il est très élégant dans sa manière d'aborder avec simplicité des idées fortes. Néanmoins bon nombre d'auteurs de jeux indépendants ont été inspirés par certains principes comme *La Saveur du Ciel* de Fabien Hildwein, *Romance érotique*, *Happy* ou *Perdus sous la pluie*. Enfin la concision des mécaniques se retrouve dans d'autres jeux indépendants américains délaissant de plus en plus les nombreux jets de dés présents dans *Sorcerer* ou *Dogs in the Vineyard*. Merci Emilie !

*Le « play at home » implique essentiellement de se servir de ses expériences personnelles pour alimenter l'interprétation de nos personnages. Ainsi votre guerrier pourra être extraverti comme vous, ou votre investigateur sera en pleine crise professionnelle car vous avez un vécu similaire. L'idée est de pouvoir être plus « vrai » dans son jeu.

** Déjà les contes de fées nous parlaient de couples affrontant les épreuves et ressortant grandis dans leur amour après cela.





Officiel

SCÉNARIOS

L'Armure magique de Robb-Hockop

Ce scénario, pour *L'Agence Barbare*, est librement inspiré de l'histoire d'un film bien connu mettant en scène une créature 50 % homme, 50 % machine et 100 % agent barb... pardon, flic.

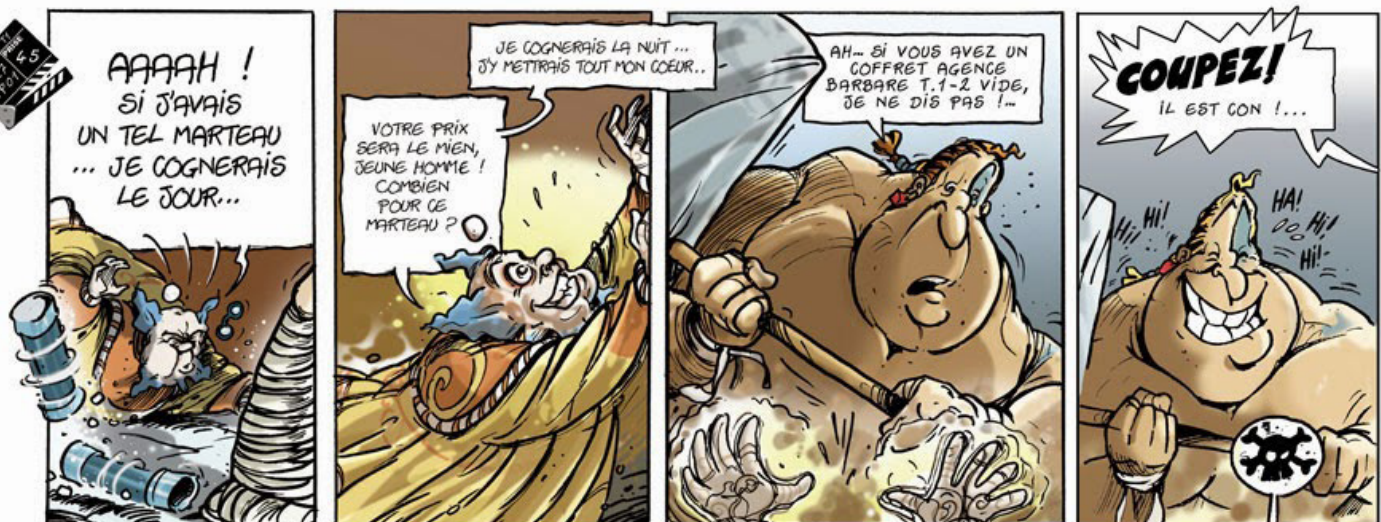
Synopsis

Rubner Robb et Hans Hockop étaient faits pour se rencontrer. Cela se produisit lors du Congrès des inventeurs d'Astaris, il y a six ans. Rubner Robb, nain de son état, était un armurier d'exception, à qui l'on doit quelques-unes des plus belles pièces d'armures de l'histoire militaire des Quatre Royaumes. Il a passé toute sa vie à protéger le corps des guerriers, seul véritable point faible du parfait soldat, selon lui. De son côté, Hans Hockop, un sorcellant humain, menait diverses expériences visant à améliorer l'obéissance et à façonner l'esprit du parfait petit soldat... Leurs travaux se complétaient ainsi à merveille. Ils eurent l'idée d'un soldat sans peur et sans reproche, enfermé dans une armure parfaite. Mais aucun sujet vivant ne leur donna satisfaction et la nécromancie était magie interdite dans la Perle des Cités et dans le reste des Royaumes. Alors qu'ils désespéraient, un agent barbare traversa le plafond de leur atelier, dans l'Athanor, et vint s'écraser à leurs pieds. Il s'agissait du lieutenant Édouard de Sang-Neuf, un elfe de 67 ans. Édouard (Eddy pour les amis) poursuivait un criminel, Loboss, un vicieux sanglianthrope, à dos de drak au-dessus de l'Athanor lorsque sa monture, peut-être perturbée par les émanations magiques de l'Université, se cabra, l'envoyant se fracasser une dizaine de mètres en contrebas.

Rubner et Hans ne mirent que quelques secondes, penchés sur le corps agonisant de l'agent barbare, pour réaliser leur chance (et sa déveine). Ils lui firent signer avec son propre sang une décharge permettant aux deux inventeurs de disposer de son corps comme ils l'entendaient. Dans l'état où il était, Eddy serait sans doute mort sans leur intervention. Rubner entreprit donc d'adapter sa plus récente armure enchantée (la taille mannequin de l'elfe facilitait le travail, et le fait que la quasi-totalité de ses membres étaient devenus inutilisables permettait quelques coupes claires dans son anatomie) pendant que Hans accumulait les sorts de soins pour le maintenir en vie et y ajoutait des enchantements de son invention pour reprogrammer l'esprit d'Édouard. Au bout de trois jours, l'agent Robb-Hockop était sur pieds.

Après s'être mutuellement congratulés, les deux inventeurs décidèrent de rendre leur succès public et, en bons citoyens, vinrent présenter le fruit de leurs travaux à l'Agence Barbare. Le but était double : rendre Édouard de Sang-Neuf aux siens et prouver qu'il était devenu un meilleur agent, afin – c'était ça le vrai but – de pousser le maréchal Artaxès à passer commande d'une dizaine de ces nouveaux agents « plus forts, plus résistants, plus rapides et plus obéissants ».

Après une brève démonstration, Rubner et Hans convainquirent le vieux Six Bras de mettre le nouvel agent à l'essai. C'est là qu'interviennent les personnages. Ils devront accompagner Eddy de Sang-Neuf en ville pour estimer les avantages et les inconvénients de sa transformation. Si au début, tout semble aller pour le mieux, ils devront vite déchanter.





Deux problèmes vont se poser. Le premier, c'est la réaction de certains agents, dont celle de Lasplouf, un profond. Lasplouf est un syndicaliste dans l'âme, représentant influent de la FNSEA au sein de l'Agence Barbare. Il se présentera comme un vieil ami d'Édouard de Sang-Neuf et affirmera que jamais l'elfe n'aurait accepté d'être ainsi charcuté et tourné en ridicule. De plus, il prétendra que si de telles créatures venaient à imposer leur supériorité au sein de l'Agence, c'en serait fini des agents de chair et de sang, se fiant à leur flair et à leur côté faillible. La loi, c'est une affaire de cœur et pas de machines, dira-t-il. Peu scrupuleux, il ira jusqu'à engager des fripouilles pour parsemer d'embûches le parcours de la créature (et donc des personnages).

Le second problème, c'est que les sorts d'obéissance d'Hans Hockop ne sont pas infaillibles. Malgré les directives reçues, Édouard de Sang-Neuf a conservé une partie de ses souvenirs et lorsque, par hasard, il croisera Loboss, le criminel qu'il poursuivait avant de tomber de drak, il deviendra totalement fou, considérant tout obstacle à l'assassinat de ce bandit comme complice de la pire des racailles. Il faudra alors l'arrêter d'une manière ou d'une autre : soit en l'aidant à capturer Loboss, soit en détruisant la créature qui fut Eddy de Sang-Neuf avant qu'il ne mette la moitié de la cité à feu et à sang.

Jour 1, une disparition inquiétante

L'automne est tombé sur la Perle des Cités et l'ambiance au Donjon est morose. Un agent est porté disparu depuis trois jours. Ce n'est pas la première fois qu'un agent manque à l'appel ; Astaris est une ville dangereuse.

Mais Édouard de Sang-Neuf, le lieutenant elfe, était apprécié de tous (sauf de quelques nains très ancrés sur leurs positions). Aux dernières nouvelles, le lieutenant poursuivait un odieux criminel, un sanglianthrope du nom de Loboss. Ce matin-là, lors de la répartition, les PJ sont affectés à une mission spéciale : se mettre sur la piste du lieutenant, ce qui s'annonce compliqué en raison du faible nombre d'indices. Laissez vos joueurs se creuser les méninges au moins la matinée. Ils peuvent planifier la visite de l'appartement d'Eddy, une enquête auprès de leurs contacts habituels, une virée dans la Hure, le quartier sanglianthrope d'Astaris, dans Tirnanog... Cela ne donnera rien, mais permettra de bien ancrer le lieutenant dans l'esprit des agents.

Un peu après midi, le joyau de communication de l'un des agents sonnera ; on les rappelle au Donjon avec un message sibyllin : « Rappliquez : Eddy est rentré. » Une fois de retour, ils verront un attroupement autour d'une sorte de chevalier en armure. Le vieux Six Bras est descendu du pyramidion et discute fébrilement avec deux inconnus. Enfin, inconnus, peut-être pas. Un sorcellant avec au moins 3 en Magicien et un agent avec au moins 3 en Artisan peuvent tenter Méninges + la compétence requise avec un SR de 16 pour reconnaître l'un ou l'autre. Un test en Magicien permettra de reconnaître Hans Hockop, un sorcellant connu pour ses expériences sur les sorts de manipulation cérébrale. Un test en Artisan réussi rappellera qui est Rubner Robb, un artisan nain dont les armures sont réputées sans failles.



S'ils se fraient un chemin jusqu'à la créature, les agents reconnaîtront le lieutenant de Sang-Neuf, bien que ses traits soient partiellement cachés par un heaume de belle facture. Rapidement, un détail leur sautera aux yeux : l'armure est trop fine. C'est comme si elle collait à la peau de l'elfe... Personne ne se rappelait qu'il avait les membres si fins. Les commentaires vont bon train et les PJ remarqueront bien vite l'agent Lasplouf. Celui-ci se montrera particulièrement affecté et tentera de raisonner – sans succès – le lieutenant. « Hé vieux, tu me Leconnais ? Qu'est-ce qu'ils t'ont fait, vieux ? Tu as mal ? Océan VeLt ! Ils ont fait de toi un pantin de métal ! »

Bien vite, les PJ seront convoqués par le maréchal. En présence des deux inventeurs, Artaxès leur indiquera la nouvelle orientation de leur mission.

« Comme vous avez pu le voir, Eddy nous est revenu. Ces deux inventeurs l'ont trouvé, agonisant, dans l'Athamor. Ils lui ont sauvé la vie, mais ils en ont profité pour... l'améliorer. Ils ont ici une décharge signée de la main du lieutenant. Il a donné son accord. Nos scribes ont reconnu son écriture. Bref, selon messieurs Robb et Hockop, Eddy est une promesse sur l'avenir, l'agent barbare de demain. Sous son armure, il est devenu grâce à différents enchantements plus fort, plus rapide, plus résistant et il n'a plus qu'une chose en tête : faire respecter la loi dans les Quatre Royaumes. Je viens de contacter madame la ministre.

Elle nous demande de ne pas rejeter l'idée d'un bloc et de soumettre le nouveau lieutenant Eddy à différents tests. C'est votre nouvelle mission. Accompagnez le lieutenant en ville et notez ses réactions, sa façon de faire, avec toute l'objectivité professionnelle qui vous caractérise. Vous n'en ferez rapport qu'à moi. Inutile d'en parler à vos collègues : j'ai cru comprendre que tous ne sont pas très heureux de ce qui se passe. Ce sera tout. »

Les agents peuvent, s'ils le veulent, poser des questions à Hobb et Hockop. Ceux-ci se montreront rassurants et inquiétants à la fois.

- Eddy n'a pas souffert.
- Eddy allait mourir de toute façon.
- C'est toujours Eddy sous l'armure, mais il est devenu un meilleur agent.
- Les souvenirs d'Eddy ont été effacés pour faciliter sa mission.
- Eddy n'avait pas de famille.
- Eddy n'est dangereux que pour les criminels. Non seulement il connaît par cœur la Loi du Royaume, mais il est assez intelligent pour comprendre le bien-fondé de tous ces textes légaux.
- Non, ce n'est pas réversible. Si on lui enlève l'armure, il meurt.
- Eddy s'est vu octroyer une cellule au sous-sol (-2). C'est là qu'il se reposera. Il a besoin de huit heures de sommeil pour recharger la réserve de Mana de son armure (un appareil de recharge est livré avec la créature).





En raison de l'heure, la mission des personnages débutera le lendemain matin. Ils ont quartier libre en attendant et sont donc en RTT jusqu'au matin. Eddy sera, lui, conduit à sa cellule.

Lorsqu'ils reviendront dans le Grand Hall, les agents seront cuisinés par Lasplouf. Celui-ci leur tiendra un discours alarmiste composé de ces quelques points :

- Lasplouf connaissait bien Eddy. Jamais l'elfe n'aurait accepté d'être traité de la sorte. Il était contre l'acharnement thérapeutique.
- La volonté de la ministre O'Maley est de remplacer, à terme, tous les agents par de telles créatures décérébrées afin de prendre le pouvoir à l'Agence, puis à Astaris et enfin dans les Quatre Royaumes.
- Si on engage une série d'agents en armures enchantées, que deviendront les petits agents de base ? Ils seront mis sur le côté, ravalés au rang de subalternes ou tout simplement limogés. Ce sera un bain de sang social. La FNSEA ne se laissera pas faire et compte entreprendre des actions dans ce sens.

Au final, s'il pense trouver une oreille favorable auprès de quelques personnages, Lasplouf dévoilera le fond de sa pensée : il a deviné que les PJ ont pour mission d'évaluer l'intérêt d'une telle créature. Il les enjoint à falsifier les rapports pour que jamais les agents barbares ne soient remplacés par des machines enchantées.

À ce stade, il est important que vous ne présentiez pas Lasplouf comme un méchant. Il est du côté des agents, il n'a jamais été soupçonné de mal faire son travail et son discours se tient (sauf pour ce qui est des visées putschistes de la ministre O'Maley). Il faut que le doute germe dans l'esprit des agents pour qu'ils en parlent au moins entre eux. Ils ont leur après-midi en taverne (RTT) pour y réfléchir.

Jour 2, les tests commencent

Lors de la première journée des tests, utilisez les tables d'événements aléatoires fournies en pages 233 et suivantes du livre de base. Tirez au moins trois fois sur ces tables (ou moins si vous développez particulièrement l'un des événements).

L'intérêt est de permettre aux agents de juger des performances du nouvel Eddy en action. Laissez-les agencer les tests comme ils l'entendent : soit ils laissent le sujet de l'expérience faire, soit ils interviennent de concert. Dans les deux cas, il convient de permettre à Eddy de Sang-Neuf de leur en mettre plein la vue. Il faut qu'ils soient convaincus de ses qualités. Eddy mettra théoriquement un terme rapide et efficace à chaque problème, sans débordement d'aucune sorte (ni excès de violence ni excès de zèle).

En fin de journée, alors qu'ils se dirigent vers le Donjon, les agents et leur sujet de test seront attaqués par six fripouilles, sans raison apparente. Avant l'attaque, demandez à chaque agent un test en Éveil et Enquêteur



(SR 13). Les agents qui le réussissent entendent les agresseurs dire : « Ce sont eux, allons-y ». Chaque bandit blessé prendra la fuite.

Lorsqu'il ne restera que deux bandits, ils prendront également la fuite. S'ils réussissent à en capturer une, les agents pourront interroger une fripouille. Elle leur dira avoir reçu un gazul pour « faire leur fête » à des agents ivres. De toute évidence, les agents n'étaient pas ivres... Le commanditaire a laissé un mot dans une taverne connue pour ses mauvaises fréquentations, sur un tableau où les commanditaires illégaux peuvent laisser des messages anonymes. Ils ne connaissent donc pas leur employeur. Ils devaient ramener les insignes des agents pour preuve de leur forfait. Le commanditaire les aurait alors payés. Si les agents décident de se rendre à la taverne en question (« Les Os croisés », quartier de la Main rouge), ils trouveront pas mal de gens portant manteaux et capuches et d'autres affichant des mines patibulaires... Les agents risquent gros avec ces derniers (les autres préfèrent garder l'anonymat). S'ils s'y prennent bien, toutefois, ils pourront démasquer Lasplouf, l'un des encapuchonnés. Il prétendra avoir simplement voulu participer au test à sa façon et avoir simplement demandé aux fripouilles de « faire semblant »... Il se confondra en excuses. Aux joueurs de voir ce qu'ils feront ensuite. Si Lasplouf est mis sous les verrous ou hors d'état de nuire, il n'y aura plus de soucis à craindre de ce côté.

