

Le malfaiteur

E-Zine de jeu de rôle

#22

Chroniques : Antika, Apocalypse World V2, Barbarians of Lemuria, Beasts & Barbarians, Happy, Mantra, Psi*Run, Symbaroum...

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

Scénarios : Antika, Shaan



Bonjour à tous,

Pour les personnes sensibles à l'édito d'un journal, vous remarquerez que le nôtre vient de changer pour devenir « Billet d'humeur ». Cette nouvelle dénomination a été choisie de manière à être plus représentative de son contenu, à savoir l'avis de son auteur (et rédacteur en chef), qui ne représente pas forcément l'avis de toute la rédaction.

Ce petit point étant fait, la météo rôlistique des dernières semaines a été à l'image de la météo estivale, c'est-à-dire pourrie. Je ne vais pas revenir sur les détails. Toutefois je tiens à rappeler que selon l'Article 223-13 du code pénal « Le fait de provoquer au suicide d'autrui est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 000 euros d'amende lorsque la provocation a été suivie du suicide ou d'une tentative de suicide ».

Si les éditions Lapin Marteau ont rappelé que parmi les joueurs de JdR il y a des joueuses, ce qui passait pour une évidence conduit finalement à lever le voile sur des comportements/propos honteux.

De plus, ne soyons pas cyniques à la manière du film *Lord of War*, les auteurs, les illustrateurs et les éditeurs ont leur part de responsabilité dans les images véhiculées au travers de leurs jeux et les comportements qui en découlent durant les parties. Il est peu probable qu'un jeu dit feel good conduise à des dérives racistes, sexistes, homophobes, discriminatoires, etc.

Il est de notre responsabilité à tous de dénoncer ce type de comportement ; n'en déplaise à certains, il y a des femmes qui jouent aux JdR, mais également des personnes LGBT+, des personnes différentes de nous et c'est cette diversité qui fait la richesse de notre loisir, de notre société.

Sempaï

SOMMAIRE

Chroniques ludiques

Antika
Antika – Les Argonautes
Antika – Hermaion
Apocalypse World V2
Barbarians of Lemuria
Beasts & Barbarians
Contes du dragon
Créatures de Titan
Happy
La fin du monde – Apocalypse zombie
Les Sauveurs
Mantra
Millevaux – Au seuil de la folie
OVA RPG
Psi*Run
Savage worlds – Compagnon science-fiction
Shadow of the Demon Lord
Summer Camp
Sword Without Master
Symbaroum

Inspi

Faites entrer l'accusé – Le suicide de Conrad Kilian
Le ciné m'a tuer
Romans
Nouvelle d'ambiance : « Istar : ombre et lumière »
Pour la rentrée

Scénarios

Antika – La colère d'Héra, partie 2
Shaan – La boîte à esprits

Previews





CRÉDITS

Rédacteur en chef : Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Responsable "Chroniques ludiques" : Doc Dandy

Responsable "Correcteurs" : Côme Feugereux

Auteurs : Philippe Abdelahir, Guillaume Agostini, Aurélien « Hartanis » Caffart, Jérémie Coget, Genseric Delpâtre, Doc Dandy, Sébastien Fabre, Romuald « Radek » Finet, Odillon, Laurent Rambour.

Correcteurs : Côme Feugereux, Jean-Marc Dumartin, Laurent Sere.

Illustration de couverture : Damian Handzlik

Conception de la maquette : Romuald Calvayrac et Tony Martin

Maquette : Tony Martin

Remerciements : Batro'Games, Manuel Bedouet, Black Book Editions, Jérôme Bourachot, Edge Entertainment, Editions 404, Editions Stellamaris, Electric Goat, Fantasy Éditions, Bruno Guérin, Le labo de Bob, Ludospherik, Maitre Bois, OniArts, Origames, Sans-Détour Éditions, Scriptarium, Wise turtle publishing.



AVEC **CHRONIQUES OUBLIÉES**,
TRANSMETTEZ LA FLAMME
DU **JEU DE RÔLE** AUTOUR DE VOUS !

DISPONIBLE EN
PACK PRÉCO
Précommande
+ PDF offert
immédiatement



CHRONIQUES OUBLIÉES — Contenu de la boîte : livret de règles et d'aventures, écran de jeu, bloc de feuilles de personnages, set de dés, pions cartonnés, surface de jeu effaçable à sec, feuilles de personnages prêtirés et aides de jeu.

+ d'infos ⓘ www.black-book-editions.fr





ANTIKA

L'ouvrage se présente sous la forme d'un épais tome avoisinant les 200 pages, dont la couverture représente un hoplite affrontant un impressionnant minotaure. Ce jeu qu'on aurait pu attendre chez Les Écuries d'Augias au vu du thème est en fait édité par les Ludopathes. Quoi qu'il en soit, la couleur est d'emblée clairement annoncée : on est devant un jeu qui se veut épique et explore un domaine rarement visité par les JdR – il n'y a guère que les précédentes incarnations de *Runequest* pour se balader durant l'âge de bronze. Voyons s'il tient ses promesses et puisque dès l'avant-l'auteur proclame son intention de lier jeu et culture, allons vérifier avec Larousse ce qu'il en est...

Mythe (n.m.) : récit mettant en scène des êtres surnaturels

Le livre consacre plusieurs chapitres – désignés ici par le terme de « rhapsodie » – à la description du monde mythique grec, se payant même le luxe de proposer une chronologie reliant entre eux les grands mythes grecs : Iliade, Odyssée et Travaux d'Hercule pour ne citer qu'eux. C'était courageux et nécessaire quand on connaît les multiples versions contradictoires des différents mythes. La description du monde se veut exhaustive, couvre beaucoup d'aspects de la vie des Grecs anciens (commerce, rites, organisation politique...) et ne sombre jamais dans le pensum universitaire. On sent que l'auteur s'est documenté et a fait un effort de synthèse pour offrir un monde accessible même aux non-hellénistes. Malgré tout on peut relever une ou deux bizarreries : la carte du monde grec est disséminée sur plusieurs pages et noyée dans des brumes dignes du fleuve Léthé qui en rendent la consultation malaisée. En outre, si le fond est intéressant, l'orthographe et la syntaxe ont manifestement subi les assauts des créatures du Tartare ! C'est malheureusement le cas dans tout le livre, bref, on est bien loin de l'agrégation de lettres classiques, c'est dommage.

Héros (n.) : personne qui se distingue par sa bravoure

Pour que les légendes puissent être contées, il faut des héros et pas juste des aventuriers de pacotille qui se rencontrent dans une auberge pour ensuite balancer un anneau unique dans un volcan en fusion !