Jour 3, le retour de Loboss

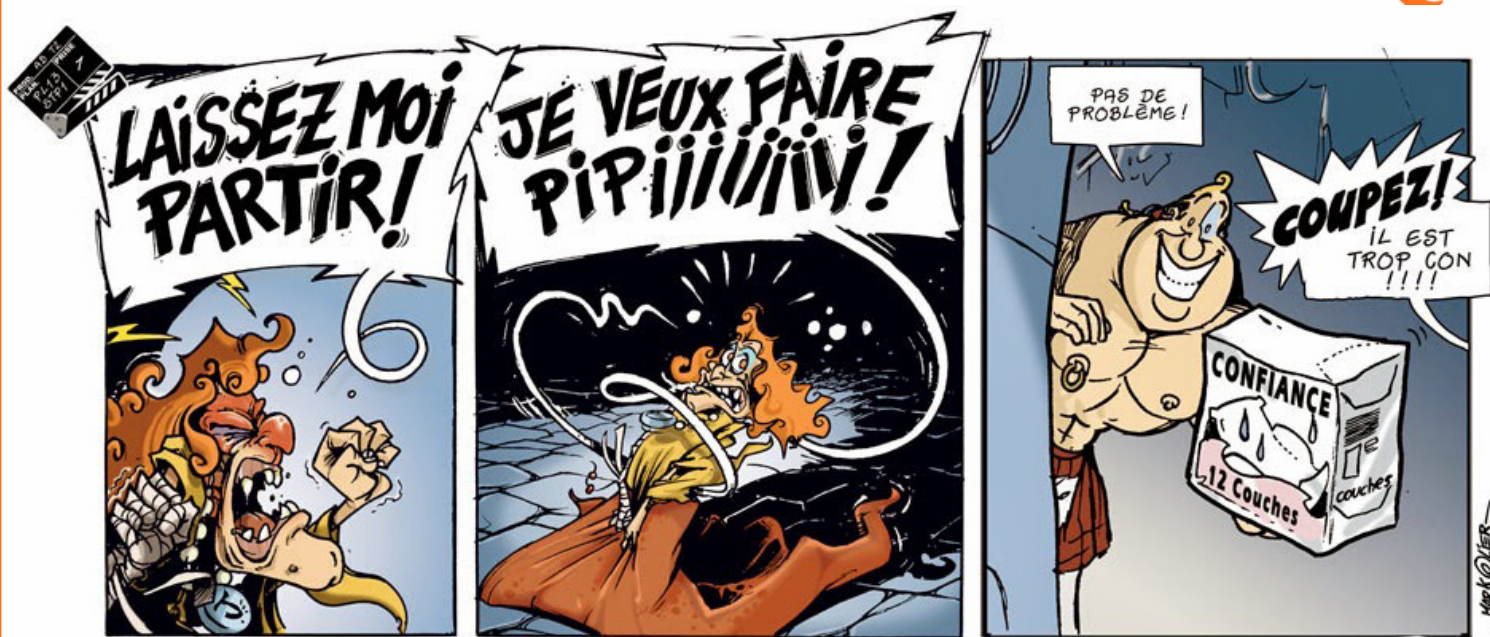
Loboss est un bandit de la pire espèce. Ce n'est pas la première fois qu'il échappe aux agents barbares. Les personnages n'ont sans doute jamais eu à le croiser (il y a bien assez de bandits pour tout le monde dans cette ville), mais ils ont eu vent de ses exploits. Voleur, assassin, pilleur de tombes et malpoli, ce sanglianthrope est aussi le bandit que poursuivait Eddy lorsqu'il est tombé de drak. Loboss ne loge pas en ville, mais dans une caverne en amont de la Glaine. Il revient cependant très souvent à Astaris (pas toujours en drak) pour commettre de nouveaux méfaits ou pour prendre du bon temps. Aujourd'hui, Loboss est venu recevoir le paiement de son dernier forfait (le vol d'une tiare de collection au profit d'un riche sorcier).

Quelle qu'ait été la réaction de Six Bras au rapport intermédiaire que lui auront peut-être soumis les agents, il leur faudra procéder à une nouvelle journée de tests. Au mieux, faites-leur remplir un rapport conformément à l'aide de jeu concernant cette pratique. Recommencez comme la veille avec un événement aléatoire, puis enchaînez avec l'événement suivant.

Le drak furieux

Alors qu'ils traversent une petite place bordée de terrasses, les agents et leur cobaye vont croiser la route d'un drak victime d'une rage de dents (ça leur arrive aussi). Son propriétaire a bien du mal à le calmer, bien qu'il lui tienne la bride, et l'animal, ruant dans les





brancards, renverse de nombreuses tables, menaçant de blesser des passants. Eddy n'hésite pas et se lance sur la bête. Avant que les personnages aient pu réagir, l'animal décolle, son passager sur le dos. Les agents observeront alors un changement d'attitude chez de Sang-Neuf. Il sera comme figé, lâchera la bride et tombera lourdement sur le sol, cabossant sa belle armure.

Le drak se pose à nouveau et reprend son balai frénétique. Il faudra que les agents s'en occupent (trois tests consécutifs en Brutalité + Sauvage pour le dompter seront nécessaires). Eddy se relève. Apparemment, il va bien. Mais intérieurement, il vient de revivre sa chute... Et cela le perturbe. Des souvenirs lui reviennent en tête. Il semblera un peu distant. Si vous le voulez, tirez une nouvelle fois sur les tables d'événements pour enchaîner (et jouez Eddy dans une version moins efficace), ou passez directement à la rencontre suivante.

Vengeance !

Au détour d'une ruelle, Eddy tombera nez à nez avec Loboss... L'instant se figera (il y a peu de chance que les personnages sachent pourquoi, ils ne pensent pas nécessairement à Loboss). Un test en Éveil + Enquêteur (SR 12) permettra de comprendre. Le sanglianthrope prendra la fuite et aussitôt, Eddy de Sang-Neuf le prendra en chasse. Dans sa tête, Eddy revit les derniers instants de sa vie d'avant, mais sa rage est décuplée et il ne fera plus attention à quoi que ce soit d'autre que

sa soif de vengeance. Désormais, il est un rhinocéros lâché dans un magasin de porcelaine. Il renversera les vieilles dames, bousculera les enfants, décochera des coups à quiconque tentera de l'arrêter. Il se servira de son arbalète de poing pour tirer sur sa cible, mais tout échec (et il y en aura, on vous fait confiance, même s'il vous faut tricher un peu) enverra le carreau dans le dos d'une innocente victime. Bref, il va semer une belle pagaille dans les rues d'Astaris. Surtout si vous avez choisi un quartier bondé (style la Main rouge).

À partir de là, vous savez ce que va faire Eddy, mais tout va dépendre de ce que vont faire vos agents. S'ils ont compris que leur vieux collègue a retrouvé sa Némésis, ils peuvent lui prêter main-forte pour mettre le grappin dessus, mais ils ne peuvent pas non plus le laisser mettre la cité à feu et à sang. Bref, s'ils veulent lui faciliter la tâche, ils trouveront de quoi vider les rues avant son passage, peut-être en criant à tue-tête de dégager le chemin. Mais vous connaissez les citadins. Dès que quelqu'un crie quelque chose, tout le monde se rapproche pour essayer de voir ou de mieux entendre... Il faudra donc réussir un test en Gueule + Beau-parleur (SR 16) pour chaque portion de rue de six mètres, ce qui risque de faire beaucoup de jets pour rien. Et il y aura toujours les sourds... Le mieux serait donc de tout faire pour abrégé la poursuite. Et pour ce faire, deux solutions s'offrent à eux : arrêter Loboss le plus vite possible ou arrêter Eddy. À la différence de Loboss, qui a un peu d'avance, l'homme-armure est à leur portée, mais il est sans doute aussi plus coriace.



Gérez cette poursuite en fonction des idées de vos joueurs. Faites-en un grand moment. Loboss se dirige vers le quartier de Colline blanche où il sait trouver des drakeries privées et ainsi s'emparer d'une monture volante. Il lui faudra de nombreux tours pour y arriver. Dès que vous avez l'impression que les personnages peuvent le perdre de vue (ou Eddy en tout cas), lancez Éveil + Athlète (SR14) pour vous assurer qu'ils le gardent à l'œil et voient par où il passe tout en courant. À certains moments, demandez des tests en Vitalité + Athlète (SR10, mais montez de temps en temps) pour savoir si vos agents ont encore du souffle. Les « gros » agents peuvent subir un malus. N'oubliez pas de parsemer le parcours d'embûches : charrette par-dessus laquelle sauter, troupeau de gosses lâchés dans une ruelle, mégabos pris de panique, bagarre à une terrasse avec des gens qui, voyant passer des agents, tentent de les héler au passage, etc.

Au bout du compte, si Eddy réussit à attraper Loboss, il le tuera sans autre forme de procès, en totale opposition avec les lois du Royaume. Pire encore, si les agents l'en empêchent (Loboss supplie qu'on l'épargne), Eddy s'en prendra à eux (et Loboss en profitera pour essayer de se faire la malle). Bref, un combat entre les personnages et l'ancien lieutenant est presque inévitable.

Conclusion

Plusieurs possibilités. Soit Eddy est mis hors d'état de nuire (il est tué, soyons clair) et Loboss est arrêté ; soit Eddy est mis hors d'état de nuire et Loboss est en liberté ; soit les PJ laissent faire Eddy (Loboss est tué), mais ils devront alors répondre de non-assistance à personne en danger (Loboss). Dans tous les cas, après avoir tué Loboss, Eddy deviendra apathique. Il suivra les ordres qu'on lui donnera, mais ne prendra plus aucune initiative (il a grillé). Il ne servira donc plus à rien à l'Agence Barbare. Artaxès attendra le rapport des agents avec impatience et son avis sera plus que probablement négatif. De plus, si Eddy a commis trop de délits (s'il a tué quelqu'un), le vieux Six Bras sera furieux et en rejettera la responsabilité sur les agents (un peu) et sur Robb & Hockop (beaucoup). Il convoquera les deux inventeurs et leur passera un des savons dont il a le secret, en plus de déposer une plainte en bonne et due forme pour rembourser les dégâts. Eddy sera désarmé et conduit dans une institution pour débilés. En fonction des actions des agents, la colère d'Artaxès pourrait retomber assez vite...

Édouard de Sang-Neuf (altéré)

Bru	Sou	Vit	Mén	Eve	Gue
+4	+1	+4	0	+2	+1
Vie (18)		Mana (1)		Chance	
000000000 000000000		00		0	
Compétences					
Archer (5), Athlète (2), Bagarreur (5), Beau-parleur (2), Cambrioleur (3), Drakonnier (3), Guerrier (5), Enquêteur (5), Paysan (2), Sauvage (2).					
Équipement					
Armure complète Robb& Hockop (6), lame rétractable au poing droit (4), arbalète rotative au poing gauche (4), 30 carreaux dans le chargeur, outils de cambrioleur pouvant remplacer la lame du poing droit (1 tour pour les prendre et remplacer la lame).					

Loboss

Bru	Sou	Vit	Mén	Eve	Gue
+2	+2	+3	+1	+3	+2
Vie (13)		Mana (1)		Chance	
0000000000 00000		000		00	
Compétences					
Archer (3), Athlète (2), Bagarreur (4), Beau-parleur (3), Cambrioleur (5), Drakonnier (5), Guerrier (4), Enquêteur (2), Paysan (2), Sauvage (3).					
Équipement					
Hache de bataille (2), drakalète(3) sur son drak. Il peut éventuellement la détacher et s'en servir à pied, mais cela lui prend 1 tour complet pour recharger et il ne peut se déplacer en tirant.					



CTHULHU

L'Appel de

Les 5 Supplices

Première campagne française
pour L'Appel de Cthulhu 7^e édition



Édition Classique - 59 €

L'Édition Classique contient tout ce qui est nécessaire pour jouer la plus grande aventure jamais écrite pour L'Appel de Cthulhu en Extrême-Orient :

- Les six livrets d'aventure : 5 aventures préalables, 13 scénarios (dont le vol Paris-Dairen découpé en 14 escales).
- Un livret de campagne, pour prendre des notes et en apprendre plus sur la culture chinoise.
- Toutes les aides de jeu imprimées à part.
- Le journal de voyage de Louis Lonsdale.
- Le fac-similé du journal L'Aurore Asiatique.

Cette Édition Prestige abrite :

- Les six livrets d'aventure
- Un livret de campagne
- L'écran de jeu et son livret
- Le recueil de 5 scénarios « Aventures dans l'Empire des Ombres »
- Toutes les aides de jeu imprimées à part.
- Les cartes et plans de la campagne.
- Le journal de voyage de Louis Lonsdale.
- Le fac-similé du journal L'Aurore Asiatique.
- Le catalogue du Pavillon Chinois.
- 108 cartes de PNJ avec supports (5 standee et 10 clips).
- 10 cartes de tatouage pour le gardien et 10 pour les joueurs
- 14 fiches de créatures
- La carte des Portails.
- La carte de la Chine.
- La carte stellaire de l'Empire des Ombres.
- 5 pièces de Fortune en métal.



Édition Prestige - 159 €

- Le tatouage du Rançonneur de Droit Divin.
- Les 6 couvertures de livrets en format affiche de films des années 30.
- 3 Lithographies de Loïc Muzy.

Le tout est protégé dans une sacoche en cuir PU marquée du signe du grand Cthulhu.

Disponible en boutiques et sur



WWW.SANS-DETOUR.COM



Scénario P.U.N.C.H. Unit – Basses œuvres au Donbass

Les Contractors interviennent en 2014 pendant la guerre du Donbass, alors que les bombes sont susceptibles de tomber à tout moment. Il leur faut mettre la main sur un rebelle, engagé auprès des insurgés, dans la cité assiégée de Lougansk.

Ce scénario a été écrit pour le Festival international des jeux de Cannes. Il est fait pour être joué rapidement, en quatre heures environ, ce qui est court pour un scénario de P.U.N.C.H. Unit, et de fait il commence directement dans le feu de l'action. Trois à cinq joueurs sont nécessaires, en plus du MJ.

11 août 2014 – 16 h 40 – Est de Bile, à 11 km de Lougansk

Lars Ruffel est en nage, malgré la clim'. Ce n'est pas tant la chaleur de cet après-midi d'été qui lui donne des sueurs ; les températures en Ukraine ne rivalisent pas avec celles de son Afrique du Sud natale. Non, c'est plutôt la perspective de collaborer avec des mercenaires sans foi ni loi qui le fait transpirer à grosses gouttes. Lui est avocat, il a déjà trempé dans des affaires louches bien sûr, mais ses terrains de prédilection, ce sont les tribunaux, pas les zones de guerre.

Pour se rassurer, il se remémore les consignes transmises par madame Ring au téléphone : le protocole P.U.N.C.H. obéit à des règles censées garantir le bon déroulement de l'opération et prévenir d'éventuelles complications. Lui est désigné comme le Forefinger et les gars qui ont été recrutés sont des professionnels. Ils se rangeront sous ses ordres.

Le S.U.V. alloué par Falcon Security Service (F2S) vient de s'arrêter et le chauffeur lui fait signe de descendre du véhicule. Ils sont garés le long de la piste de décollage d'un petit aéroport de tourisme, à l'ombre d'un entrepôt. Tout autour, des 4x4 militarisés et des hommes en treillis ont interrompu leurs activités pour le dévisager. « Pas de panique Lars » se répète l'avocat. « Tu es le Forefinger, c'est toi qui donnes les ordres ».

12 août 2014 – 11 h 16

L'unité vient de prendre position dans un bâtiment abandonné, apparemment une école primaire. Les PJ sont entrés par une fenêtre cassée. Le quartier semble avoir été vidé, aussi espèrent-ils ne pas avoir été repérés. C'est la fin de la matinée ici à Lougansk, dans l'est de l'Ukraine, non loin de la frontière russe. Les Contractors ont marché pendant près d'une heure depuis que le camion de F2S les a largués à la *safe house*, à 6 km de là. Il n'était pas question d'approcher plus près de la ville avec un véhicule, cela leur aurait fait courir le risque d'attirer l'attention des forces séparatistes et plus précisément les groupes armés constituant la République populaire de Lougansk.

Plus tôt ce matin, l'unité était près de Bile, à une douzaine de kilomètres, dans un aéroport de tourisme réquisitionné par la société militaire privée Falcon Security Service, sous mandat de Kiev. Là-bas, à l'écart des mercenaires en garnison, ils ont bouclé leurs derniers préparatifs au terme d'une très courte nuit. Forefinger – un grand type aux cheveux blancs comme la neige – leur a répété les ultimes consignes, avec une assurance toute feinte. Pour les gars de l'unité, il était plus qu'évident que le bonhomme n'était pas du tout habitué à ce genre d'environnement. Thumb, lui, semblait plus à sa place ; son uniforme trahissait un officier, probablement ukrainien, même s'il avait escamoté son matricule et ses insignes.

Le briefing a été court : la mission consiste à récupérer un combattant indépendantiste nommé Oleh Ianov, afin qu'il réponde à quelques questions. Ce dernier commande une section, quelque part dans la ville assiégée. La petite dame en tailleur qui se fait appeler Littlefinger a été plutôt avare en renseignements à son sujet. Ce Ianov est ukrainien, de Lougansk précisément, mais a fait sa carrière de mercenaire en Afrique. Il conserve des contacts au pays et c'est par patriotisme qu'il est revenu offrir ses talents au gouverneur Bolotov.

Leurs objectifs sont donc :

- Identifier et localiser Oleh Ianov.
- Le capturer et l'amener vivant à la *safe house*.
- Sécuriser l'interrogatoire et assister Forefinger.