Les caractéristiques des personnages ont été renommées pour « coller » au mieux à l'ambiance des mythes grecs. Donc point de FOR et autres DEX ici mais la Soma (la chair et les passions qui l'animent), la Sophos (l'intellect, la connaissance) et la Symbiose (l'intégration à la communauté des humains). Toute

la création des personnages ne fait pas intervenir d'aléatoire puisqu'elle repose sur des choix et des répartitions de points. Il est à noter qu'à la création le PJ ne peut pas encore tutoyer les Olympiens mais peut « seulement » atteindre le rang de héros, c'était bien la moindre des choses... Deux autres caractéristiques dérivent respectivement du Soma et du Sophos à savoir l'Ubris et l'Aristéia. Elles permettront de réaliser des exploits qui outrepasseront parfois les limites humaines, nous y reviendrons.

Chaque PJ est le descendant de l'un des onze dieux majeurs de l'Olympe – y compris Zeus ! Chaque lignée divine ouvre sur des pouvoirs, avantages et des défauts spécifiques. Chaque divinité a droit à une illustration en couleur pleine page qui, si elle fera peut-être hurler les puristes, a le mérite de montrer

que les différentes ascendances divines engendreront des PJ différents. La construction du personnage se poursuit par le choix de la race (humain, centaure, satyre, silène) et des carrières (artisan, artiste, bâtisseur, combattant, politicien, voyageur). Si certaines combinaisons paraissent improbables, voire contradictoires – combattant descendant d'Aphrodite ? bâtisseur d'Arès ? –, elles peuvent donner lieu à des PJ tiraillés par des pulsions contraires, et sont donc de véritables mines scénaristiques pour un MJ retors.

Encore une fois, relevons une étrangeté : on a beau chercher, pas de trace d'une quelconque feuille de personnage. On peut certes la trouver sur le site des Ludopathes mais c'est pour le moins étrange, la



feuille véhiculant un peu l'identité du jeu. Attardons-nous sur les bonnes trouvailles du jeu visant à émuler la fin tragique de la plupart des héros grecs. Ainsi, dès la création tout personnage se voit assigner une prophétie relative à sa mort. Paradoxalement, c'est la seule partie aléatoire de la création du personnage. Ce destin funeste ou Moïra est contrebalancé par le Kudos qui permettra de s'attirer une faveur divine mais à un prix élevé, comme de bien entendu.

Épique (adj.) : propre à l'épopée

Le système est relativement simple puisqu'il s'agit de jeter un nombre de d10 d'autant plus important que la compétence est maîtrisée, auquel on ajoute le score de caractéristique et un modificateur. Chaque action est associée à une valeur de difficulté correspondant à un seuil à dépasser. Nécessaires pour un jeu dont les personnages sont semi-divins, les d10 sont « ouverts » et donnent ainsi lieu à des relances et donc à des résultats très élevés.

Cette mécanique de base est raffinée par l'utilisation de l'Aristéia et de l'Ubris. La première permet simultanément de baisser la difficulté d'une action et de jeter davantage de dés. Dans le cas où le PJ veut vraiment tutoyer les prouesses épiques, il peut user d'Ubris, chaque point ajoutant 1d10 – qui est relancé et dont les résultats s'additionnent tant que sa valeur est inférieure au score d'Ubris. Un ingénieux système de jauge couplée entre Ubris et Aristéia fait que recourir à la première peut potentiellement diminuer la seconde. On voit que les auteurs ont voulu rendre compte de la fureur qui anime parfois les héros grecs jusqu'à leur faire commettre l'irréparable : on pense notamment aux massacres perpétrés par Achille.

L'utilisation de l'Ubris génère des points de Némésis, déesse de la vengeance et de l'équilibre chez les Grecs. Cette jauge peut hâter la survenue du funeste destin déterminé lors de la création du PJ. Cette mécanique est bien vue dans son principe, cependant on peut tout de même conseiller aux futurs meneurs de réfléchir à la réalisation des Moïras de leurs personnages afin d'être « raccord » le cas échéant.

Quelques exemples tirés par exemple de la lignée des Atrides (famille dysfonctionnelle s'il en est et dont la plupart des membres ont connu une triste fin, à l'image d'Electre et d'Oreste), qui ont fait les beaux jours de la tragédie classique, auraient été bienvenus.

Les autres aspects classiques du JdR sont couverts (combat, navigation, divination appelée ici mantique, cette dernière aurait d'ailleurs probablement mérité de plus amples explications dans sa gestion). Encore une fois, même en cherchant bien, pas de trace de quelque caractéristique, ni même de description des monstres et opposants que vont rencontrer les PJ. Par Hécate ! Ils sont

pourtant légion : songez à tous les bestiaires des différents incantations de Donjons remplis à ras bord de créatures pillées à la mythologie grecque ; c'est pour le moins un manque criant*.

Quelques idées de scénarios parsèment l'ouvrage mais cela reste très embryonnaire, ce qui peut laisser le MJ un peu décontenancé, et pas uniquement un débutant**.

Destin (n.m.) : puissance supérieure qui règle d'une manière fatale les événements

En conclusion, malgré quelques défauts et oublis curieux pour un jeu non amateur (voir plus haut : feuille de personnage et carte absentes, aucun bestiaire, uniquement des synopsis), *Antika* est clairement un jeu qui atteint son objectif, à savoir proposer de (re)vivre le destin tragique et grandiose des héros de l'antiquité grecque. *Mythic Battle* qui va sortir sous peu proposera sans doute une autre lecture de l'antiquité grecque mais, en attendant, *Antika* permet de parcourir les





sentiers du Péloponnèse, le front ceint d'une couronne de laurier, avec un simple glaive battant son flanc, vers un destin qui mènera inexorablement le héros à sa perte ; mais... il connaîtra d'abord la gloire !

L'Homo faber

* Cela a été corrigé depuis par la parution du *Mythologica*.

** À la bibliographie fournie, rajoutons deux romans qui montrent qu'on peut rester fidèle au mythe et pourtant s'en affranchir : *Seigneurs de l'Olympe* de Javier Negrete et *Les Mémoires de Zeus* de Maurice Druon.

Liens vers nos partenaires



Antika – Les Argonautes

Dans cet ouvrage extrêmement dense (et je parle ici de densité au sens d'Archimède : quel est le papier utilisé, des feuilles d'airain ?!) est présentée une campagne pour *Antika* le JdR. La couverture plante le décor : Jason se jette bravement sur le dragon gardien de la Toison d'or, tandis que ses nombreux compagnons, parmi lesquels se trouvent à n'en pas douter les PJ, se précipitent pour l'aider à accomplir sa quête.

Un choix difficile ?

Les mythes grecs recèlent de nombreuses légendes à même d'être adaptées en campagne de JdR. Les auteurs ont sans doute fait ce choix de la Toison d'or en écartant *l'Illiade*, trop orientée combat et surtout trop longue, *l'Odyssée*, trop connue et trop liée à l'emblématique Ulysse, pardon Odysseus, et même *l'Énéide*, moins attirante au premier abord mais qui mériterait que l'on s'y intéresse puisqu'elle jette un pont entre les mondes grec et romain, et dont le but ultime est la fondation d'une cité, Rome en l'occurrence – vous avez dit Bâtitseur ? Mais je m'égare...

Quatre chants en hexamètres dactyliques

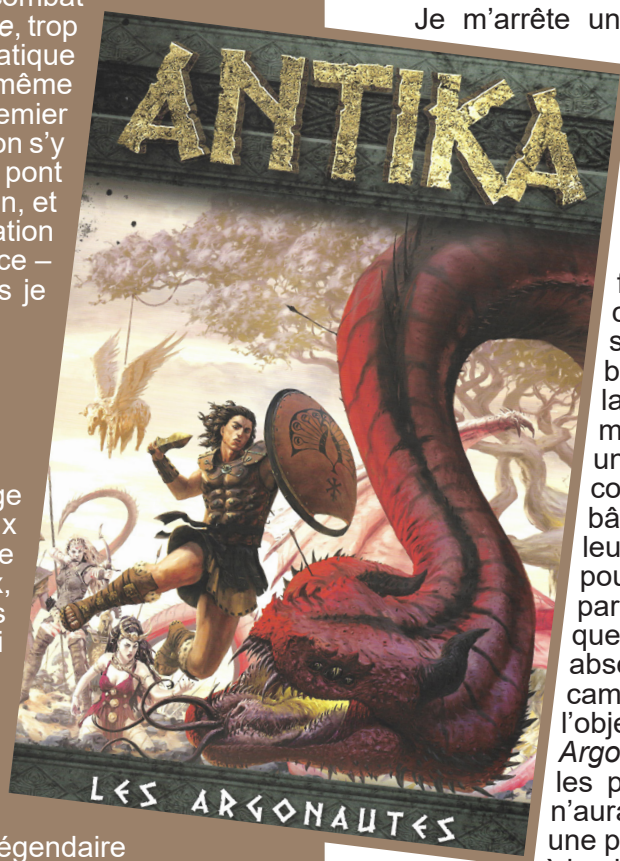
La première partie de l'ouvrage est un « complément aux règles », dans lequel de nouvelles carrières (religieux, érudit, mage) et ascendances divines majeures (Hécate qui permet de jouer un mage de la déesse chtonienne, Héra, Hermès) ou mineures (Éole, les nombreux dieux fleuves, etc.) sont proposées. À ce propos, le cas d'Asclépios est emblématique : sa trajectoire légendaire est semblable à celle des PJ puisqu'il est l'un de ces Argonautes et deviendra par la suite, comme chacun sait, le dieu de la médecine (l'Esculape des romains). De nouvelles races, sorts, artefacts et précisions diverses complètent cette première rhapsodie plutôt bienvenue.

Le scénario à proprement parler ne commence qu'au premier tiers de l'ouvrage. La présentation est très didactique : résumé de la trame générale, liste des argonautes (51 !), caractéristiques des principaux héros (et il y a du gros-bill) comme Jason bien sûr, mais

aussi Héraclès, Thésée, Orphée, j'en passe et des meilleurs. Avec un tel équipage Jason ne pouvait certes pas échouer ! Outre qu'elle constitue une importante réserve de PNJ, cette partie permet de se lancer dans l'aventure sans même avoir à tirer de personnage ; pour les joueurs et MJ pressés c'est une initiative appréciable. J'imagine qu'il faudra un peu de travail au meneur pour jouer avec justesse la coexistence entre les PJ et ces héros mythiques mais pour une fois qu'ils voisinent avec des légendes, il ne faut pas s'en priver ! Suivent les principaux PNJ qu'ils vont rencontrer dans leur quête dont la fameuse Médée, archétype de la magicienne qui, voyant son amour trahi, devient maléfique au même titre que Circée*. Elle s'est vue dotée par les auteurs d'une maîtrise de la magie... remarquable, prudence donc avec la magicienne colche.

Palingénésie ou éternel retour... de la critique

Je m'arrête un instant sur l'iconographie. Les illustrations sont de qualité et « l'identité visuelle » s'affirme de supplément en supplément. De ce côté-là les vents sont favorables. Par contre, j'ai déjà eu l'occasion de dire tout le mal que je pensais des cartes du livre de base, et ce supplément ne fait pas exception à la règle. Les cartes de détail (îles et autres) sont encore noyées dans une brume digne du Léthé ; concernant la carte générale, elle date de 1624 mais écrite en latin ! Un comble pour un jeu hellénisant ! Bien sûr, les plus courageux des MJ reprendront leur bâton de Tyrésias, plus exactement leur Illustrator™ ou Photoshop™ pour remplacer les noms latins par leurs équivalents grecs, mais quel dommage ! De même, grand absent alors qu'il est au cœur de la campagne et que sa construction fait l'objet d'une aventure en soi : le navire *Argo*. Un plan détaillé d'un des navires les plus fameux de tous les temps** n'aurait pas été superflu. On a droit à une petite illustration tirée de Wikipédia à la place...



Les sirènes restaient muettes d'étonnement***

La campagne proprement dite est divisée en deux parties très inégales : la quête à proprement parler (27 chapitres ou chants !) suivie des événements se déroulant après le retour de Jason (à savoir 3 chants). Cette dernière partie est rarement traitée dans les campagnes de JdR ou même les œuvres de fiction (l'Étoile noire est détruite, Sauron est vaincu – et après,





plus rien ?). Il est intéressant pour une fois d'aller au bout des conséquences des actes des héros (toujours quelque peu tragiques, on joue à *Antika* tout de même).

À la lecture, cette campagne regroupe de façon enthousiasmante des épisodes de combats contre divers monstres mythologiques (dont l'anonyme mais très puissant monstre marin de Troie), un périple à travers toute l'Europe, des interactions avec de puissants humains ou dieux, bref, tous les types de héros, sauf peut-être les bâtisseurs, devraient avoir l'occasion de briller. Surtout, on sent ici le poids du Destin avec une majuscule qui pèse sur les personnages. Nombreux sont les rituels, les traditions grecques (jeux funèbres, lois de l'hospitalité, nécessité de la vengeance) qui font l'objet de scènes ; l'épisode de la construction de l'Argo est à cet égard remarquable. À moins d'avoir à sa table un docteur en études helléniques, il y a peu de risque que la campagne soit gâchée par un joueur connaissant trop bien la légende. Le but (dérober la Toison d'or) est connu d'emblée mais ce seront les péripéties, nombreuses, variées, qui feront tout le sel de cette campagne quelque peu dirigiste, il faut l'admettre.