La guerre du Donbass

L'unité de la nation ukrainienne n'est pas une mince affaire. À la charnière de l'Europe et de la Russie, sa population est tiraillée par une crise identitaire qu'alimentent les intérêts des États voisins. En 2004 déjà, la révolution orange révélait le clivage entre une Ukraine du Nord-ouest pro-européenne et une Ukraine du Sud-est russophone.

Fin 2013, le gouvernement ukrainien renonçait à signer l'accord d'association avec l'Europe et jetait les manifestants pro-européens sur la place Maïdan. Kiev s'embrasait. L'année suivante, le président Ianoukovytch démissionnait et se réfugiait en Russie, les mains souillées de sang. La Crimée votait son indépendance lors d'un référendum et se ralliait à Moscou. L'arrivée au pouvoir de Tourtchynov, pro-européen, à la suite de Ianoukovytch, entraîna des manifestations pro-russes dans l'est du pays et dégénéra en guerre civile quand les républiques populaires de Donetsk puis de Lougansk furent proclamées.

En juillet 2014, un avion de tourisme de Malaysia Airlines est abattu alors qu'il survole la région de Donetsk. Kiev, les Russes et les séparatistes se renvoient copieusement la balle. Le monde s'émeut que la guerre soit aux portes de l'Europe.

Quand la P.U.N.C.H. Unit arrive, Lougansk est donc tenue par les forces séparatistes du gouverneur Valeri Bolotov, organisées en milice. Ils sont plusieurs milliers, épaulés en sous-main par la Russie, mais les populations civiles ont pratiquement déserté la ville. Plus des deux tiers du Donbass sont contrôlés par Donetsk et Lougansk, mais les lignes bougent sans cesse sous la pression de Kiev.

Ce conflit perdure encore en 2015 et a causé plus de 9 000 morts.

Pas de repos !

Les Contractors sont donc réfugiés dans une école abandonnée depuis peu, dans le quartier marqué d'une étoile sur le plan de la région, à la périphérie ouest de Lougansk. Le bâtiment scolaire est de plain-pied, entouré d'une grille qui limite la cour, en plein milieu d'un complexe d'immeubles décatés. À cause des combats, les gens qui ne sont pas encore partis ne songent pas à mettre leurs enfants à l'école.

Une fois que le MJ aura situé le contexte, expliqué la raison de la présence des Contractors dans le Donbass et transmis les objectifs de la mission, il ne lui restera plus qu'à laisser la parole aux joueurs. Ceux-ci devraient avoir de nombreuses questions à poser !

Il va donc falloir qu'ils trouvent Oleh Ianov. Nous verrons plus loin de quelles façons s'y prendre, mais le meneur ne va pas les laisser planifier tranquillement leurs recherches : il va d'abord leur demander de lister le matériel qu'ils transportent et va les mettre aussitôt en danger.



Lourdement chargés

Rappelez-vous qu'un Contractor dispose de sept lignes d'équipement ! Ils doivent penser à leurs armes, à leurs provisions (48 heures de rations comptent pour une ligne) et à tout le matériel qu'ils envisageront dans la limite des ressources de Thumb. Il peut les armer de AKS-74U (version moderne du AK-47, un fusil d'assaut), d'une mitrailleuse Kalachnikov PKM (mitrailleuse d'assaut), de Makarov PM (des pistolets automatiques en 9 mm) avec ou sans silencieux, d'un RPG-29 (un lance-roquettes avec une charge antichar), d'une carabine de sniper (Dragunov SVD), ou encore de grenades. Il peut leur obtenir du matériel standard, dont des gilets pare-balles, des optiques,



des trousse de secours ou d'autres équipements militaires classiques. En tout cas, les joueurs disposent dès le départ d'une station radio tactique et d'autant de talkies-walkies que les joueurs voudront. Grâce à cette station, les Contractors peuvent communiquer avec la base de Bile sur une fréquence cryptée, mais cela leur permettra aussi d'écouter les communications radio de l'ennemi.

Repérés !

Une fois que les personnages ont eu le temps de faire le point, il est temps de les bousculer un peu. Une patrouille de miliciens a été informée par des gens du quartier de la présence d'un commando suspect. Les PJ pourraient bien les voir rôder (s'ils ont pensé à poster des guetteurs) ou même se faire déloger par surprise. Cet épisode se gère en mode Temps mort. Une fois repérés, les Contractors devront quitter leur refuge.

Patrouille de cinq miliciens (quatre avec trois Contractors) : des hommes vêtus de treillis pas toujours réglementaires, avec des gilets pare-balles très usagés et des casquettes cousues du drapeau de la RPU à la hâte. Ils sont armés de AK74, de couteaux de combat et éventuellement de grenades défensives. L'un d'eux dispose d'un talkie-walkie. Ils sont tous considérés comme de la Piétaille.

Enjeux pour le MJ. Planter rapidement le décor – Expliquer pourquoi l'Unité est là et quels sont ses objectifs – Donner l'aide de jeu – Présenter les protagonistes qu'ils peuvent joindre par radio (Forefinger, Thumb et Littlefinger) – Leur demander une liste d'équipement – Mettre en scène la première menace.

Localiser Ianov

Plusieurs pistes peuvent permettre de savoir où trouver Oleh Ianov.

- Faire parler des séparatistes (évidemment au moins un PJ aura des notions de russe) et à ce titre, les miliciens qui ont repéré l'unité peuvent détenir cette information. Il va par contre falloir les faire parler et le **sergent Dankin** – un gamin idéaliste – n'est pas très coopérant. Par contre, il sait que le commandant Ianov tient une position d'artillerie sur l'avenue Chornomors'ka, l'une des artères remontant jusqu'au centre administratif. Tuer un gosse comme Yahnev Dankin pourrait être un dilemme... et coûter une Prime noire à la fin.

- Trouver, grâce à Littlefinger, l'adresse de **Viktor Ianov**, le frère de Oleh, ici à Lougansk, et aller là-bas en repérage. Évidemment, Oleh n'est pas chez Viktor. Ce dernier vit dans un petit pavillon en banlieue. Par contre, il s'est engagé dans le combat et les Contractors pourront probablement faire parler l'épouse de Viktor, **Lessia**, ou sa fille **Oksana**. Elles savent que Oleh et Viktor font partie de la garnison stationnée dans le district de Pivdennyi et qui contrôle l'avenue Chornomors'ka. Au passage, il est possible que les Contractors s'imaginent faire pression sur Oleh en menaçant son beau-frère et sa famille ; ils risquent d'être déçus, Oleh n'est ni un sentimental ni un imbécile – ils pourront coincer Viktor ainsi, mais pas son frère.

- Grâce à leur équipement, les PJ peuvent aussi chercher à écouter les communications radio (les rebelles communiquent par radio, car les relais téléphone sont HS). Cela requiert une certaine technicité de la part de l'opérateur pour passer outre les « *scramblers* » (cryptages). En procédant de la sorte, quelques heures d'écoute permettent d'isoler les messages de la section « Vautour Noir » qui sécurise le district de Pivdennyi. Des messages réguliers de l'état-major informent la section du passage de véhicules ou de troupes. De son côté, le cdt Ianov rend fréquemment des comptes sur ses patrouilles ou interroge l'état-major sur le passage d'un hélicoptère ou d'un avion et demande la conduite à tenir. Évidemment, ses communications sont un peu noyées au milieu d'autres messages (ceux de la section « Loups de l'Est » par exemple) et il faut faire le tri.

Approche du terrain

La préparation de ce Battleground est très courte. Une fois que Ianov et sa section « Vautour Noir » sont localisés, il va falloir faire un peu de reconnaissance avant de se lancer dans l'action.

Se déplacer discrètement dans Lougansk ne sera pas si simple même si la ville semble déserte. On peut croiser des habitants fouillant des décombres, des immeubles en feu, des postes de garde tenus par des miliciens, des camions d'humanitaires de la Croix-Rouge, toute sorte de détails qui rappellent que la guerre laissera des cicatrices profondes dans ces rues.

Ianov est donc positionné au rez-de-chaussée d'un bloc d'immeubles en retrait de l'avenue Chornomors'ka. Le bâtiment a été la cible de tirs de mitrailleuses. Bon nombre de fenêtres sont brisées et les occupants ont tous déserté, laissant le champ libre aux miliciens. Devant l'immeuble où il a établi son quartier général sont garés un 2K22 Tunguska (un véhicule antiaérien – voir plus loin), un Dozor-B (4x4





blindé) et un camion de transport bâché Kraz-225. Tous ces engins sont en partie camouflés sous des filets et des branchages.

Positionnée sur cette zone, sa section veille donc à la fois sur le matériel d'artillerie (le 2K22), les appartements et garages souterrains servant de QG, mais aussi sur l'avenue qui constitue un axe de circulation stratégique. Des guetteurs sont donc installés le long de Chornomors'ka, sous les arbres, et des snipers assurent des quarts dans des appartements en hauteur.

Une reconnaissance discrète permet de repérer les engins et les hommes placés devant la base de lanov, ainsi qu'en bordure de l'avenue. Elle ne permet pas en revanche de remarquer les deux snipers embusqués dans les immeubles voisins. Une observation minutieuse permet aussi de localiser les entrées menant aux appartements et au garage qu'occupent lanov et sa section. **[Gain : jusqu'à 9/11/13* Dés de Planification]**. L'utilisation d'un drone militaire (en insistant, Thumb peut obtenir un petit drone civil type Parrot) peut faciliter le repérage.

Le 2K22 Tunguska

Système antiaérien mobile de fabrication russe, construit sur un châssis blindé équipé de chenilles. Il est équipé d'un système de radar et de deux canons de 30 mm couplés à quatre lanceurs de missiles sol-air, le tout automatisé afin que les systèmes d'armes soient opérationnels même quand l'engin se déplace.

Équipage : 4 – Passagers : 0 – Blindage : 2 – Vitesse : 65 km/h de vitesse de croisière, 500 km d'autonomie – Forte mobilité : non – Armement : rampe de 8 missiles autoguidés 9M311 SAM [Portée : de 1 à 10 km – AS – SD : 6 – Dom : 5]), 2 canons légers – Équipements : GPS, radio, radar, système de calcul (qui neutralise l'effet « forte mobilité » sur les cibles volantes acquises au radar).

Le Dozor-B

C'est un 4x4 blindé de fabrication ukrainienne conçu pour le transport de personnel et de matériel.

Équipage : 3 – Passagers : 6 – Blindage : 2 – Vitesse : 75 km/h de vitesse de croisière, 100 km/h maximum, 750 km d'autonomie – Forte mobilité : oui – Armement : mitrailleuse d'assaut téléguidée – Équipements : GPS et radio, système d'épuration d'air, épiscopes avec optiques de nuit.

La reconnaissance permet aussi de se faire une idée des forces en présence ; entre 20 et 30 combattants, armés de fusils d'assaut et de RPG-7. Mettre la main sur un civil qui rôde dans les parages (comme Yoran, un jeune pillier qui cherchera à fuir) peut permettre d'obtenir des informations plus précises et même d'apprendre l'existence et la position des snipers. **[Gain : jusqu'à 5/7/9 dés]**.

Les personnages vont devoir penser au retour, quand ils auront mis la main sur lanov et qu'il faudra rejoindre la *safe house*. Essayer de prévoir un véhicule (en voler un par exemple), et identifier les routes les plus sûres (qui ne passent pas par un point de contrôle par exemple), peut être une bonne idée. Si les joueurs ont un plan correct qui prévoit un repli, accordez-leur **3/5/6 Dés de Planification**.

Pour toute idée brillante, à même d'émerveiller votre cœur de MJ blasé (approcher les immeubles par les égouts, user de diversions, etc.), accordez jusqu'à 3 dés en plus, soit un maximum de **20/26/31 Dés de Planification**.

Enjeux pour le MJ

Laisser les *Contractors* mener une courte enquête pour repérer la section Vautour Noir – Distiller les infos via différentes sources (écoutes, interrogatoires) – Rendre les déplacements en ville tendus – Montrer l'impact de la guerre sur Lougansk – Donner aux *Contractors* l'occasion de localiser les snipers s'ils se montrent malins.

Entrer et sortir du district de Pivdennyi

Le terrain

Le district de Pivdennyi est une banlieue austère où des immeubles d'inspiration soviétique se font face depuis plus de quarante ans. La végétation est mal maîtrisée et l'abandon des pouvoirs publics manifeste : impacts de balles sur les façades, voiries défoncées par les chars, ordures qui s'entassent partout. Suite aux combats qui ont eu lieu ces dernières semaines, la plupart des habitants ont fui vers la campagne.

L'immeuble 64 où lanov a installé les Vautours Noirs a été lourdement mitraillé. Autour, il n'y a pratiquement plus aucun véhicule en état de rouler. Le 2K22 Tunguska est garé devant l'immeuble, missiles pointés vers le ciel. Comme les autres engins de la section, il est stationné et camouflé sous les arbres qui bordent le bâtiment de huit étages.

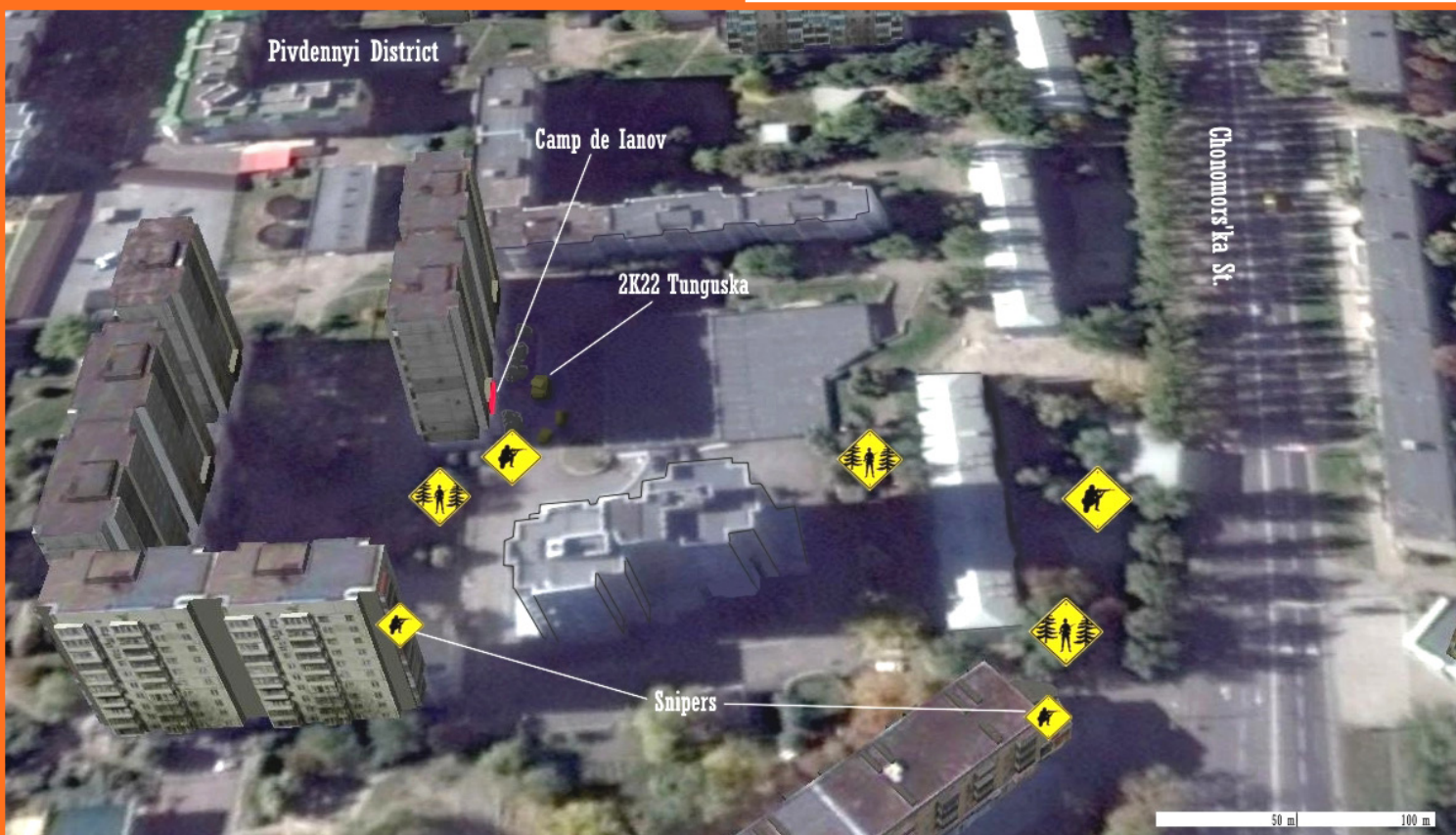


SCÉNARIOS

Ianov et ses hommes occupent le rez-de-chaussée de cet immeuble. Ils en contrôlent les accès et ont baissé les stores d'aluminium. Ils occupent trois appartements, ainsi qu'un dépôt (où ils stockent des denrées, du linge, de l'eau, etc.) et les garages souterrains où ils entreposent de l'essence et les munitions (notamment des missiles SAM pour le 2K22).

Attention, certaines portes extérieures de l'immeuble sont fermées comme c'est indiqué sur le plan (mais ces portes sont vitrées).

- 4/5/6 hommes sont positionnés dans les appartements, prêts à agir. La moitié d'entre eux se trouvent dans l'appartement avec Ianov, dont son frère Viktor. Les autres ont élu domicile dans les deux autres appartements.
- 4/5/6 autres hommes sont également présents à la base, mais sont au repos, notamment dans les deux autres appartements, et mettront du temps à réagir.
- Enfin, il y a quatre hommes embusqués dans deux appartements en hauteur des immeubles



L'opposition

La section Vautour Noir compte 19/24/28 hommes, en plus du commandant Ianov.