35 euros eh... non tetricolchidiens

Soyons clairs, ce supplément vaut son pesant de drachmes et constitue un ajout majeur à la gamme d'*Antika* ; mais encore une fois même s'il est l'œuvre de passionnés, la finition reste encore perfectible.

L'Homo faber

* Mais si, vous savez, celle qui a transformé les compagnons d'Ulysse en pourceaux...

** Penser au *Codex Merlin* de Robert Holdstock qui tente de relier les mythes celtes et le sort des Argonautes, justement grâce à l'Argo...

*** Appolonios de Rhodes, qui a écrit les *Argonautiques*.

Liens vers nos partenaires



Antika – Hermaïon

La gamme *Antika* poursuit sa route avec la régularité d'une clepsydre et nous propose un supplément placé sous le haut patronage d'Hermès. En effet, cet ouvrage fournit aux MJ de quoi gérer tout ce sur quoi on tombe par hasard – ou *hermaïon*. Organisé en trois parties relatives à la navigation, à la pharmacopée et l'alchimie et enfin à la fondation d'une cité, cet opuscule est pour l'essentiel un outil à destination du meneur de jeu voulant simuler ces aspects de la vie « courante » des héros.

Heureux qui, comme Ulysse, a fait un beau voyage

Le voyage, un des attributs du dieu messager, est au centre des mythes grecs et cette première partie se propose de fournir aux PJ d'*Antika* le nécessaire pour naviguer sur la Grande Bleue. L'approche est très classique : l'ouvrage passe en revue la météo, les avaries et autres avatars maritimes, et se poursuit par quelques types de navires grecs. À ce propos, les plans des navires sont dépourvus de légende, même si un glossaire est fourni en fin de chapitre : on retrouve les mêmes faiblesses que dans les autres ouvrages de la gamme concernant les plans et cartes, toujours aussi peu inspirants. Peu d'exemples sont fournis (Charybde et Scylla ?) dans cette partie simplement technique.

Et puis est retourné, plein d'usage et raison

Là encore, le thème est lié au dieu qui deviendra *trismégiste* ; ce chapitre devrait susciter l'intérêt des sorcières thessaliennes en puissance ! Les descendants d'Asclépios et d'Hécate y trouveront leur compte : herbes pour divers usages, poisons, alchimie sont décrits en détail – avec une nette tendance à la « comptabilité », mais il est vrai que l'on est chez les apothicaires...

Vivre entre ses parents le reste de son âge !

Cette dernière partie peut constituer l'objectif terminal d'une campagne : la fondation et l'administration d'une cité grecque. Puisque l'Artisan, l'Artiste, le Bâtisseur et le Politicien sont des classes de personnage jouables à *Antika*, il paraît naturel de s'y intéresser. De nombreuses tables abordent tous les aspects relatifs

à ce thème (emplacement, ressources, bâtiments, etc.), mais on peut faire le même reproche que pour les parties précédentes : pas d'exemples et une certaine lourdeur simulationniste. On ne fait pas une partie de *Seven Wonders* quand on joue à *Antika*, par Zeus !

Lorsque la lecture se termine, on est partagé entre deux sentiments contradictoires. D'une part, ce supplément est clairement utile et précise des points importants de la Grèce mythologique. Cependant l'auteur (par manque de place ?), en s'en tenant aux aspects purement techniques, ne parvient pas à susciter l'enthousiasme pour cette bourse d'Hermès, dont on se demande si, finalement, elle n'aurait pas pu être intégrée au livre de base.

L'Homo faber

L'avis du Doc

C'est propre sans bavure. Ça sent quand même le contenu additionnel qui aurait mérité d'être dans le jeu de base !

* Décrits dans le supplément *les Argonautes*.



Liens vers nos partenaires





Apocalypse World V2

Sur la route...

Écoute bien petit gars, je vais te raconter un temps où l'Apocalypse n'était pas encore une vérité. Un temps où un type étrange est arrivé dans notre monde pour répandre sa parole. Baker qu'il s'appelait ! Il paraît qu'avant c'était un soigneur, mais maintenant c'est un foutu prophète en « jidéherie ». En 2007 il est apparu dans les communautés avec son livre saint. Au début ça n'a pas fait de bruit, il n'était pas le premier à vouloir tout chambouler : Edwards* ou Lehman** l'avaient fait avant. Lui-même nous avait raconté des histoires de pirates*** et de jeunes idéalistes****. Mais là c'était différent... C'est monté comme une vague, en douceur d'abord puis tout en fureur. Les avis ont pas mal divergé vis-à-vis de son œuvre ; certains y ont trouvé la lumière qu'ils attendaient depuis toujours, d'autres n'y ont vu qu'un récit fouillis et moins intéressant qu'il n'y paraissait. Bref, il y avait ceux qui embrassaient l'Apocalypse et les autres. Partout les prophéties firent des émules et d'autres écoles de pensée sont apparues*****. À croire que les écrits de Baker étaient la révélation ultime !*****

Mais voilà que le Prophète revient sur nos terres avec une révision de son œuvre. Les adeptes y voient déjà un texte majeur, plus clair et plus à même de convertir moult disciples. Mais nous sommes dans un monde apocalyptique, rien n'est jamais simple dans ce foutoir !

Nouveau monde

Notre monde a basculé dans le chaos il y a des années. Il paraît que certains vieux s'en souviennent, c'est pour ça qu'ils se moquent quand je dis que je m'appelle Jerrycan. On vit tous plus ou moins dans des communautés séparées où chacun cherche à survivre. Comme dans tous les groupes, il y a des grandes figures qui occupent des positions importantes dans ce monde chaotique. Et ce sont eux que tu vas jouer ; il n'y a qu'à faire le choix : le taulier bien connu qui gère la communauté, la beauté fatale au corps aussi sexy que dangereux

ou le biker et son gang. Mais il y a aussi de nouveaux venus, comme le maestro qui tient un bar/bordel/club de strip-tease. Les livrets de chacun de ces archétypes contiennent les informations pour trouver un nom, un passé et des liens avec les autres personnages, en plus des actions (*moves*) spécifiques (voir plus bas).

Le monde est dur et tous doivent y faire face avec ce qu'ils ont à disposition. Certains sont plus cool, plus durs, plus sexy, plus rusés ou même plus zarb' !

Chaque statistique varie de -2 à +3. Comment on se sert de celles-ci ? Il suffit de savoir lire – chaque action pertinente est décrite par une liste. Tu jettes 2d6 + Dur/Cool/Sexy..., et tu lis ce qui est marqué.

Exemple :

Quand tu agresses ou menaces physiquement quelqu'un, lance les dés + Dur. Sur 10+ l'adversaire doit choisir entre :

- te tenir tête et subir tes coups,
- plier et faire ce que tu demandes.

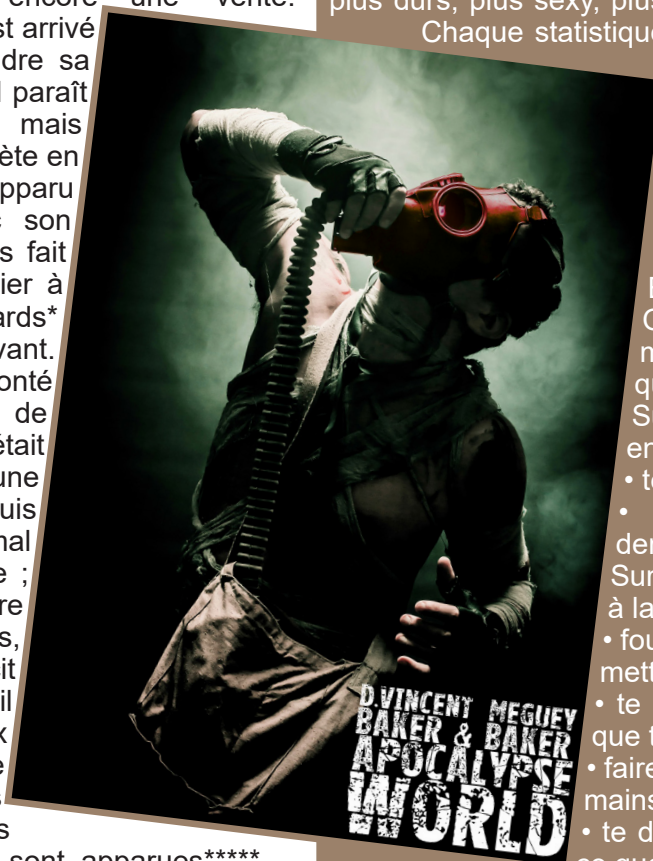
Sur 7-9, il peut choisir une option à la place :

- foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert,
- te filer quelque chose qu'il croit que tu veux,
- faire marche arrière gentiment les mains en l'air,
- te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre).

Sur un échec, prépare-toi au pire.

Le 6 (faire 6 ou moins), c'est vraiment la lose, la chienlit. Le MC (Maître de Cérémonie, le nom du meneur dans le jeu) va alors faire un choix dans sa liste et trouver la réponse qui sied le mieux à la situation. Ça peut être une action tranquille comme « annoncer une emmerde hors champ » ou quelque chose de plus méchant comme « infliger des dégâts comme prévu ». C'est open-bar pour le MC (mais uniquement dans ce cas). Mais bon, dans le livre c'est marqué « sois fan des personnages » : il n'est donc pas là pour te tuer à la moindre erreur, juste te faire suer suffisamment pour que tu te rappelles qu'on vit dans un monde brutal et sans pitié.

En dehors des actions d'archétype et des actions communes à tous, il y a aussi des actions pour des situations particulières comme les batailles, les poursuites en véhicules ou la préparation d'une embuscade. Ça, c'est nouveau ! On pourrait presque croire à un bon vieux manuel à l'ancienne. Dans la



précédente mouture, les ajouts d'actions spéciales étaient assez ténus alors qu'ici il y a plusieurs listes qui donnent l'impression que nous avons affaire à des sous-systèmes dédiés ; mais tout ceci reste en cohérence avec le reste du jeu. L'esprit Apocalypse est conservé.

Qu'est-ce qui se passe quand tu prends une bastos ? D'abord tu fais un jet sur une action de blessure – là c'est spécial, il faut faire le moins possible. Ça peut aller de petits malheurs, comme trébucher sous l'effet de l'impact, à découvrir qu'une jugulaire c'est fragile. Selon l'importance des dégâts, l'horloge de ta vie s'approche de minuit. Au début c'est cool, on est à 3 h et on respire. À 6 h, ça commence à craindre et à partir de 9 h tu comptes chaque minute qui t'approche de 12 h. Mais même si tes adversaires te laissent pour mort, tu as toujours la possibilité de revenir et ruminer ta vengeance. Tu peux revenir plus faible (-1 en Dur), plus fou (+1 en Zarb') ou changé (avec un autre livret). Mais tu ne seras pas éternel et au final, ton seul choix restant c'est de rester cané.

Le meilleur moyen de survivre c'est d'évoluer, avancer et progresser. À chaque séance le MC et un autre joueur décident quelles seront les statistiques phares. Si tu fais appel à elles durant la partie, tu gagneras de l'expérience te permettant d'acheter des avancements (marqués sur ton livret). À terme tu pourras avancer des actions de base qui t'offriront de beaux moments sur des jets 12+. Avec beaucoup d'expérience, tu peux même jouer deux personnages !

Plan de bataille

Comme dans la première version, le MC ne prépare rien à la première session. Les joueurs choisissent leur profil de salopards et déterminent les enjeux qui motivent leurs actions, ainsi que le contexte précis où ils évoluent. Pour donner du rythme, il pose plein de questions et suit son agenda, ses principes et utilise ses actions de MC en réaction à celles des joueurs (car il ne jette pas les dés). Il prend plein de notes et pourra ensuite développer ses idées. Il dispose de plein d'outils, dont une énorme cible où noter les menaces à l'encontre des personnages : pénuries, chefs de guerres rivaux, terrains dangereux ou mutants glauques de l'autre côté de la colline. Il note ensuite les infos sur les personnages les plus importants : leur nom, leur faction, leur penchant et leurs méthodes favorites pour pourrir la vie des personnages joueurs. De quoi voir venir sur la durée, même si les personnages non joueurs sont globalement plus fragiles que les PJ (et que les principes du jeu invitent le MC à « les jouer comme des voitures volées »).

Quand je dis que le MC n'a pas de boulot, j'exagère. Il doit quand même lire de bout en bout le bouquin et ses prophéties. Et même si c'est plus clair qu'avant ça fait quand même 300 pages. Le livre pousse les explications jusqu'à donner trois exemples pour chaque action qui réussit, qui foire ou qui est mal interprétée (et les solutions pour y remédier). Quand je dis chacune, c'est chacune, même les spéciales et celles des livrets de personnages. Et si ça ne suffit pas, le MC a même des conseils pour écrire des actions particulières, liées à sa campagne (du genre « si tu pénètres dans le territoire de Casserole... »).

Il y a aussi un guide pour le matos. Ici c'est simple : pas de chiffres ou bonus à retenir ; le matériel est caractérisé par des descripteurs : « bruyant », « proche », « zone d'effet », « high-tech », etc. Ainsi ta pétroire tire à distance « proche », peut faire mal mais aussi du « bruit ». Tout tient à la logique narrative du moment où appliquer tel ou tel aspect du matériel.