- 4/6/7 soldats gardent les accès de l'immeuble, notamment là où sont stationnés les véhicules. L'un d'eux surveille un hall à l'arrière du bâtiment et un autre veille sur la rampe menant au garage sur le côté.
- 3/4/5 soldats sont postés près de l'avenue Chornomors'ka et surveillent d'éventuels mouvements. Ils sont plus ou moins à couvert et sont tout de même assez loin de la base (environ 200 m).

proches. Ce sont des snipers (ils sont deux par poste, mais il n'y a qu'un seul sniper opérationnel à chaque fois, l'autre prend du repos) ; un des appartements permet de surveiller la base et les véhicules, l'autre donne sur l'avenue.

Le **Bodycount** est établi à **8/10/12** (sans compter Ianov) et les Contractors reçoivent **8 Dés-Bonus** chacun.

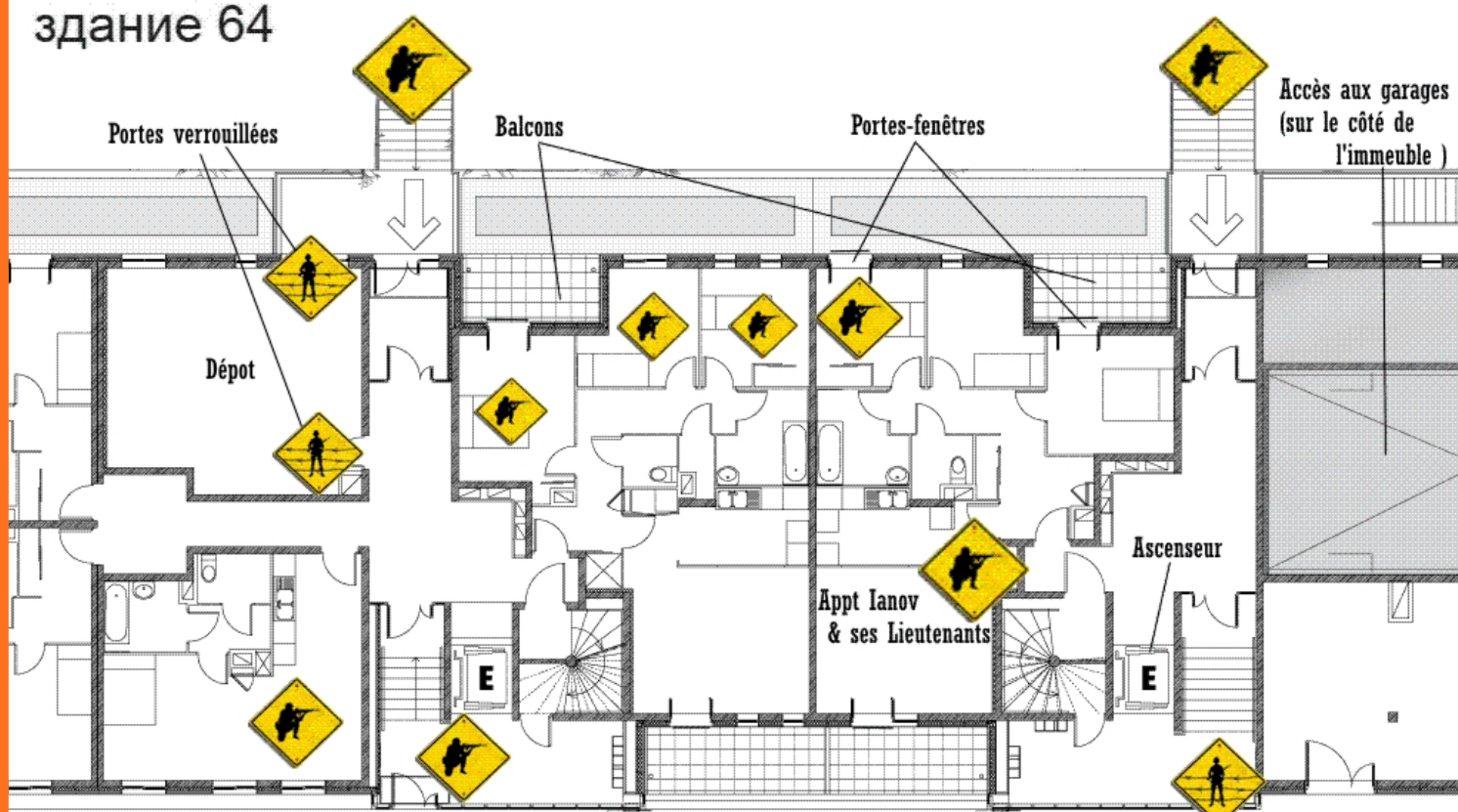


Les hommes de la section sont considérés comme de la Piétaille, ils sont armés de fusils d'assaut AK74 et de couteaux. Certains disposent également de grenades et les hommes postés près de l'avenue sont dotés d'un RPG7 avec deux roquettes. Il y a également deux fusils Dragunov avec des optiques de nuit pour les snipers. Considérez que chaque groupe dispose d'au moins un talkie-walkie pour communiquer avec Ianov. Ianov dispose d'une radio plus perfectionnée dans ses appartements.

C'est son patriotisme, mais surtout son sens des affaires, qui l'ont amené à sortir de sa planque pour venir s'engager à Lougansk et investir de ses propres fonds au bénéfice de la cause des séparatistes. Il espère bien en tirer profit par la suite, car Ianov n'est pas un idéaliste ; on ferait une grosse erreur en espérant pouvoir le prendre par les sentiments.

.....

здание 64



Oleh Ianov est considéré comme un Vétéran. Il combat avec un AK74 ou avec son Desert Eagle (pistolet automatique de gros calibre). Au milieu de ses hommes, on le repère vite ; du fait de son âge (il a 44 ans), mais aussi de par son charisme (c'est lui qui donne les ordres). Après avoir servi quelques années dans l'armée soviétique (avant l'indépendance), puis ukrainienne, il est devenu mercenaire en Europe, puis en Afrique où il a assuré la sécurité de mines de diamants pour le groupe diamantaire sud-africain De Beers. Il est resté plus de quinze ans loin de l'Ukraine, jusqu'à ce qu'il trempe dans une affaire louche en Sierra Leone et soit obligé de disparaître.

L'approche, les obstacles

Ce Battleground comporte plusieurs risques spécifiques.

- Premièrement les snipers qui, s'ils ne sont pas repérés, sont très dangereux. Rappelez-vous qu'une attaque que l'on ne voit pas venir n'appelle pas de jet de défense ! Comme ils se trouvent à plus de 100 m de la base de Ianov, il ne sera pas aisé de les débusquer.



- La garde est relativement nombreuse devant la base autour du Tunguska, mais elle peut vite profiter de renforts venant de l'intérieur du bâtiment (qui tireront au travers des fenêtres, profitant de la couverture) ou depuis l'avenue Chornomors'ka (sans parler du sniper de l'immeuble d'en face).

- Il ne faut pas tuer Oleh Ianov, mais lui va tout faire pour se défendre et ne se rendra que si le Bodycount est atteint (et encore, s'il peut fuir il ne s'en privera pas...). C'est un combattant expérimenté et il ne fera pas n'importe quoi.

- Une fois Ianov neutralisé, il faut l'exfiltrer ! Celui-ci ne va pas manquer de tenter de profiter de la première occasion pour se sauver. Si les Contractors n'ont pas prévu de voie de repli, ils risquent d'être suivis par des forces séparatistes : les hommes de la section Vautour d'abord, si le Bodycount n'est pas atteint, mais aussi pourquoi pas, un char à un *checkpoint*, ou un hélicoptère de combat (un Mil-Mi 8 russe par exemple – prenez les caractéristiques du Kiowa Warrior dans le livre de base, mais attention, vous risquez de tuer toute votre équipe).

Les complications

- « Fausse manœuvre » – Un combattant séparatiste fait une fausse manœuvre avec une grenade alors qu'il est plus ou moins au contact. Il va y passer, mais il est probable que les personnages soient aussi dans le rayon d'effet de la déflagration.

- « Vivant, on a dit ! » – Ianov est méchamment blessé et devient intransportable s'il ne reçoit pas des soins très vite.

- « On s'invite à la fête » – Un renfort arrive inopinément sous la forme d'un char ukrainien (enfin russe en fait) T72. Prenez les caractéristiques du Léopard 2 ; il est armé d'une mitrailleuse lourde coaxiale, d'un canon lourd (125 mm) et d'une mitrailleuse antiaérienne. Il utilisera surtout la mitrailleuse coaxiale contre les Contractors.

Enjeux pour le MJ

Ne pas oublier les snipers – Coincer les Contractors sous le feu croisé des soldats postés à l'intérieur et à l'extérieur – Faire en sorte que les hommes de Ianov communiquent entre eux – Qu'ils se mettent à couvert et utilisent grenades et RPG-7 – Rendre la capture de Ianov compliquée – Ne lâcher la pression qu'une fois à la *safe house*.

Livraison à la safe house

Le point de rendez-vous donné par Forefinger est constitué par une petite station d'épuration près d'étangs à quelques kilomètres de Lougansk. Forefinger s'y rend en 4x4, dès que le signal est donné par les PJ. Il est accompagné par trois hommes de Falcon Security Service qui ne savent rien de l'opération P.U.N.C.H. en cours et sont d'ailleurs assez nerveux.

Lars Ruffel, le Forefinger, va s'isoler avec Ianov pour lui soutirer des informations. Il veillera préalablement à ce que les personnages l'aient correctement entravé. Mais voilà, Ruffel n'est pas un spécialiste des interrogatoires et l'avocat va se tourner vers les PJ pour convaincre le bonhomme de se montrer coopérant. Une fois que Ianov aura reçu son compte de mandales, il se mettra plus volontiers à table. Ruffel demandera alors à l'unité de « s'occuper du prisonnier », entendez par là : « le faire disparaître ». Bien sûr, celui qui se chargera de cette besogne récoltera une petite Prime noire.

Que sait Ianov de si précieux ?

À la fin des années 90, Ianov travaillait pour le groupe De Beers, des diamantaires sud-africains. Il a été amené à sécuriser de nombreuses transactions illégales portant sur des diamants avec les rebelles du Revolutionary United Front (RUF) en Sierra Leone. Pendant la guerre civile, les mines de diamants étaient le réel enjeu des conflits et les cailloux s'échangeaient comme des petits pains.

L'un des hommes du RUF réussira à mettre un joli paquet de ces diamants de sang de côté à l'époque. Il s'appelait Joseph Bai Kabbah, et en 2008, Bai Kabbah se fait arrêter à Londres alors qu'il y négocie des pierres précieuses sous une fausse identité. Après une longue bataille juridique, son avocat Lars Ruffel parvient à le faire extraditer vers la Sierra Leone pour qu'il y soit jugé. Le plan de Bai Kabbah et de Ruffel est de profiter du transfert pour organiser son évasion. Ruffel va alors faire appel à un mercenaire familier



du terrain, Oleh Ianov, qui va monter l'opération avec l'appui officieux de la SMP Falcon Security Service. Une jolie récompense est promise aux cadres de F2S et donc au groupe Bastion.

L'opération se déroule en 2010 à Freetown. Joseph Bai Kabbah disparaît lors d'un transfert. Le souci, c'est que ni lui ni Ianov ne réapparaîtront jamais. L'Ukrainien a arraché à son prisonnier la localisation de son magot et a enterré son cadavre quelque part dans la brousse.

Aujourd'hui, Ruffel veut récupérer ses actifs, surtout qu'il doit beaucoup d'argent à Bastion...

Bien sûr, tout cela ne concerne pas directement les Contractors, mais ce scénario est l'ouverture de la campagne *Diamants de sang* pour le jeu de rôle *P.U.N.C.H. Unit*. Alors, à suivre... !

Ledupontesque,

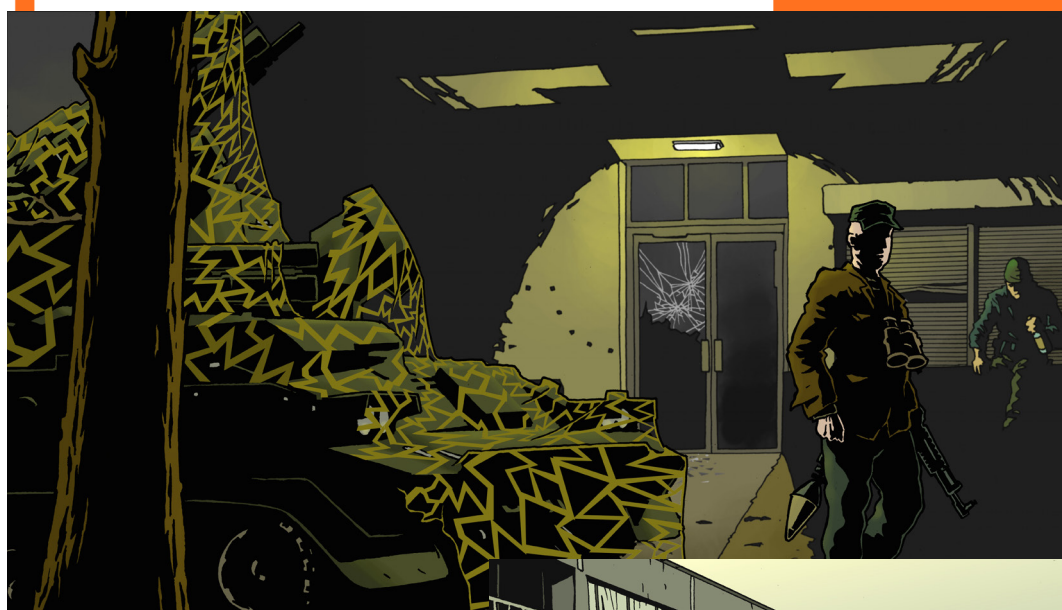
+ inspiration : Cédric Housez

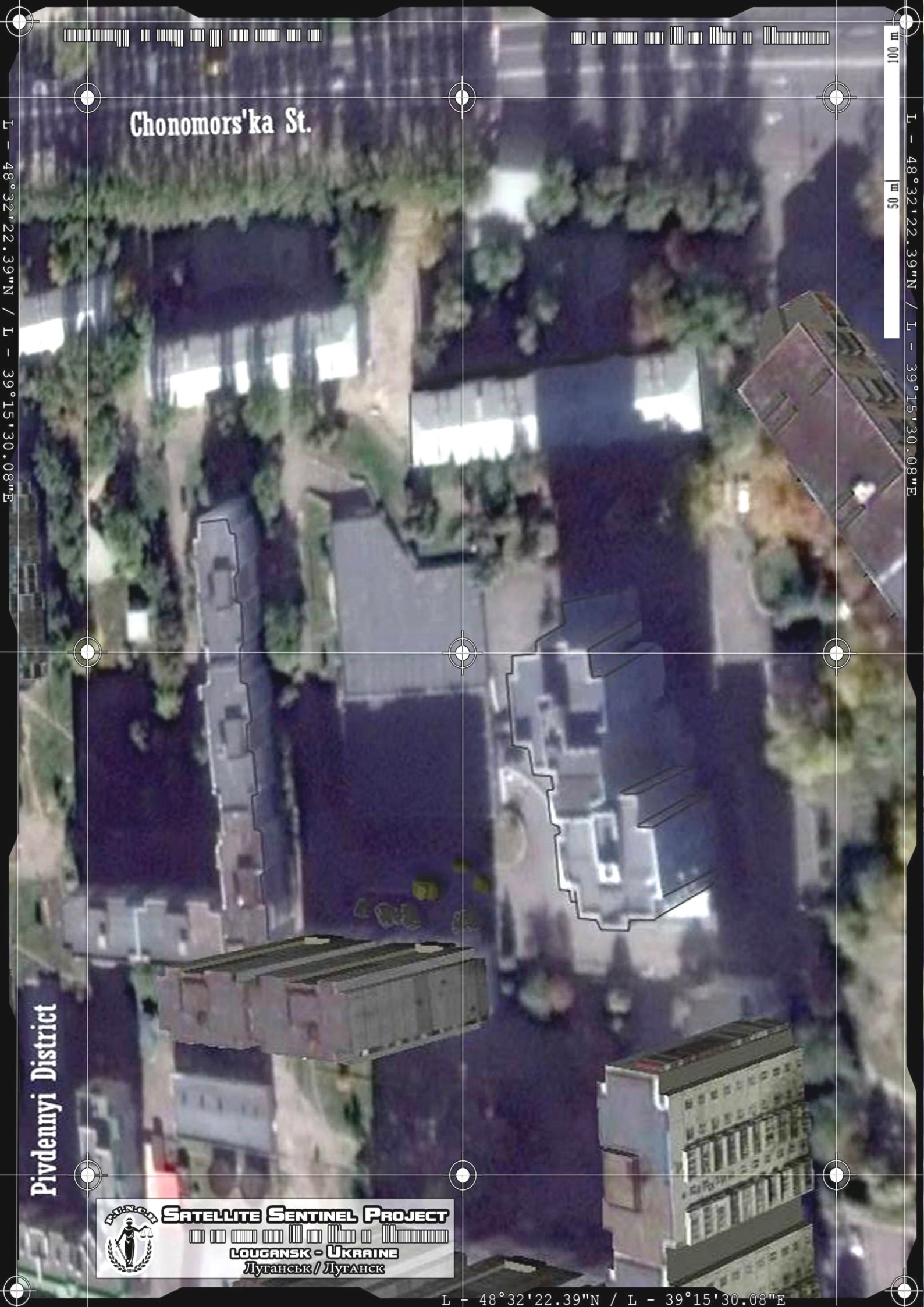
+ relecture : Laurent Séré

+ mise en forme aides de jeux : Tony Martin.