Rapport d'expédition

Cette nouvelle version donne vraiment envie d'y jouer. En relisant la V1 éditée chez la Boîte à Heuhh, j'ai vraiment eu une impression de foutoir illisible. Plus claire, plus complète, mais tout aussi destroy (sans le jargon brouillon) que la première, cette V2 ne change pas grand-chose au final. Seuls les outils comme la carte des menaces apportent un vrai plus niveau gestion pour le MC ; l'ensemble montre l'effort fait pour améliorer la jouabilité du jeu tout en conservant son ambiance décalée de fin du monde. Néanmoins l'ouvrage de 300 pages n'est pas soudainement devenu un sommet d'accessibilité. Il faut vraiment lire le jeu de A à Z pour bien intégrer l'ensemble des options et la philosophie du jeu. Mais au moins c'est possible, par rapport à une V1 qui en a laissé plus d'un dubitatif après la lecture. On sent aussi l'influence de films comme *Mad Max Fury Road*, notamment sur les règles de poursuite. Étonnamment le jeu revient aussi vers une forme plus traditionnelle du JdR, avec des « règles » spécifiques pour les poursuites ou les combats.

Niveau forme cela reste tout de même assez aride, avec très peu d'illustrations (noir et blanc) et une mise en page sobre mais efficace qui facilite grandement la lecture d'un pavé de 300 pages, tout de même.

Alors *Apocalypse World* le retour, c'est pour qui ? Les fans de la première heure doivent déjà utiliser les livrets et la carte de menace téléchargeables sans frais sur le site de l'auteur. Ceux qui n'ont que peu apprécié la première mouture, ou qui hésitent encore à se lancer dans un jeu PBTA, y trouveront un jeu cool et violent qui mérite l'achat. Enfin, ceux qui n'avaient pas





du tout accroché sur la première édition retrouveront quelques-uns des mêmes défauts dans cette version.

Un grand merci à Greg Pogo pour sa traduction des livrets m'ayant permis de rédiger cette chronique sereinement !

Doc Dandy

**Maraudeur* n°18.

**Auteur de *Polaris*, tragédie chevaleresque au Septentrion. Plus de précisions dans le *Maraudeur* n°19.

****Poisonned*, un JdR de piraterie au format pamphlet où les PJ commencent *in media res* avec la mort du capitaine pirate empoisonné par le cuisinier.

*****Dogs in The vineyard*. Autopsié dans le *Maraudeur* n°17 !

******Dungeon World*, *Masks*, *Monsterhearts* ou *Urban Shadows*.

***** Plus de détails dans les *Maraudeur* n°9 et 21.

Liens vers nos partenaires



Barbarians of Lemuria

Les amoureux de barbares en pagne qui détiennent le secret de l'acier vont être comblés. Ludospherik a en effet publié *Barbarians of Lemuria*, dans sa version « Mythic » enrichie. Après une première édition sortie aux Livres de l'Ours, nous allons découvrir cette nouvelle version du jeu de *Sword & Sorcery*. Pour commencer, l'ouvrage se présente au format A4 et comprend 214 pages à couverture souple. Le livre est richement illustré par Emmanuel Roudier dans un style noir et blanc du plus bel effet qui donne vie à un univers sombre et rugueux propre au genre. Mais trêve de palabres, les vrais héros savent que le plus important dans la vie ne se résume pas à écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi en écoutant les lamentations de leurs femmes. Quoique...

La Lémurie, sentiers de gloire et de perdition

Il y a des millénaires, l'humanité a atteint son apogée. Puis vint l'ascension des Rois-Sorciers dont le pouvoir n'avait d'égal que la démente. De sombres périodes suivirent alors, avec leur lot de projets fantasques et de pactes malveillants avec des entités étranges. Des temps où de rares héros sortirent du lot pour mettre fin à la folie des Rois-Sorciers.

Si cette période semble bien lointaine, la Lémurie est un vaste territoire en reconstruction. En son sein des cités libres étendent leur influence tant bien que mal, entre les jungles étouffantes, les déserts brûlants et les hautes montagnes enneigées. Vous trouverez dans cet ouvrage un atlas de la Lémurie qui vous fournira des cadres hauts en couleur pour vos aventures. Néanmoins cette partie de présentation de l'univers ne se veut pas des plus exhaustives. Chaque lieu est présenté de manière générale, sans tirer sur des détails historiques et démographiques.

Et si le panthéon des divinités est appréciable, c'est véritablement le bestiaire qui donne toute la force et la profondeur à *Barbarians of Lemuria* et à sa toile de fond. Lui aussi richement illustré, le bestiaire présente des

créatures, monstres et races humanoïdes originales et qui rendent hommage au genre *Sword & Sorcery*. Loin du « copier-coller » classique propre aux univers de *fantasy*, les amateurs de dinosaures et reptiles, et de bêtes simiesques velues et griffues, seront servis.

Pour plonger rapidement dans l'aventure, le jeu est doté de cinq scénarios, dont trois sont exclusifs à cette version française. Et si votre soif de découverte n'est pas assouvie, vous trouverez également un générateur de synopsis ludique et complet qui vous permettra de créer une saga épique sur le pouce, n'ayant rien à envier à celles de Thongor ou de Conan.

Barbarians of Lemuria offre un cadre particulier et défini avec son histoire, sa géographie et sa faune locale ; cependant une certaine liberté d'imagination et d'interprétation est laissée aux joueurs et meneurs désireux de laisser leur empreinte en Lémurie. Toutefois Ludospherik a annoncé l'arrivée prochaine d'un supplément 100 % français avec, entre autres, du *background* inédit, dès cet automne.

La bourbe, la sueur et le sang

Bien souvent le héros de *Sword & Sorcery* obéit à des stéréotypes bien établis – un barbare musculeux originaire de contrées sauvages, en quête d'aventures, de richesses et de femmes légèrement vêtues. Il faut bien l'admettre, ces héros sont rarement connus pour leur volonté de sauver le monde. Leur pragmatisme n'en fait pas pour autant des personnages sans cœur. Aussi il n'est pas rare qu'ils se dressent face aux sombres desseins

de quelques nécromants.

Les personnages sont définis par leurs Attributs (Vigueur, Agilité, Esprit, Aura), leurs Aptitudes de combat (Initiative, Mêlée, Tir, Défense) et leurs Carrières. Point de système de compétences développé ici, à la place le joueur disposera de points à répartir entre quatre carrières de son choix. Le niveau attribué à chaque carrière représentera la maîtrise du personnage dans le domaine de compétences correspondant, en sachant que le niveau 0 représente les bases. Par exemple, Dagud est fils de marchand et il a tout appris du métier de son père (Marchand 2) ; cela l'a amené, à quelques occasions, à naviguer et apprendre les rudiments de





la vie en mer (Marin 0). Au cours de ces voyages il a été fait prisonnier par des pirates, puis revendu comme esclave (Esclave 1). Au service d'une sorcière de renom, Dagud a saisi la moindre occasion d'apprendre les secrets de la puissance de sa maîtresse avant de pouvoir s'enfuir (Magicien 1).