Toutes les aides de jeu sur le site

<http://pentavers.over-blog.com/>





Chonomors'ka St.

Pivdennyi District



SATELLITE SENTINEL PROJECT

LOUGANSK - UKRAINE
Луганськ / Луганск

L - 48°32'22.39"N / L - 39°15'30.08"E

Pivdennyi District

Camp de Ianov

2K22 Tunguska

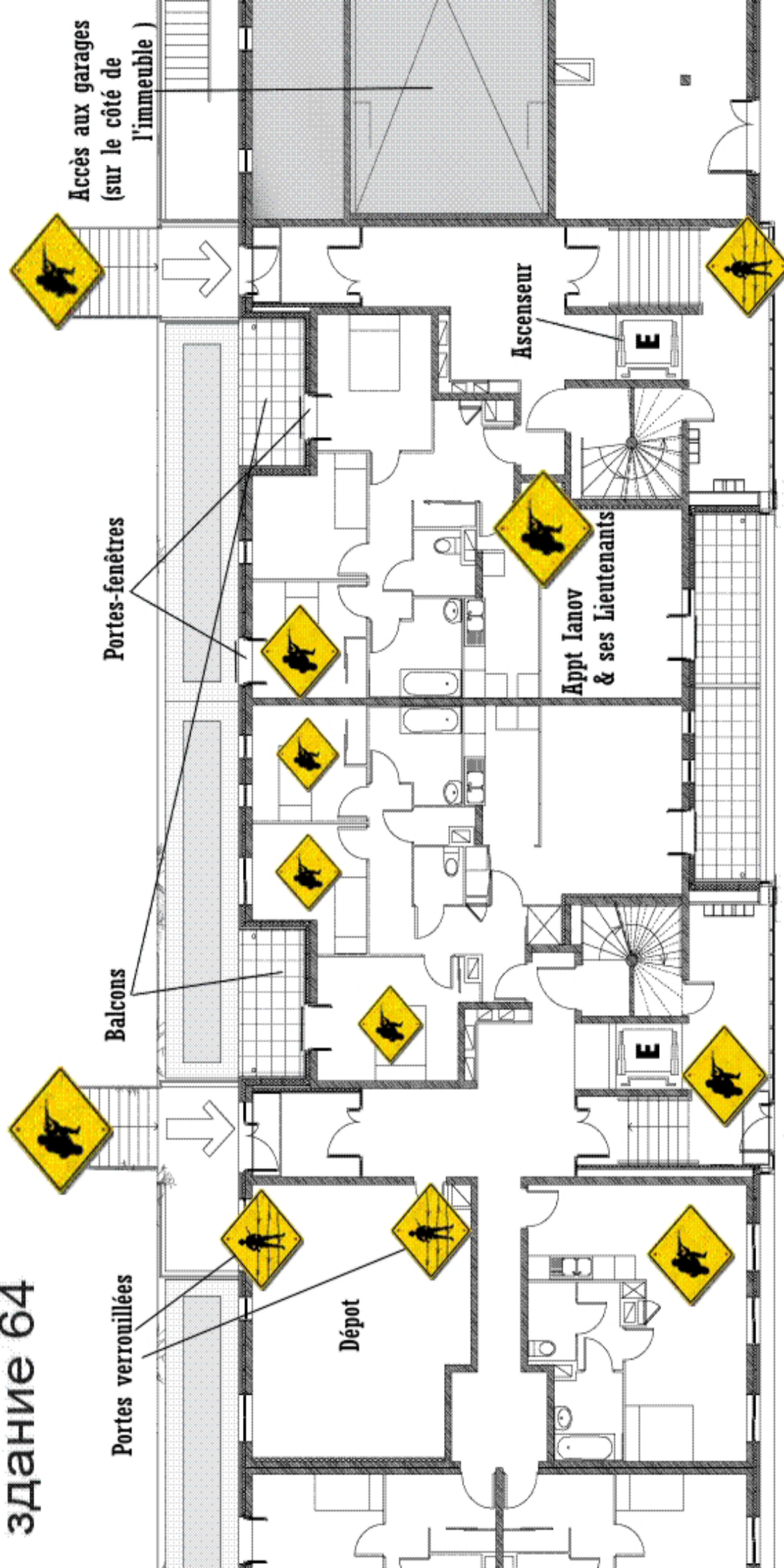
Chonomors'ka St.

Snipers

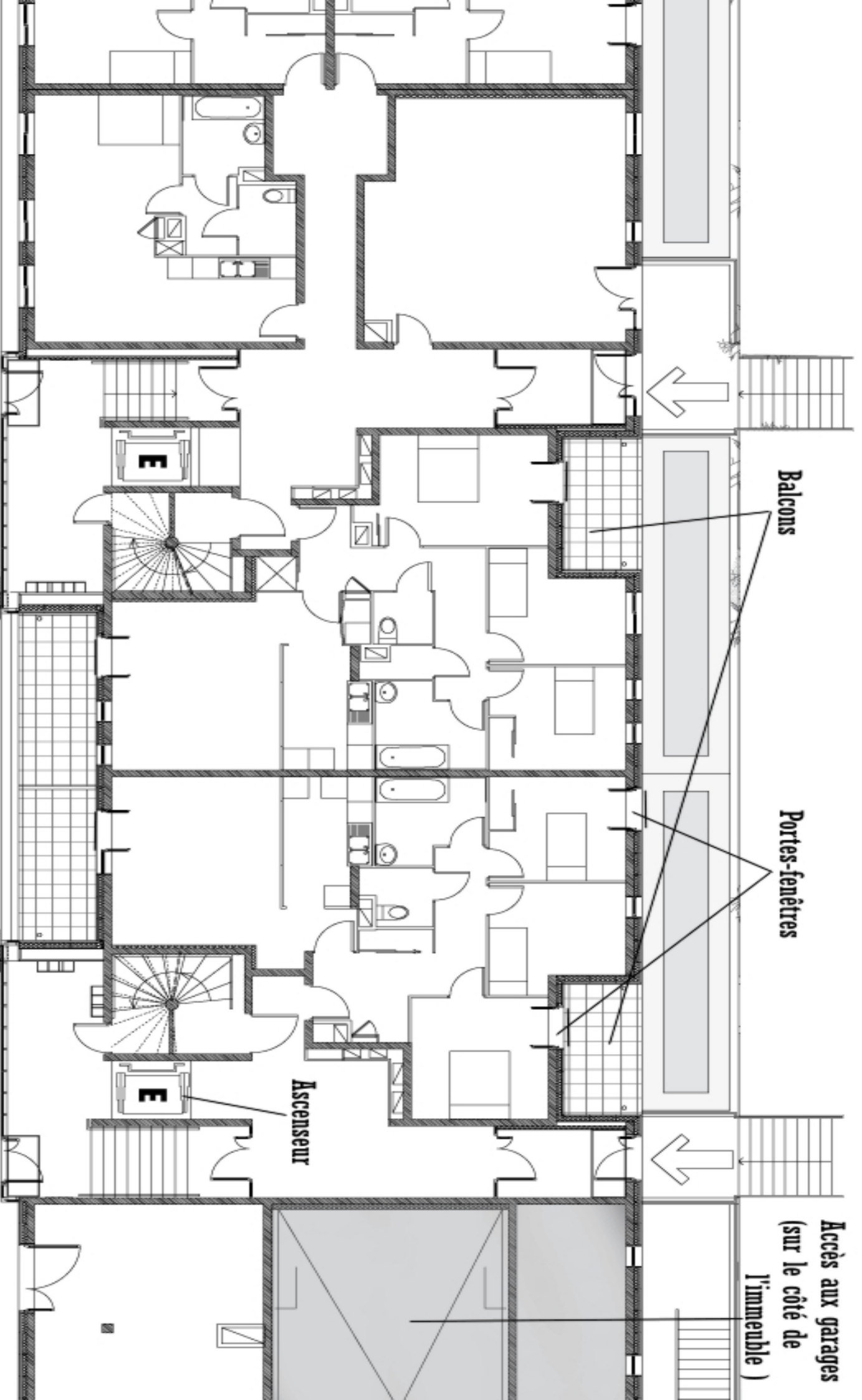
50 m 100 m



здание 64



Здание 64



Libreté

Un jeu de rôle de Vivien Féasson

Chacun sait que les enfants qui se perdent un soir de pluie finissent par quitter le monde des adultes et arriver dans la Ville, terrain de chasse des horribles sirènes de l'averse. Beaucoup seront emportés dans les ténèbres pour y être dévorés, quelques-uns retrouveront le chemin de la maison.

Et puis il y a les autres, ceux qui survivent sans être sauvés pour autant. Ceux-là finissent par trouver Libreté, la forteresse des nuées, le dernier bastion contre les créatures de la pluie, et par essayer de survivre au milieu de leurs semblables.



[FR.ULULE.COM/LIBRETE](https://fr.ulule.com/librete)

Souscription sur Ulule du 27 octobre au 7 décembre



Libreté est le premier projet à bénéficier du programme d'accompagnement « *L'Homme-Orchestre* » proposé par SYCKO. Ce label à destination des auteurs de jeu de rôle dits indépendants propose une alternative à l'impression à la demande, en offrant une solution intermédiaire entre le POD et une édition dite « classique ». Cette solution allie la non-ingérence éditoriale chère à la philosophie indépendante et un véritable appui professionnel sur les questions de fabrication, de financement et de distribution.

Pour plus d'informations : homme-orchestre@sycko-fab.com





Scénario pour Sphinx – Les Grottes des étoiles

1. **Savoir transcendant** : cette civilisation a trouvé le moyen de devenir immortelle et préservée de toute souffrance ; mais ce pouvoir était réservé à une élite.
2. **Disparition** : leur présence sur Terre a été anéantie par une révolte de leurs esclaves qui ne parvinrent pourtant pas à s'emparer du processus garantissant l'éternité ; les survivants se sont enfuis vers les étoiles.
3. **Localisation** : dans les profondeurs des Alpes, aux tréfonds d'un complexe de grottes partiellement inondées.

Révélations

Des lieux de vie aux formes pures et harmonieuses, des jardins de cristaux, des bains ornés de sculptures et de mosaïques et de nombreux autres lieux dédiés au savoir, à l'art et au plaisir.

Des chantiers, des mines, des forges près desquelles se trouvent des campements immenses, marqués de pauvreté. Des restes de cadavres, traces de famines, d'épidémies, d'anthropophagie.

Un long poème parlant d'immortalité, au-dessus d'un charnier d'esclaves.

Des laboratoires où les membres de l'aristocratie pouvaient se réincarner dans des corps parfaits et immortels. Des dépouilles momifiées ont été abandonnées dans de grands bocal de verre durant les derniers jours de la civilisation. De nombreux corps synthétiques n'ont jamais été utilisés.

Des traces d'un vaste incendie allumé par les rebelles. Certains filons de charbon continuent de brûler dans les profondeurs depuis des millénaires.

Les traces de combat entre des soldats mécaniques, en verre ultrarésistant couvert de ciselures dorées, et des esclaves. Certains soldats ont été immobilisés ou détruits après avoir délibérément provoqué l'effondrement du plafond des cavernes sur leur contingent.

Des statues de déités à figure humaine, renversées et saccagées.

Un temple-planétarium extrêmement complexe, capable de calculer et représenter en 3D des phénomènes astronomiques ; il peut également descendre dans l'infiniment petit et figurer la mécanique quantique à des niveaux jamais atteints jusque-là.

Un homme, beau et jeune, retenu prisonnier dans un sarcophage. Rasé et propre, il est physiquement en très bonne santé, mais son esprit s'est brisé depuis longtemps du fait d'un tel isolement. Il s'agit d'un des rares prisonniers des rebelles. Ses pouvoirs sont immenses, mais encore faudrait-il qu'il se souvienne comment s'en servir. Son sang est d'or : son corps est une machine perfectionnée.

Une vaste chambre où sont conservés dans des vitrines des objets aux formes excessivement bizarres et incompréhensibles : des cadeaux de civilisations non humaines, originaires des étoiles lointaines.

1. **Habitants** : en dehors de l'humain immortel et prisonnier, il n'y a plus de survivant.
2. **Symbole** : des constellations
3. **Dangers** : des machines de guerre errent dans les grottes, toujours à la recherche de rebelles à éliminer.
4. **Passage du temps** : les grottes se sont écroulées, ouvrant de vastes gouffres vers les profondeurs de la terre, où se déverse quantité d'eau ; les infiltrations ont couvert de saillure et de formations rocheuses les ruines ; occasionnellement la lumière tombe d'une faille dans le plafond remontant jusqu'à la surface.





SCENARIO WITHIN APPROUVE PAR L'ÉDITEUR

Destination Terminal(e)

Ce scénario, de Jicey, permet de donner une suite à la seconde aventure du livre de base (*This Generation Shall Not Pass*) pour amorcer une campagne où les PJ sont en prise avec l'univers de *Within*. Ce scénario peut également servir à rassembler dans une première aventure des PJ qui ne se connaissent pas. **Prérequis : les PJ doivent avoir un First Contact.**

SYNOPSIS

1^{re} partie : Les PJ attendent leur vol dans le terminal bondé d'un grand aéroport. Soit ils rentrent de vacances, soit ils viennent de s'échapper de justesse de l'île du Prince Edward (après l'aventure du livre de base). Mais revenir chez eux va se révéler difficile : l'ennemi surnaturel d'un personnage va provoquer le crash de l'avion des PJ. Heureusement, certaines puissances occultes sont du côté d'autres PJ et vont tenter de les alerter. Mais est-ce que les PJ vont prêter attention aux « signes » ? Vont-ils croire l'un des personnages qui a fait un rêve prémonitoire ?

Cette partie s'inspire du film Destination finale.

2^e partie : Ne pouvant pas prendre l'avion, les personnages décident de louer un voilier avec skipper. Mais l'Ennemi ne désarme pas. Il a manipulé la réalité pour placer un Rampant psychopathe aux commandes du voilier. Celui-ci attend un moment favorable pour passer à l'action sans que les soupçons se portent immédiatement sur lui. À la faveur d'une rencontre avec un navire en détresse, le psychopathe commence son œuvre. Le naufragé secouru a un comportement hautement suspect, mais en fait la menace vient de l'intérieur.

Cette partie s'inspire vaguement du film Calme blanc.

Joueurs, attention, ce scénario évoque clairement certains secrets de l'univers de *Within* ; ne le lisez pas si vous ne voulez pas en savoir trop.

THE BIG PICTURE

Within est une boîte à outils où chaque MJ piochera les éléments qu'il souhaite exploiter. Ce scénario se propose de mettre en scène une certaine vision de ce qui se trame dans l'ombre, des enjeux cosmiques issus de Carcerie (et d'ailleurs) qui ont la Terre pour champ de bataille. Mais ce n'est en aucun cas la seule façon d'aborder l'univers de *Within* : prenez ceci comme un exemple.

Les encarts gris comme celui-ci indiquent des instructions spécifiques pour jouer cette aventure comme une suite à *This Generation Shall Not Pass* (TGSNP). Dans le scénario du livre de base, les PJ touchaient du doigt certains des mystères de l'univers de *Within*. *Destination Terminal(e)* met les personnages en contact avec le Pentacle, et va renforcer leur sentiment qu'ils ont quelque chose de spécial, que des forces surnaturelles agissent dans l'ombre autour d'eux, que la vérité est ailleurs...

Le postulat de base dans la présente vision de l'univers de *Within* c'est que les PJ ne sont pas confrontés si souvent au surnaturel par hasard. Tomber une fois sur un épisode paranormal, ça peut se concevoir (mauvais endroit au mauvais moment), mais ça ne fonctionne que pour un *one shot*. Le PJ qui, aventure après aventure, tombe sur du surnaturel, c'est carrément invraisemblable. **L'explication c'est que les PJ ont été choisis par les « big players » qui tirent les ficelles dans l'ombre.** Différentes factions manipulent le destin des PJ pour les amener en différents endroits où telle ou telle faction veut qu'ils interviennent, parfois avec des finalités opposées.

Si les PJ survivent à cette aventure, leur expérience leur ouvrira les portes du Pentacle et donc l'accès à certaines réponses.

TRAVAIL PRÉPARATOIRE

Pour mettre en scène la lutte des factions occultes, le MJ va devoir capitaliser sur le First Contact des PJ (et sur les événements de TGSNP si l'aventure a été jouée).





Déterminer quel est le « Big Player » qui se cache derrière chaque PJ.

Impossible de prévoir tous les cas de figure issus de l'imagination fertile des joueurs, mais voici quelques exemples pour vous donner une idée de comment traiter la chose.

Les « Angés-Gardiens » :

- First Contact avec une apparition fantomatique, un reflet dans un miroir, une voix désincarnée... L'entité essayait d'entrer en contact avec le PJ pour le prévenir de son destin, par exemple pour lui éviter d'entrer en Carcerie sur l'île, ou pour lui éviter le crash de l'avion dans ce scénario. Si le PJ a reçu le message, il faut faire en sorte qu'il ne soit compréhensible qu'après coup. Ici le Big Player associé au PJ essaye de le protéger pour une raison encore mystérieuse (dette contractée vis-à-vis d'un ancêtre ? ou lors du passage du PJ en Carcerie ?).

- First Contact avec un extra-terrestre. Ce dernier cherche à collecter d'indicibles informations sur Carcerie. Il a identifié le PJ comme une personne avec un destin hors-norme, susceptible d'entrer en Carcerie et surtout d'en ressortir. L'extra-terrestre a placé (à son insu) un enregistreur sur le PJ, et protège son investissement pour pouvoir récupérer un jour le précieux enregistrement.

- Lors de son First Contact, le PJ a été victime de possession. Une façon d'utiliser ce First Contact, c'est de dire que le lien n'est pas rompu entre le personnage et son démon intérieur. Ce dernier a encore besoin du corps du PJ pour quelque dessein mystérieux. De ce fait, il va tenter de préserver le PJ autant que possible.

Les « Ennemis » :

- First Contact où le PJ a aperçu un démon (invoqué par un sorcier par exemple). Le Big Player cherche à éliminer le PJ car celui-ci en sait trop. Remarquez que le PJ n'est probablement pas conscient qu'il détient une info cruciale. Et le démon qu'il a vu n'est peut-être qu'un subordonné du Big Player. Si le démon était invoqué par un sorcier, c'est peut-être le sorcier qui cherche à éliminer le PJ.

- Tueur en série : le PJ a peut-être enquêté longtemps sur un tueur en série, ou bien a été longtemps captif de celui-ci. Sans le savoir le personnage a dorénavant des indices sur le mentor du tueur, sur sa nature « spéciale » (un **Émissaire corrompu** comme Hanânn p.394). Cet ennemi cherche donc à éliminer le personnage sans trop attirer l'attention.

- Monstre, horreur : le PJ a vu des « choses ». On peut imaginer qu'un individu (sorcier par ex.) ou une organisation (secte par ex.) interagissait avec le monstre et que le personnage est désormais un témoin gênant.

- Organisation malfaisante, scientifique fou : on rejoint la problématique du cas précédent.

Il y a sûrement des cas de First Contact où il ne sera pas possible de relier le PJ à un Big Player. Pas de problème, ça n'affecte pas la dynamique du scénario du moment que d'autres PJ sont impliqués.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Idéalement l'aventure se déroulera comme suit :

1) Les PJ prennent l'avion pour quitter les îles Fidji et retourner chez eux (sur la côte Ouest des USA par défaut, mais on peut facilement transposer ailleurs). Il y a des signes inquiétants, mais tous ne sont pas perçus, et sinon cela ne semble pas rationnel d'y prêter une quelconque importance. Les PJ embarquent, l'avion se crashe provoquant la mort des PJ.

2) En fait ce n'était qu'un rêve prémonitoire. Le PJ qu'un allié surnaturel tente de prévenir se réveille et constate que tout se passe comme dans son rêve. Les signes sont cette fois mieux perçus. Le PJ « visionnaire » arrive à convaincre tout le groupe de ne pas prendre l'avion.

3) Les PJ affrètent un voilier de plaisance pour rentrer aux USA sans prendre l'avion ni tout autre moyen de transport trop prévisible. Le skipper (un remplacement de dernière minute provoqué par l'Ennemi) est un Rampant corrompu, dangereux psychopathe. Mais ce psychopathe est très rusé, et profite de la rencontre d'un naufragé louche pour détourner l'attention.



Selon les joueurs, certaines étapes ne vont peut-être pas se produire : les signes à l'aéroport peuvent faire réagir tout de suite un fan de *Destination finale* qui empêchera tout le monde de prendre l'avion. Les joueurs choisiront peut-être de prendre un paquebot plutôt qu'un petit voilier de plaisance. Ce n'est pas grave, aucune étape n'est indispensable. Il est même possible que les PJ choisissent d'ignorer le rêve prémonitoire, montent quand même dans l'avion, et essaient d'empêcher l'enchaînement d'événements qui mène au crash : c'est possible de limiter les dégâts et de ne subir qu'un crash moins fatal, auquel cas on pourra rebondir sur un scénario type *Lost* (la série TV) !

PREQUEL

Si vous jouez ce scénario comme une suite à *This Generation Shall Not Pass* (TGSNP) :

Normalement certains PJ auront fait un séjour en Carcerie. Vous pouvez décider que c'est à cause de ce passage que les PJ ont acquis des ennemis et des anges gardiens. Ou bien le passage a permis à un ennemi de retrouver la trace d'un PJ.

Pour quitter l'île, soit les PJ ont réussi à appeler au secours (les autorités locales ou directement le Pentacle), soit ils ont une embarcation de fortune et seront repêchés par les autorités venant enquêter sur l'éruption volcanique. Dans tous les cas, c'est en fait un hélicoptère affrété par des agents de la Loge Hermès qui récupère *in fine* les PJ pour les rapatrier aux îles Fidji. Si ce n'est pas les PJ qui ont alerté le Pentacle (grâce aux informations obtenues de Silace Crown), les agents se présenteront comme une agence mystérieuse qui a été alertée par des « anomalies » du côté de l'île.

Le transport en hélico dure plusieurs heures. Profitez-en pour mettre une ambiance FBI/NSA/CIA dans l'appareil, avec des agents en costume noir, lunettes noires, posant plein de questions avec un air suspicieux, et répondant peu ou très évasivement aux interrogations des PJ. C'est aussi une bonne occasion de « noyer le poisson » avant l'aéroport (pour éviter que les PJ ne réagissent trop vite aux signes prémonitoires), en mettant en scène quelques saynètes où le stress joue des tours aux PJ. Ainsi ils accorderont moins d'importance aux véritables « signes », pensant que ce sont encore leurs angoisses qui les travaillent.

Envoyés du Pentacle (Loge Hermès), basés à Hawaï :

- **Anuheah MAHOE** : Chef de mission, sœur d'Akamai 35 ans, 1m80, cheveux noirs noués en chignon, taille de guêpe, tailleur strict noir, petites lunettes en demi-lune, bloc de sténo et stylo à la main. Ne dit mot mais note furieusement tout ce que disent les PJ, en donnant l'impression que ce sera retenu à charge. Elle semble être la secrétaire, mais c'est un rôle qu'elle joue pour mieux observer [*Jouer un Rôle/Cacher ses Pensées : Excellent (3)*]. En fait elle est le véritable chef de mission.

- **Akamai MAHOE** : Pilote d'hélicoptère, frère d'Anuheah 35 ans, 1m95, costaud, cheveux noirs en brosse, imberbe, quelque chose dans son maintien fait penser que c'est un ancien militaire. Son visage est particulièrement inexpressif/indéchiffrable à cause d'une paralysie partielle (séquelle) [*Cacher ses pensées : Excellent (3)*]. Inspirez-vous de Cho dans *Mentaliste*. C'est lui qui semble donner les ordres. L'effet strict de son costume sombre est quelque peu gâché par la chemise au décor hawaïen qu'il porte.

- **Tom « Tommy » LEE** :

Le « bleu » de l'équipe (inspirez-vous de McGee aux débuts de *NCIS*). Secrétaire et homme à tout faire (blanc, 25 ans, boutonneux).

Ils présentent leur agence, sans la nommer, comme une confrérie de savants et personnes curieuses, qui enquêtent sur les phénomènes paranormaux.

Le rôle de ces PNJ est de mourir horriblement avant les PJ, pour faire monter la pression. C'est aussi une passerelle pour obtenir certaines réponses, voire rejoindre la Loge Hermès.

SAYNÈTE 1 : Sauve qui peut

Retour sur l'échappée *in extremis* de l'île. Faites la jonction avec la partie précédente en reprenant à ce stade, pour mettre tout de suite les joueurs dans l'ambiance. Si les personnages sont à pied sur l'île, décrivez la terre qui tremble, les projections du volcan qui pleuvent autour des personnages, le feu, les animaux paniqués, etc. Donnez de faux choix aux joueurs (est-ce que vous allez vers la mer, ou bien tentez-vous de vous mettre à l'abri dans les bâtiments ?). Tout doit aller de mal en pis. Placez des obstacles (crevasses, coulées de lave...) pour que les PJ puisent dans leurs réserves. Et au dernier moment, alors que tout semble perdu, l'hélico du Pentacle arrive à leur secours.





Si les PJ étaient en mer d'une façon ou d'une autre, même procédé ; avec de grosses vagues provoquées par les secousses, des pierres incandescentes qui pleuvent autour... et au final l'embarcation qui se disloque juste avant que les secours n'arrivent.

Si Banks et les mercenaires sont arrivés par hélicoptère (ce qui est plus plausible que par des embarcations) les PJ ont peut-être mis la main sur l'hélicoptère. Celui-ci est alors endommagé par les projections du volcan, ambiance alarmes qui sonnent de partout dans le cockpit, et dilemme pour les PJ : est-ce qu'il vaut mieux sauter à la mer ou rester dans l'appareil lorsqu'il se crashe ?

SAYNÈTE 2 : Rescued

Dans l'hélico affrété par le Pentacle. Akamai demande un premier récit, pour évaluer la situation. Pendant qu'un des joueurs se prête à l'exercice, faites passer le texte suivant à un autre joueur :

Pendant que la conversation se poursuit, tu commences à ressentir le contrecoup de tout ce stress. Ton attention baisse, tu regardes distraitement le paysage par la fenêtre, et tu te laisses doucement bercer par le reflet hypnotique des vagues que vous survolez.

Soudain, un petit nuage attire ton attention : il est beaucoup plus sombre que les autres nuages, et se déplace si vite qu'il semble se rapprocher inexorablement de l'hélicoptère.

Il te faut quelques instants pour saisir le sens de ce que tu vois : une nuée de mouches tueuses échappées de l'île.

Le personnage hurle probablement pour donner l'alerte... et se réveille, ce n'était qu'un cauchemar, le PJ épuisé s'était assoupi !

SAYNÈTE 3 : Ravitaillement

L'hélicoptère fait un arrêt sur l'héliport d'une île de l'archipel, pour refaire le plein de kérosène. Les PJ voudront peut-être en profiter pour se dégourdir les jambes, passer aux WC, faire un brin de toilette et grignoter un snack.

Si l'un des PJ marche un peu en bordure de l'héliport, il pourra entendre une sorte de « tap-tap-tap » venant d'une proche zone boisée, bruit qui ressemble furieusement au système de communication des oiseaux de cauchemar de l'île du Prince Edward. Le PJ apercevra

même un volatile au plumage jaune vif dans les taillis. Mais ce n'est que le bruit d'une sorte de pic-vert local, et le plumage d'un perroquet des plus banals.

SAYNÈTE 4 : Motel sur l'île de Viti Levu

Les personnages ont enfin rejoint la civilisation. Suite et fin du débrief dans un motel quelconque (les agents du Pentacle ont un budget très serré). Chacun vaque à ses petites ablutions avant d'aller se coucher dans de bons draps frais. Il semble aux PJ que ça fait des mois qu'ils ont quitté la civilisation et n'ont pas dormi dans un vrai lit.

Faites passer ce second texte à un autre joueur :

Avant de te coucher, tu écarter machinalement le rideau qui occulte la fenêtre pour jeter un œil dehors. Tout est calme sur le parking mal éclairé du motel. Les phares d'une voiture qui passe non loin éclairent brièvement l'escalier qui mène au balcon extérieur (celui qui dessert les chambres). Une imposante silhouette monte les marches trois par trois. Ce visiteur tardif semble porter une cagoule noire, car on ne distingue pas son visage...

Le personnage se réveille au milieu de la nuit. Tout est calme. Ce n'était qu'un autre cauchemar.

REPOS

Il faut un peu de temps aux agents du Pentacle pour finir d'interroger les PJ, rédiger leur rapport, et arranger de faux papiers pour pouvoir quitter les îles Fidji. Rappelons que les personnages ne sont pas entrés légalement aux Fidji, n'ont aucun papier pour prouver leur identité, et que contacter les autorités risque de les bloquer aux Fidji pour plusieurs mois le temps qu'on établisse leur bonne foi malgré l'absence de preuve.

Ces 24 ou 48 h au calme dans un motel permettent aux personnages de récupérer leurs Potentiels. Ils peuvent également passer des coups de téléphone pour rassurer leur famille, et s'arranger avec leur employeur au sujet de leur disparition soudaine pendant plus d'une semaine.





1^{re} PARTIE : AVION

Les personnages attendent leur vol à l'aéroport international de Nadi (prononcer « Nandi ») sur la côte ouest de la plus grande île des Fidji (Viti Levu). L'aéroport est bondé car le cyclone Ita, qui vient de passer sur les Fidji, a empêché tout trafic aéronautique pendant plusieurs jours. Les vols viennent de reprendre et tous les touristes bloqués se sont précipités à l'aéroport.

L'avion des PJ va être saboté par un de leurs ennemis, et court inexorablement à sa perte. Mais l'ange gardien d'un personnage va tenter de le prévenir en envoyant des « signes » et un rêve prémonitoire.

Vous pouvez mettre en scène cette première partie de trois façons différentes :

- si vous avez la possibilité de jouer 20-30 minutes avec un seul joueur (aparté, ou joueur qui vient plus tôt, ou même jeu par email), jouez avec lui les trois premières scènes. Commencez à la scène 4 pour le groupe complet ;
- si la première option ne vous convient pas, et que vous avez à votre table des joueurs expérimentés qui apprécient le *roleplay*, tout le monde peut jouer les trois premières scènes, mais à l'issue de la scène 3, déclarez que tout ça n'était qu'un rêve vécu uniquement par un seul personnage, et que tous les autres joueurs doivent faire comme s'ils ne savaient rien. Cette option aura un effet saisissant sur les joueurs (leurs personnages meurent), mais mettra moins l'accent sur l'aspect PJ seul qui essaie de convaincre les autres ;
- une dernière option est que l'ange gardien envoie le rêve prémonitoire à tous les PJ. C'est plus simple à gérer mais ça change les enjeux de cette première partie.



SCÈNE 1 “Cohue” : Aéroport international de Nadi

Décrire la cohue de l'aéroport pour camper l'ambiance. Il y a engorgement du terminal (rattrapage des vols annulés les jours précédents). Une forte pluie tombe toujours sur Viti Levu (traîne du cyclone).

Demandez au joueur dont le personnage a un ange gardien ce qu'il fait au milieu de cette cohue. Profitez de ses actions anodines pour glisser de courtes descriptions d'ambiance : ados qui écoutent de la musique trop fort, Texan typique avec sa femme en surpoids qui se comporte mal à l'encontre d'un bagagiste fidjien à peau sombre (scène de racisme ordinaire), etc. Glissez dans la description d'ambiance les deux « signes » qui suivent.

Tout ça fait partie du rêve prémonitoire d'un PJ qui a un ange gardien ; en réalité ce dernier s'est assoupi sur un siège du terminal.

- Dans une boutique *duty-free*, il y a des souvenirs en cristal et autres pierres. Le PJ fait accidentellement tomber un cristal représentant un 747, qui explose en mille morceaux.
- Le personnage cherche le numéro du comptoir d'enregistrement sur le panneau d'affichage des vols au départ. Presque tous les vols sont marqués avec « retard ». Le PJ a du mal à trouver son vol (le 6166 de Fidji Airlines) car le panneau mécanique semble mal fonctionner : les numéros de vol ne s'affichent pas correctement. Dans le cas du vol du PJ, le second chiffre du numéro ne s'affiche que par intermittence (ce qui fait qu'on lit « vol 6 66 », mais ne précisez pas ce dernier point à moins que le joueur ne le demande).

SCÈNE 2 “Bienvenue à bord” : À bord du vol 6166 sur Boeing 747 de Fidji Airlines

Mettre le personnage dans l'ambiance en décrivant brièvement les autres passagers (le Texan puant et sa femme obèse, des jeunes déguisés qui vont à une convention de SF, etc.). Les PJ ne sont pas placés les uns à côté des autres, mais ils sont dans la même zone de l'appareil (en vue les uns des autres). Si le personnage (qui rêve) ne connaît pas encore les autres PJ, faites en sorte qu'il en repère deux ou trois à





cause d'un détail marquant. Placez dans la description générale les tableaux qui suivent.

- Le Texan place une lourde valise métallique (type appareil photo-vidéo précieux) dans le porte-bagage au-dessus de son siège. L'hôtesse de l'air lui dit de placer la valise « sous le siège Monsieur, dans le porte-bagage en hauteur ça pourrait être dangereux ». Dès que l'hôtesse de l'air a le dos tourné, le propriétaire de la valise la met quand même dans le porte-bagage.
- Des enfants jouent avec un gilet de sauvetage. Ils se font gronder par l'hôtesse, mais la mère les regarde faire avec un œil attendri.
- Le PJ n°1 (celui qui a la vision) s'installe à l'arrière de la cabine. Il constate que la tablette devant lui est cassée, une tige métallique en dépasse.
- La vieille dame assise près d'un hublot demande (avec un air gêné) au PJ n°2 et qui est assis coté couloir s'il ne serait pas possible d'échanger les places, parce que... pipi fréquent à son âge.
- Les jeunes qui vont à la convention SF se passent discrètement une grosse bouteille d'alcool fort achetée en *duty-free*.

SCÈNE 3 "Crash" : À bord du 747 de Fidji Airlines

L'appareil a été saboté par un agent de l'Ennemi, de préférence un sabotage magique si la nature de l'Ennemi le permet (par exemple un sorcier pourrait avoir tracé des glyphes magiques sous l'aile droite pour porter la poisse au système).

La séquence de la catastrophe est la suivante :

- 1) Vibrations peu de temps après le décollage.
- 2) Fumée qui sort brièvement de l'un des moteurs [près du fuselage, côté droit] (le pilote actionne l'extincteur et la fumée disparaît).
- 3) Le pilote annonce qu'une avarie mineure sur un moteur oblige l'avion à faire demi-tour, mais pas de panique, l'avion est conçu pour voler même avec seulement trois réacteurs. Regagnez les sièges, bouclez vos ceintures, etc.