Le système de jeu est assez simple. Le joueur lance 2D6. Il ajoute au résultat le score de l'Attribut approprié, puis le score de Carrière approprié s'il y a lieu (ou le score de l'aptitude de combat appropriée durant un conflit). Si le résultat total est de 9 ou plus, l'action est une réussite, sinon le personnage échoue. Pour revenir à notre bon Dagud, ce dernier tente de négocier avec un marchand peu scrupuleux. Il lance donc 2D6 + son score en Aura (2) + sa carrière de marchand (2). Si son résultat est supérieur ou égal à 9 il réussit à amadouer le marchand.

On note également la possibilité de faire une réussite automatique sur un double 6 au jet de dés, et un échec automatique sur un double 1. Le jeu offre la possibilité aux joueurs de transformer leurs réussites automatiques en réussites légendaires moyennant la dépense d'un point d'héroïsme. Il est également possible de transformer son échec automatique en échec critique, et d'en assumer les conséquences, pour bénéficier d'un point d'héroïsme supplémentaire. Et puisqu'on en est à parler des points d'héroïsme, sachez que leur utilisation ne s'arrête pas là. Les joueurs pourront en dépenser pour faire pencher la balance en leur faveur dans des situations délicates : défier la mort, diminuer la gravité d'une blessure reçue, bénéficier d'un coup de chance, etc.

Vous pouvez également, à la création, définir des traits à votre personnage, sous la forme d'avantages/désavantages, souvent dépendants de votre lieu d'origine et de vos choix de vie. Ces traits se caractérisent en jeu par des dés de bonus/malus. Vous pouvez ainsi vous retrouver à lancer 3 voire 4D6 et n'en garder que les deux meilleurs/les deux moins bons.

La version « Mythic » s'enrichit d'un système de combat de masse simple et rapide, à l'image de son système de base, permettant de gérer l'évolution de la bataille et les propres actions décisives des héros. Il est à noter que ces batailles peuvent également avoir lieu en mer, aussi vous trouverez différents vaisseaux et leurs caractéristiques prêtes à l'emploi, mais il est également possible dans le jeu que les joueurs mettent la main sur une nef volante.

La magie connaît plusieurs formes dans *Barbarians of Lemuria*. L'alchimie fait office de science et l'artisanat qui en résulte peut être développé entre deux aventures, avec un système de points de créations alloués à des projets de différents niveaux. La magie divine quant à elle dépend de la foi et de la dévotion du prêtre envers les dieux en général, et sa

divinité tutélaire en particulier. Les bonus accordés par les dieux suivent le principe des dés de bonus/malus des traits de personnages, mais pour des actions spécifiques. Enfin la sorcellerie est puissante et dangereuse. Pas étonnant qu'elle soit le plus souvent du côté des antagonistes.



Les personnages disposent d'un certain nombre de points de pouvoir. Dès qu'ils souhaiteront user de leurs arcanes, il leur faudra dépenser ces points pour lancer des sortilèges. Le jeu ne fait pas étalage d'une liste de sortilèges établie et exhaustive, préférant énumérer quelques exemples afin d'illustrer la classification suivante : charmes, sorts de premier, deuxième et troisième cercles. Chaque niveau de sort donne une idée du nombre de points à dépenser et des conditions d'incantation pouvant être requises (avoir la cible en vue, subir des blessures, effectuer un rituel de groupe, etc.). Comme pour l'univers, si le cadre est défini, joueurs et meneurs sont libres de créer leurs propres sortilèges. Par exemple, recouvrir sa peau d'écailles rigides pouvant octroyer une protection d'armure de 1D6 est un sortilège de premier cercle et coûtera 5 points de pouvoir, là où provoquer une terrible peste noire dans une ville sera un sortilège de troisième cercle nécessitant 15 points de pouvoir et un sacrifice rituel au bas mot.



Que ce soit la création de personnages ou le système de résolution des actions, le jeu se veut simple, mais pas simpliste. Il encourage l'action, la rapidité et la cohérence. Les héros sont ainsi compétents dans leurs domaines, mais pas irremplaçables. La vie d'aventurier est rude et dangereuse, mais savourer le triomphe n'en est que plus délectable. C'est ce que l'on attend d'un tel jeu.

Une légende est née

Barbarians of Lemuria est un excellent jeu de rôle. Facile à appréhender tant au niveau des mécanismes que de l'univers, il est rapide, instinctif et viscéral. Il ravira les amateurs de *Sword & Sorcery* et sera également parfait pour initier des amateurs du genre au jeu de rôle. Le livre est beau et dispose d'une maquette simple et agréable à lire. Un très bon jeu dans un très bel ouvrage, tous les signes sont réunis pour une belle découverte et la promesse de nombreuses aventures épiques à la recherche de tombeaux maudits à piller ou de sorciers déments à éventrer.

Aurélien « Hartanis » Caffart

Liens vers nos partenaires





BEASTS & BARBARIANS



Voici donc le premier univers officiel en français pour *Savage Worlds*, ce système de jeu conçu par l'éditeur Pinnacle, lointainement issu de son jeu phare *Deadlands*. Il était temps ! La traduction du livre de règles par Black Book Éditions (BBE) date de 2013. Mais son échec a refroidi les ardeurs des « hommes en noir » et la suite de la gamme a tardé.

Après un étrange financement participatif qui obligeait à passer par les boutiques partenaires pour souscrire, le premier opus, *Beasts & Barbarians* arrive enfin en dur. BBE a choisi un format original « tout-en-un », trois livres de contexte et de scénarios sous forme de *mooks* à couverture rigide, accompagnés d'un écran, le tout joliment assemblé dans un solide coffret. La mise en page diffère de la version originale pour se rapprocher de celle du livre de base, tout en accentuant l'aspect *pulp* en choisissant un titrage proche des films d'aventures des années 1950. On pourra reprocher au jeu ses cartes assez brouillonnes (à cause du rendu « à la main »), mais les illustrations sont bien dans le ton et plutôt réussies.

Beasts & Barbarians ne ment pas sur son titre. Nous sommes dans de la pure *sword & sorcery*, ce genre fantastique où les guerriers sont des barbares puissants et violents, avec une conscience très relative de la morale mais au cœur pas tout à fait éteint, dans un univers où la magie se révèle dangereuse et terriblement corruptrice. Ce type de cadre convient parfaitement à *Savage Worlds* qui, grâce à son système de combat efficace et ses règles d'épreuves de volonté et de ruse faisant la part belle à l'inattendu, est qualifié de jeu de rôle *pulp*.