4) Un second moteur [coté droit, loin du fuselage] prend feu, puis explose en emportant un bout de l'aile avec lui. Et un éclat frappe un hublot, qui se fendille alors (place du PJ qui a peut-être échangé avec la vieille dame).

5) Grosse embardée suite à la perte du bout d'aile. L'avion penche fortement du côté gauche. Des coffres à bagages s'ouvrent en répandant leur contenu (cris). La lourde valise métallique du Texan vole comme un obus vers la tête d'une passagère [Anueha Mahoe], qui (avec ses talons aiguilles) s'était étalée contre une cloison : la tête est prise comme entre le marteau et l'enclume ! *BLOODY DEATH*.

6) Le jeune qui tenait la bouteille d'alcool perd l'équilibre : la bouteille vole et va se fracasser sur l'écran TV face auquel est assis le PJ n°3 [ou Tommy]. Il est aspergé d'alcool, et en même temps la TV crépite d'étincelles. *TORCHE HUMAINE*.

7) Le pilote rétablit l'assiette tant bien que mal (ce qui projette à nouveau plein de monde à terre), mais un bout de l'aile endommagée se détache et va percuter violemment le hublot déjà fendillé. Le morceau de métal traverse le hublot et va se fichir avec une force inouïe dans le siège du PJ n°2 (mort du PJ sauf si celui-ci a quitté précipitamment son siège dès que le hublot s'est fendillé).

8) Dépressurisation de l'habitacle. Les masques à oxygène tombent. Mais le saboteur a branché de l'oxygène pur. Un passager active le masque à proximité de la torche humaine : gros retour de flamme. Une langue de feu se propage le long du plafond (en suivant les canalisations de l'oxygène).

9) Toute la cabine est en feu.

10) PJ ou autre qui cherche à faire quelque chose d'utile : se prend les pieds dans des gilets de sauvetage gonflés par les sales gosses !





11) Le feu a remonté jusqu'aux bouteilles d'oxygène : explosion. Gros trou dans la carlingue. Violente dépressurisation. Un PJ pas ceinturé est aspiré à l'extérieur.

12) *Crash landing*. L'avant est défoncé : PJ assis à l'avant : *dead*.

13) Plusieurs rangées de sièges se détachent et sont violemment projetées vers l'arrière : le montant de la tablette cassée « poignarde » le PJ n°1 installé à l'arrière.

SCÈNE 4 “Signes” : Aéroport international de Nadi

Le PJ qui dormait se réveille en sursaut sur un siège du terminal. Il a encore l'impression de sentir une douleur dans la poitrine.

La partie commence avec tous les joueurs.

Décrire la même cohue de l'aéroport que dans la SCÈNE 1, pour camper l'ambiance. Demandez aux joueurs ce que font leurs personnages et profitez de ces actions anodines pour glisser des descriptions d'ambiance et des « signes ».

Bien sûr, le joueur du personnage qui a rêvé va se demander si ce rêve a une vraie signification, ou bien si c'est juste le MJ qui lui joue un tour. Idéalement il va vite prendre ça au sérieux et tout l'enjeu de cette première partie sera qu'il arrive à convaincre les autres passagers (les PJ surtout) de ne pas prendre l'avion.

Selon la personnalité des joueurs et selon le caractère de leurs personnages (plus ou moins rationaliste), la tâche pourra se révéler ardue. Dans la vraie vie, combien de personnes feraient une croix sur un billet d'avion à plus de 1000 \$ juste parce qu'un hystérique clame que l'avion va se crasher ? Il se peut même que le joueur avec la vision décide que son personnage ne croit pas au surnaturel, et choisisse de ne pas agir.

Les « signes » sont un outil du MJ pour d'une part pousser le premier personnage à agir, et d'autre part aider celui-ci à convaincre les autres PJ.

Comme au début d'un bon film catastrophe, on assiste à tout un tas de saynètes qui campent le caractère des personnages : le salaud, l'égoïste, le trouillard, le gentil, le pigeon... Ici tout ça ne sert qu'à noyer le poisson,

pour mieux rendre ambigus la plupart des indices, alors ne lésinez pas sur les clichés : le malotru qui insulte la pauvre employée au guichet d'une compagnie aérienne, le gentil couple du 3^e âge, les jeunes amoureux collés l'un à l'autre, le sale gosse qui ennuie un PJ, etc.

Dans cette description d'ambiance, placer les éléments (« signes ») suivants. Placez chaque signe dans l'ordre qui convient le mieux aux circonstances, selon ce que font les personnages dans le terminal et selon votre besoin. Il n'est pas obligatoire de placer absolument tous les signes, soyez attentif aux réactions des joueurs : s'ils commencent à s'inquiéter trop vite, à faire des réflexions au sujet de films catastrophe ou même de *Destination finale*, levez le pied !

Si vous jouez ce scénario à la suite de TGSNP, les PJ seront assez soudés par leur épreuve sur l'île du Prince Edward, et seront plutôt enclins à croire au surnaturel. Utilisez l'incrédulité des agents du Pentacle comme frein.

- À l'enregistrement des bagages, un PJ aperçoit un grand type, une tête de plus que les autres, portant une capuche. Quand il se retourne : pas de visage. Après un instant de stupeur, le PJ comprend que le type porte un masque noir. Il rejoint d'ailleurs une bande d'ados costumés (Freddy, un Jedi, Superman) qui partent pour une convention de SF sur la côte Ouest.

N. B. Pour un personnage qui a participé à TGSNP, l'effet est de se retrouver face au Chasseur.

- Un PJ (de préférence celui qui a eu la vision) voit un enfant qui joue avec un modèle réduit de 747. Un homme bouscule l'enfant qui fait tomber l'avion, qui éclate en plusieurs morceaux.

- Un PJ dont l'Ennemi est ici à l'œuvre aperçoit quelqu'un dans la foule qui ressemble étonnamment à une figure marquante de son First Contact (un sorcier par exemple). Avant que le PJ ne puisse faire quoi que ce soit, il perd de vue l'individu dans la foule.

Le but ici est de faire en sorte que les PJ aient un suspect (un indice ?) pour expliquer le crash de l'avion. Il faut que les PJ puissent rationaliser ce nouveau coup du sort, qu'ils en viennent à penser que l'avion a été saboté par quelqu'un qui leur en veut.

- Un PJ commence à trouver le temps long sur son siège de la salle d'attente. Il jette un œil distrait aux titres du journal qui traîne sur le siège d'à côté. Un test d'**observation facile** (1) permet de repérer, en tournant quelques pages, une grille de mots croisés





que quelqu'un a commencés : il y a des mots tels que « catastrophe », « crash », « avion », « explosion », « défaillance », « oxygène », « décédés »...

- Un PJ est dérangé par un groupe de gens qui écoutent de la musique trop fort. Au choix, les gens écoutent *This is the End* (Doors) ou *Knockin' on Heaven's Door* (Bob Dylan).

- La queue pour accéder aux toilettes est immense. Un PJ malin se faufile dans les toilettes du personnel en profitant de la sortie d'un gars en combinaison de travail (ravitailleur des avions). Cette personne est en fait un agent de l'Ennemi qui vient d'enfiler une tenue qui lui permettra d'accéder à l'avion et à le saboter. Si le PJ qui a aperçu la figure marquante de son First Contact en parle, les personnages feront peut-être le lien avec cet « ouvrier » sortant des toilettes.

- Dans le reflet d'une vitrine, un PJ aperçoit un 747 qui explose en plein vol. En fait c'est le reflet d'une TV qui diffuse un film d'action où des chasseurs descendent un 747.

- Un prêcheur met le grappin sur un PJ : « Repens-toi pécheur, tu ne sais pas si ton avion ne va pas s'écraser », « Repends-toi pécheur, demain tu seras peut-être mort », et autres déclarations du même acabit

CONCLUSION

Si les PJ prennent quand même l'avion, tant pis pour eux. Peut-être arriveront-ils à accéder aux bouteilles d'oxygène pour les débrancher, ou à se mettre à l'arrière pour survivre au crash...

Les joueurs pourraient avoir l'idée de prévenir les autorités (coup de fil anonyme par exemple) qu'il y a une bombe dans l'avion. Même s'ils arrivent à convaincre les autorités que ce n'est pas une blague, la fouille ne donnera rien car l'Ennemi utilise des moyens magiques.

2^e PARTIE : VOILIER

N. B. Aucun personnage ne doit avoir de téléphone satellite pour que cette mise en scène fonctionne. Ça coûte cher un abonnement à ce type de téléphone, monsieur tout le monde n'a pas ça [et la Loge Hermès est près de ses sous]. Au pire, une panne (ou un sabotage) est toujours possible.

Normalement les joueurs devraient avoir compris qu'une menace surnaturelle veut leur mort (**Pression à 1**), même s'ils n'ont pas identifié exactement la source de la menace et/ou la ou les cibles.

Aiguillez subtilement leurs réflexions pour qu'ils arrivent à la conclusion que leur(s) adversaire(s) sabotera(-ont) probablement tout autant le prochain vol qu'ils pourraient prendre. Les agents du Pentacle seront un bon canal pour faire passer ce genre de message.

Le moyen de plus sûr est de quitter les Fidji par un moyen difficilement prévisible. Embarquer sur un navire de croisière est tout aussi prévisible qu'un avion, mais louer un petit navire de plaisance pourrait prendre de court et de vitesse toute personne qui surveillerait l'aéroport et les quais des navires de croisière.

La voile de plaisance est bien développée ; par contre impossible de louer un bateau à moteur ni trop petit (pas adapté à la traversée du Pacifique) ni trop grand (personne n'a le budget pour ce type d'engin de luxe, dont l'offre très limitée serait de toute façon facile à surveiller pour un ennemi). Un voilier avec skipper sera la seule solution disponible (si un PJ est compétent pour ce type de navigation, on dira qu'il n'y a pas de voilier sans skipper disponible à ce moment-là, ou que les agents du Pentacle ne veulent pas dépendre de PJ zarbis qui sortent d'on ne sait où).

Le voilier est un Sun Odyssey 45 (14 m, 8 passagers), un Sun Odyssey 49 (15 m, 8-10 personnes) ou similaire : adaptez en fonction du nombre de passagers (vous trouverez facilement les plans sur Internet). Le voilier, battant pavillon fidjien, s'appelle le **Dakuwaka** (divinité des îles Fidji qui prend la forme d'un requin géant).

Bien sûr, la traversée va déraiper...

Le skipper, une Australienne nommée **Leila Williams**, est un Rampant psychopathe, disciple de Hânann. Elle a été engagée à la dernière minute pour remplacer le skipper attitré du voilier, qui a eu un étrange accident de la route (forces obscures qui ont manœuvré pour placer la psychopathe à bord).



Les petits détails qui peuvent alerter les PJ sur ce qui se trame :

- Leila semble ne pas bien connaître l'emplacement de certaines fournitures du bateau (pour son remplacement au pied levé elle a été briefée par le manager de la société de location, mais n'a pas pu mémoriser tous les détails). Si on la questionne là-dessus, elle ne fera pas mystère de la chance qu'elle a eue de trouver ce job la veille. Elle pourra aussi dire que le skipper habituel du navire a eu un accident. Pour éviter que Leila ne semble trop suspecte d'entrée de jeu, il faut la présenter comme une ingénue, super contente de ce coup de chance, dont le manque d'expérience est assez flagrant (ainsi les joueurs vont se focaliser sur le danger qu'elle peut représenter à cause de son manque de compétence).



Leila Williams

Australienne. Blonde aux yeux bleus, cheveux assez courts, minois mutin (physique à la Cameron Diaz). Lesbienne.

Occupation : Navigatrice (voiliers) 1, Rampant 1 (disciple de Hanânn)

Spécialités : Monocoques 1 mat (10-25 m) 2, Navigation Pacifique Sud 2

Aptitudes : Fitness 1, Mondaine (Hôtesse voiliers de location, bonne compagnie, service client) 2, Plongée/chasse sous-marine 1

Milieu : Voile de plaisance & tourisme des îles du Pacifique Sud 1

Déformation congénitale de Rampant : pieds bots ; corrigés par orthopédie à la naissance, mais conserve une légère déformation qui altère un peu sa démarche (si on lui fait la remarque, elle met ça sur le compte d'une blessure de voile – mais en fait elle n'a aucune cicatrice).

Leila est une disciple de Hanânn (cf p.394 du livre de base). Un lien pourra éventuellement être établi plus tard dans votre campagne lorsque vous ferez jouer le 3^e scénario du livre de base. En effet, parmi les affaires de Leila il y a un roman policier (Hannibal Lecter) emprunté à une bibliothèque de la côte Est (où Leila n'a a priori jamais mis les pieds). Ce livre a été emprunté il y a des mois par une certaine Alice Shelter, qui ne l'a jamais rendu, et qui n'habite plus à l'adresse fournie à la bibliothèque.

INDICES : Leila possède plusieurs livres d'art (genre tatouages et body painting) mais bizarrement aucun matos de dessin. Dans ses affaires de toilette il y a un scalpel et des lames de rechange (« pour les échardes et autres bobos du navigateur » dira-t-elle au besoin). Il y a aussi du chloroforme (« mon décapant à vernis »).

Pouvoirs : Longévité, Force surhumaine, Attirance (p.261), Charme (p.263)

Motivation : Esthétisme [dessine motifs au scalpel sur le corps de ses victimes]

Vig (4) Vol (3) San (4)

Au début la croisière s'annonce plaisante : les pluies de la traîne du cyclone laissent place à un beau soleil, des dauphins accompagnent le voilier, il y a un vent soutenu qui permet de filer à bonne allure, etc. Les PJ oublient un peu leurs soucis (la Pression retombe à zéro).

Puis la force négative qui veut la peau des PJ se met en action.

- Plage où cinq baleines à bosse sont mortes échouées (les PJ penseront que c'est peut-être à cause du cyclone).

- Nombreux requins agressifs tout autour du bateau.





- Un PJ (seul de préférence à ce moment-là, tôt le matin ou à la tombée de la nuit) aperçoit brièvement dans l'eau une sorte de monstre marin très effrayant. Un rarissime « *frilled shark* » en fait, 2 m de long, une gueule pleine de dents, et avec une apparence curieusement préhistorique (Google est votre ami).
- Banc de déchets au milieu duquel agonisent plusieurs grosses tortues de mer (elles sont empêtrées dans des restes de filet, et ont avalé des sacs plastiques).
- Calme plat (ou bien ravitaillement aux îles Samoa) : les PJ en profitent pour piquer une tête... en plein dans un banc de méduses.

Lorsque l'ambiance commence à être bien lourde (vous pouvez éventuellement remonter la Pression), alors que le soleil se couche, les personnages aperçoivent une fusée de détresse.

SCÈNE 1 “Le Naufragé” : À bord du *Dakuwaka*

Peu de temps après avoir aperçu la fusée de détresse, les personnages sur le pont du voilier verront apparaître dans le crépuscule un homme seul pagayant frénétiquement sur un petit dinghy. Une fois à bord il lui faudra un moment pour retrouver son calme, ayant eu très peur de mourir seul sur l'épave de son bateau.

C'est un Anglais, mince, un physique à la David Bowie, qui s'appelle **Matt Brighton**. Il racontera de façon assez désordonnée une histoire pas très cohérente de vacances avec des amis sur un voilier similaire à celui des PJ, et d'équipage disparu pendant qu'il dormait. Son bateau est échoué sur les récifs d'un minuscule atoll tout proche.

Il fait maintenant nuit, et il serait dangereux de s'approcher avec le voilier, mais des PJ téméraires peuvent essayer de vérifier son histoire en empruntant l'annexe du *Dakuwaka* (une petite barque pour 3-4 personnes).

Quand Matt raconte son histoire, jouez un mec peu cohérent, qui ne finit pas ses phrases, qui saute du coq à l'âne dans son récit (ce qui rend très difficile la compréhension de la chronologie), qui semble éluder certaines questions, etc. Plus il semble instable et suspect aux yeux des PJ mieux c'est. Son rôle est de focaliser l'attention des PJ afin que vous ayez une marge de manœuvre pour faire agir Leila. Les joueurs qui ont vu *Calme blanc* (*Dead Calm*) tomberont sûrement encore plus facilement dans le panneau.

Les PJ vont sûrement poser plein de questions à Matt et seront très vite soupçonneux. Il est donc important que le MJ ait une bonne idée de ce qui s'est passé sur le voilier de Matt (le *Tranquillité*). Mais Matt est en état de choc, ses réponses seront assez décousues au début, et il tentera d'abord de passer sous silence ses erreurs de navigation, son pugilat avec Mike, sa coucherie avec Krista (bref, tous les trucs dont il n'est pas fier).

L'histoire de Matt Brighton & cie

Matt Brighton et ses quatre compagnons sont anglais. Ils se payaient des vacances de luxe à bord d'un petit voilier de 12 m (le *Tranquillité*) qu'ils ont loué aux îles Samoa pour fêter la réussite spectaculaire d'une grosse opération boursière.

Matt Brighton (30 ans) travaille à la Lloyds Bank dans la City de Londres. C'est un trader. Il est le superviseur de **Mike Johnson** (27 ans, jeune trader prodige, au physique d'athlète) et de **Stan Coulson** (23 ans, stagiaire). Mike était accompagné de sa petite amie **Krista Eklund** (mannequin suédois de 23 ans aux mœurs « libres »), et Stan avait emmené sa fiancée **Sarah Brightman** (rousse typique british, 22 ans, secrétaire).

Mike exploite Stan (en le poussant à faire de très longues heures) et brigue la place de Matt (sous couvert d'amitié virile). Matt a des vues sur Krista. Sarah se demande ce qu'elle fait là, et met la pression à Stan pour qu'il arrête de se faire exploiter. Elle a, en outre, mis à profit ce voyage pour se rendre sympathique aux yeux de Matt afin de lui demander de mettre le holà aux agissements de Mike contre Stan, Matt gagnant ainsi un moyen de pression possible sur Mike (depuis le suicide d'un stagiaire chez Meryl Lynch [véridique], il y a des directives très fermes à la Lloyds).

La promiscuité du voilier s'est révélée désastreuse : Krista joue l'allumeuse pour rendre Mike jaloux, Sarah voit que son fiancé regarde trop la Suédoise au physique plus avantageux, etc.

Le passage du cyclone Ita a été catastrophique : Matt (un ancien de l'équipe de voile de Cambridge) a très mal jugé des risques encourus, et pensait qu'ils éviteraient la route du cyclone. Mike et les filles n'y connaissent rien, mais Stan (ancien de l'équipe d'Oxford) était d'avis





qu'il fallait d'urgence se mettre à l'abri. Ils ont essuyé un gros temps, et Sarah est passée par-dessus bord. Stan, fou de rage, aurait massacré Matt si Mike ne l'avait pas retenu. Une fois le vent un peu calmé, le voilier faisait route vers l'île habitée la plus proche pour prévenir les secours. Mais Stan n'était pas d'accord, il voulait qu'ils cherchent eux-mêmes Sarah. Mike soutenant Matt, Stan a fini par balancer que Krista avait couché avec Matt lors d'une escale. Dénî des deux intéressés. La cocotte-minute a incubé ainsi deux jours, avant que Mike ne pète un plomb en voyant Krista minauder à nouveau un soir après que tous aient un peu trop bu et trop sniffé de coke.

N. B. Radio, GPS, toute l'électronique a lâché suite à la foudre durant le cyclone, et Matt a mal jugé de leur position exacte (d'où le naufrage sur les récifs invisibles dans le noir).

Mike a défoncé la gueule de Matt, sous l'œil amusé de Stan. Matt inconscient, Mike a retourné sa fureur vers Krista. Celle-ci, prenant peur, s'est emparée d'un pistolet de détresse et a menacé Mike. Celui-ci, jugeant qu'elle ne tirerait pas, s'est avancé. Krista a reculé jusqu'au bord du bastingage. C'est à ce moment que le voilier s'est écrasé sur les récifs. Krista est passée par-dessus bord, mais en pressant la détente. Le haut du torse en feu, Mike est tombé à la renverse en arrière, se fracassant le crâne sur le bord de l'écouille, avant de basculer dans la cabine en dessous. Stan s'est précipité pour aider Krista qui hurlait dans le noir (le ressac la précipitant sans merci sur les coraux). Il prit le temps de s'encorder avant de plonger avec une lampe étanche. Mais il n'avait pas pris en compte le mouvement du bateau : soudain le navire fut violemment poussé par les vagues, écrasant Stan entre la coque et les récifs. Quant à Krista, assommée, elle se noya et son corps finit par être déposé sur la plage par les vagues.

Matt a repris conscience lorsque l'eau pénétrant par la brèche dans la coque a fini par atteindre la couchette sur laquelle on l'avait étendu. Il a pataugé dans le noir (tout le système électrique étant HS à ce stade) en appelant en vain ses compagnons. Au petit matin il a pu jauger toute l'horreur de la situation : voilier éventré à l'avant sur les récifs coralliens, à moitié coulé (mais le poids de l'eau empêchant qu'il soit entraîné dans les rouleaux), corps de Stan en train d'être dévoré par les requins, encore accroché au voilier par une corde, Mike mort au fond de sa cabine. Aucun moyen d'appeler des secours. Aucune idée sur la position de l'épave et donc des chances qu'un navire passe par là.

N. B. Dans le récit des événements, il faut laisser planer le doute sur le devenir de Sarah : certes elle est passée par dessus bord en pleine tempête, mais elle avait un gilet de sauvetage, et Matt a tout de suite lancé à la mer le canot de sauvetage lorsqu'il a vu qu'ils n'arriveraient pas à tenir leur position dans la tempête.

Face à cette péripétie opportune, le skipper psychopathe Leila saisit sa chance. Elle fait semblant de prévenir les secours mais annonce que la radio est défectueuse et qu'elle ne capte rien en retour, mais qu'il lui semble que la radio émet correctement. Dès qu'elle le peut, et qu'il est possible que Matt ait eu l'opportunité de saboter la radio, elle sabote subtilement la radio.

Pour que Leila puisse agir avec une certaine impunité il faut essayer de mettre en place deux conditions :

- que Matt soit sur le *Dakuwaka* avec Leila ;
- que les PJ soient séparés. Ce point est facile à mettre place : Leila refuse d'approcher le *Dakuwaka* à moins de 400 m de l'épave (officiellement pour ne pas prendre de risque avec les récifs dont elle ne connaît pas la position exacte), et les moyens de se déplacer (annexe du *Dakuwaka*, dinghy de Matt) ne peuvent embarquer tout le monde (la mer étant truffée de requins, la natation n'est pas une option bien prudente).

Si une personne qualifiée (urgentiste, légiste) examine Matt, il a certes de multiples coupures, abrasions et hématomes dus au naufrage et à sa survie, mais clairement certaines ecchymoses ont une taille et une forme ronde qui ne correspondent pas à des chocs contre des éléments du bateau mais plutôt à des coups de poing (Matt se serait battu).

SCÈNE 2 "Épave" : À bord du Tranquillité

Si certains PJ se rendent immédiatement à l'épave (en pleine nuit), les découvertes macabres n'en seront que plus saisissantes : imaginez le faisceau d'une lampe torche qui éclaire brusquement dans l'eau le visage de Stan à moitié dévoré par les requins et autres poissons. Et patauger dans l'épave à moitié immergée, dans le noir, avec des débris qui flottent partout, des poissons qui frôlent les jambes, et le risque de tomber sur un cadavre... Ajoutez 1 point de Pression supplémentaire.





Une première exploration sommaire permettra de découvrir les faits suivants :

- le voilier le *Tranquillité* est encastré dans les récifs coralliens, un bon tiers de sa proue bâbord déchirée sous la ligne de flottaison ;
 - l'eau a envahi tous les compartiments du bateau, mais celui-ci repose sur les récifs ce qui fait que le pont est au sec, et que même dans les pièces du bas il demeure un petit espace d'environ 50 cm où l'air circule ;
 - le cadavre de Stan est en train de nourrir les poissons sur la barrière de corail, toujours attaché à une corde de sécurité ;
 - à la proue, une écoutille ouverte permet d'apercevoir la cabine avant en dessous. C'est là que gît le cadavre de Mike, la poitrine et une partie du visage brûlées. Un test (**difficulté 2**) de médecine ou d'analyse de scène de crime (policier habitué à examiner des victimes) pourra déterminer, après examen hors de l'eau, que Mike a reçu un coup sévère à la nuque, de quoi l'assommer et peut-être même le tuer.
- N. B. Il n'y a plus de trace de sang sur le bord de l'écoutille, le mauvais temps a lavé ça (mais dans le cas improbable où un personnage serait équipé d'un kit de prélèvement, on pourrait déceler des traces de sang) ;
- toute l'électronique du navire a grillé, pas d'utilisation de la radio possible sans réparation (impossible sans des composants de rechange, **difficulté 3** en vampirisant des composants de la radio du *Dakuwaka* et en y passant au moins 6 h).

SCÈNE 3 "Psycho" : À bord du Dakuwaka

Lorsque suffisamment de personnages sont partis explorer le *Tranquillité*, et peut-être même l'îlot, Leila peut passer à l'action.

La psychopathe prend son plaisir en « embellissant » ses victimes au moyen d'un scalpel : elle taille la peau sur une profondeur de 0,5 à 1 cm, en dessinant des motifs artistiques sur tout le corps de ses victimes. Elle dispose de chloroforme et d'une force de Rampant pour neutraliser les proies. Celles-ci meurent lentement (pas d'artère touchée) par perte de sang. Leila s'attaque en principe en priorité à la plus belle femme de son entourage. Mais si ça ne convient pas à la composition de votre partie, vous pouvez très bien laisser tomber le côté « lesbienne » et inventer toute justification qui convienne à la situation.

Si vous jouez une suite à TGSNP, les agents du Pentacle voyagent avec les personnages : voilà des victimes idéales pour mettre la pression aux joueurs sans s'attaquer de suite aux PJ. Akamai, en homme de terrain aguerri, aura insisté pour aller explorer le *Tranquillité*. Leila fait une fixette sur Anuheia.

Si vous ne jouez pas une suite de TGSNP, il serait peut-être judicieux d'avoir placé à bord deux autres PNJ, pour ne pas devoir vous en prendre aux PJ de suite. Il est facile d'imaginer que les personnages n'aient pas trouvé d'autre bateau de location qu'un voilier dont une cabine était déjà réservée. Rendez ces PNJ sympathiques, l'effet de leur mort sera d'autant plus dévastateur.

Leila assommera par derrière tout PNJ (ou PJ) gêneur, avant de s'en prendre à sa cible. Selon le temps dont elle dispose, elle sera plus ou moins créative avec ses dessins. Elle veillera aussi à ce qu'il soit plausible que Matt soit le coupable. Si ce dernier a été enfermé dans une cabine par précaution, Leila se débrouillera pour déverrouiller discrètement la porte. Si Matt ne faisait l'objet d'aucune attention particulière, faites en sorte que les PJ le retrouve en train de prendre une douche (comme s'il lavait toute trace de sang).

Quant à la psychopathe, elle se ménagera un alibi : dès qu'elle se rend compte que les PJ rentrent du *Tranquillité*, elle quitte discrètement le *Dakuwaka* en combinaison de plongée + harpon, pour remonter à bord après l'arrivée des PJ, prétextant avoir tenté de harponner quelques poissons car avec un passager supplémentaire elle a peur de manquer de ravitaillement.

SCÈNE 4 "Psycho, le retour" : À bord du Dakuwaka

Les PJ sont maintenant sur les dents, et la Pression probablement à 2 pour tous ceux qui ne côtoient pas des cadavres dans leur métier.

Leila fait maintenant une fixette sur l'un des PJ (une fille si possible). Mais il lui faut diviser l'adversité. Sa force lui permettrait de neutraliser une ou deux personnes, mais pas tous les personnages restants.

En faisant semblant de pêcher au harpon, elle s'est cachée derrière des récifs à quelque distance, pour observer le retour à bord des PJ partis explorer le *Tranquillité*. De sa cachette elle a aperçu le corps de





Krista sur la plage. Ce dernier n'est pas visible depuis le *Dakuwaka*.

Au moment opportun, Leila criera qu'il y a quelque chose d'anormal sur la plage, qu'elle a vu un oiseau marin s'envoler avec un truc dans le bec qui ressemblait à un doigt (avec une bague dont l'éclat a attiré son attention).

N. B. Elle est bonne actrice comme tout bon psychopathe, elle dit ça avec tous les accents d'une personne choquée par un tel spectacle (difficulté 3 pour déceler que l'émotion est un peu forcée, et facile de croire que c'est parce qu'elle cherche juste à séduire par une fausse fragilité).

Si des PJ quittent le navire pour investiguer, Leila abandonne toute subtilité : elle agresse violemment tous ceux qui la gênent (utilisation du pistolet à harpon par exemple), mais avec la stratégie la plus optimale selon la configuration (si elle peut chloroformer certains PJ en attaquant par surprise par derrière, tant mieux).

Ensuite, elle démarre le moteur de secours du voilier et abandonne le site, emportant avec elle sa future victime, et laissant les autres en danger de mort (à moins qu'ils n'arrivent à bricoler un radeau avec ce qui reste du *Tranquillité*, et qu'ils aient la chance de croiser des secours avant de mourir de soif).

CONCLUSION

Si les PJ arrivent à neutraliser Leila à temps, ils pourront rentrer au pays. Il y a bien un PJ qui va parler de leurs étranges aventures. Si le PJ « visionnaire » a fait suffisamment d'esclandre à l'aéroport, et que l'avion se crashe, tous les « miraculés » (qui ont refusé de monter à bord) seront la cible des médias. Bref, d'une façon ou d'une autre, il y a beaucoup de chance que le Pentacle entende parler de l'affaire et contacte les PJ. Avec ce qu'ils ont à témoigner, il y a là matière à mettre en scène un échange d'informations qui pourrait apporter certaines réponses aux PJ.

C'est d'autant plus vrai si vous jouez avec les PNJ du Pentacle suite à TGSNP. Les personnages ont parlé aux agents de la Loge Hermès et ont voyagé longuement en leur compagnie. Même si dans votre partie tous les agents sont morts, ils ont au moins transmis leur rapport préliminaire à la Loge avant d'embarquer sur le voilier. La Loge prendra rapidement contact avec les PJ dès que ceux-ci auront regagné les USA : Bishop doit absolument « mettre la main » sur des personnes qui se

sont échappées de Carcerie et/ou qui sont si nettement poursuivies par le surnaturel. Si les PJ ont parlé des tatouages, il se déplacera en personne, accompagné de Cassandra (cf p.132 du livre de base), sous prétexte de rencontrer un grand spécialiste des yeux sur la côte ouest.

Pour pouvoir garder à l'œil les PJ sans trop éveiller leur méfiance, Bishop (ou son représentant) devra manœuvrer avec délicatesse : minimiser l'influence de la Loge et du Pentacle en général, avoir l'air intéressé par l'histoire des PJ mais pas trop, donner quelques infos mineures et laisser entendre que seuls les membres de la Loge ont accès à des infos plus précises (manière d'inciter les PJ à postuler).

En premier lieu les PJ seront contactés par le responsable de la branche « côte Ouest ». Lauren « Gran-Ma » Hill les invitera à prendre le thé dans un bâtiment de la Fondation Mercurius ([voir l'aide de jeu gratuite téléchargeable sur le site des Écuries d'Augias](#)). Entre deux cookies, dans une atmosphère très sécurisante « mamie gâteaux », elle essaiera d'en savoir plus sur les aventures des PJ, et de jauger s'ils cachent quelque chose. Sous des dehors affables se cache une enquêtrice hors pair avec une longue carrière d'interrogatoires. Pour mettre les PJ en confiance elle répondra volontiers à certaines questions. Les PJ pourront ainsi apprendre :

- la finalité officielle de la Fondation Mercurius (collecter des fonds pour la recherche sur le paranormal) ;
- la finalité (minimisée) de la Loge Hermès (enquêter sur les manifestations surnaturelles, collecter et archiver les observations, mais dans 95 % des cas mettre en lumière les supercheries) ;
- que d'autres organisations (elle dit ne pas savoir exactement lesquelles) ont un but similaire et échangent des informations de façon informelle, cette collaboration s'appelle le Pentacle (on minimise toujours) ;
- que le symbole de la Loge Hermès est une chouette (comme les tatouages de TGSNP) ;
- qu'elle n'a pas d'idée sur ce que signifie le reste du tatouage (oh la menteuse) ;
- qu'elle n'a jamais entendu parler des créatures et de la grotte de TGSNP. Ne sait pas pourquoi les PJ ont été « frappés » par le surnaturel. Mais si les PJ le désirent elle peut essayer d'arranger un rendez-vous avec le professeur Bishop, un dirigeant très érudit de la Loge, qui doit justement passer en ville dans quelques

jours pour voir un éminent docteur (en manipulatrice





experte, Gran-Ma laisse penser aux PJ que ce sont eux les demandeurs et qu'elle leur fait une faveur).

Si les joueurs creusent un peu (recherches Internet par exemple), ils pourront découvrir le nom complet de Bishop (et peut-être faire le rapprochement avec les lettres de TGSNP).

Si vous êtes taquin, et que le First Contact d'un PJ est un esprit/fantôme qui se manifeste, vous pouvez mettre en scène un jeu d'échecs au domicile du PJ, jeu dont les pièces auraient bougé toutes seules pendant l'absence du PJ. En étudiant attentivement la disposition des pièces (difficulté 2) on voit que les noirs peuvent gagner en dix coups, essentiellement grâce au fou (le fou en anglais est un évêque c'est-à-dire « bishop »).

Bishop voudra bien donner certaines informations (sur les sujets importants il ne donne que des demi-vérités).

- Visions : l'âme des morts persiste parfois dans notre monde, ces « fantômes » cherchent quelques fois à communiquer avec les vivants. C'est une source possible de vision. Par ailleurs, certaines personnes semblent avoir un « don » prémonitoire ou être ultrasensibles à un autre niveau de réalité. Tous ces phénomènes font l'objet d'études par la Loge Hermès. Mais les cas avérés étant très rares, la recherche n'avance pas vite dans ce domaine.

- La grotte de TGSNP : il semblerait que notre monde soit connecté à un ou plusieurs univers parallèles. La grotte devait être un passage.

- Les monstres de TGSNP : vraisemblablement des habitants de l'Autre Monde qui ont franchi le passage. Nombre de manifestations réellement surnaturelles s'expliquent ainsi.

Bishop fera en sorte d'appâter les PJ (« je ne peux en dire plus aux non-initiés »). Idéalement les joueurs vont demander d'eux-mêmes à rejoindre la Loge, ce qui ouvre à votre groupe les nombreux scénarios « à mission » publiés pour *Within*.





PREVIEWS