Pour constituer les trois volumes de ce triptyque, BBE a choisi de traduire le livre de base, *Beasts of the Dominions* (Créatures des Dominions) et *Jalizar, City of Thieves* (Jalizar, la cité des voleurs). Il s'agit

d'un compendium de suppléments : la possession des règles de *Savage Worlds* est nécessaire.

Le livre de base

Le *Livre de base* (ainsi sobrement intitulé) est divisé en trois parties : une première, d'une cinquantaine de pages, donne un aperçu assez exhaustif du *background* ; une seconde, de taille équivalente, traite des spécificités de *B&B* pour les règles de *Savage Worlds* ; enfin la troisième, la plus longue puisqu'elle occupe plus de la moitié de l'ouvrage, est une sorte de guide du maître, comprenant notamment un long bestiaire.

J'avoue avoir craint le pire en lisant le début : l'histoire des Dominions de la mer du Désastre (c'est le nom de l'univers de *B&B*) est un ramassis sans

cohérence de « faits historiques » depuis sa création (la chute de l'Étoile du Désastre qui ravagea le monde) jusqu'au temps présent du jeu, deux mille cinq cents ans plus tard. Le but est simple : justifier les différentes composantes de l'univers. On y trouve d'anciens empires oubliés, des valkyries, des amazones, des barbares venus du froid, des royaumes décadents, des royaumes exotiques, des peuples typés Afrique noire, des moines bondissant « au teint jaune et aux yeux bridés » et j'en passe... Ce choix pléthorique est bien sûr ce que recherche l'amateur du genre, mais les auteurs ne se sont pas creusé la cervelle pour en faire un tout qui tienne la route. Ceci dit, l'histoire ne sert que de toile de fond à

l'univers, et la faiblesse.

Le chapitre suivant nous détaille l'aspect géographique de l'univers de *B&B* : les principaux peuples, leur vie quotidienne, les diverses religions ainsi qu'une description de chaque royaume des Dominions. On voit que les auteurs ont bien potassé le genre. Rien ne manque, et toute ressemblance avec le monde hyborien cher à Conan n'est pas fortuite. Il sera aisé d'adapter n'importe quel scénario typé *sword & sorcery* à *B&B* (l'inverse est également vrai). Vous avez ainsi



une île pirate, une jungle assez immense pour receler des secrets enfouis, une cité façon Rome décadente, et bien d'autres lieux qui sont autant d'images d'Épinal. Le petit plus de *B&B* est ses encarts racontant une légende (le dieu des cannibales), évoquant des rumeurs mystérieuses (une cité des pirates) ou narrant un pan de l'histoire d'un royaume (la bataille de Gis et son étrange brume persistante).

La partie consacrée à la création de personnage ne déboussolera pas les habitués du format des *settings* de *Savage Worlds*. Elle commence par l'évocation de concepts de personnages adaptés à l'environnement de *B&B*. Ce ne sont pas des classes à l'instar de *Dungeons & Dragons*, mais des inspirations pour aider les joueurs à composer un PJ qui entrera facilement dans une campagne.

On est dans un fourre-tout où tout amateur de *pulp* trouvera chaussure à son pied : du bandit au grand cœur au gladiateur épris de liberté, du noble arrogant au moine Shaolin, nombreuses sont les possibilités. La magie, très inspirée de celle de Conan, bénéficie d'un chapitre entier. Elle se divise en trois types : celle issue du lotus, une plante étrange dont les propriétés permettent de préparer diverses décoctions alchimiques ; la terrible et mystérieuse sorcellerie, consistant à invoquer des puissances qui auraient dû rester oubliées et qui peuvent se retourner contre celui qui la pratique (il vaudra mieux la réserver aux PNJ tant elle est punitive) ; et la voie de l'illumination, à destination des moines originaires de l'Extrême-Est, et qui offre à ceux-ci des capacités bien supérieures au commun des mortels.

Ce que l'on pourrait appeler le « guide de maîtrise » est peut-être la partie la plus pertinente du livre de base. Les *Règles d'univers* sont principalement un compendium de conseils judicieux pour retranscrire l'ambiance propre à la *sword & sorcery* et gérer les combats (avec l'ajout d'un nouveau type d'ennemis : les Bras Droits, à mi-chemin entre les Extras et les Jokers). Les héros gagneront beaucoup d'or durant leurs aventures, mais en perdront autant entre. La *Table des événements post-aventure* est un régal d'idées pour mettre vos PJ dans l'embarras avant la partie suivante ! Cependant, la plus grosse réussite est le générateur d'aventures.

À partir du jeu de cartes (qui fait le sel de *Savage Worlds*), il permet de créer une aventure en peu de temps. Pour cela, on tire au hasard quatre cartes : la couleur de chacune d'elles donnera les bases de l'intrigue (son décor, l'adversaire principal, le type de conflit en jeu et la récompense à attendre) tandis que la valeur proposera successivement l'amorce du scénario, l'atmosphère générale de l'aventure, les événements inattendus et le dénouement. De bonnes idées qui permettent de créer des histoires épiques à l'infini.

La dernière partie de l'ouvrage est un classique (mais gros) bestiaire, suivi d'un scénario plutôt conventionnel dans sa forme, sorte de remake des *Sept Mercenaires* à la sauce amazone.



Créatures des Dominions

Contrairement à ce que laisse penser le titre du second volume du coffret, il ne s'agit pas d'un second bestiaire, mais d'un recueil, original dans sa forme, de dix scénarios de taille moyenne (pour

une séance de six à huit heures de jeu). Chacune de ces histoires est centrée sur un ennemi (monstre ou humain à l'âme corrompue), détaillé dans un premier temps avec ses caractéristiques. Les fiches de tous les protagonistes concluent chaque chapitre. L'ensemble des scénarios ne forme pas une campagne : chacun a pour cadre une partie différente des Dominions.

Comme beaucoup de recueils de scénarios, sa qualité est inégale, mais les dix histoires respectent le genre *pulp* et proposent suffisamment de rebondissements pour ne pas décevoir vos joueurs. On pourra cependant leur reprocher d'être pour la plupart bâties sur le même modèle (un lieu, un incident, un ou des adversaires et





un combat final) et un peu dirigistes. Sans en *spoiler* le contenu, *Le prix de la paix*, une aventure dans laquelle les PJ sont invités à régler pour leur plus grand mal un conflit entre deux tribus, mérite d'être retenu ; notons aussi *Les yeux de la nuit*, excellent scénario « pirates » qui mènera les personnages au fin fond de l'inconnu, *Une question d'amour*, qui voit les PJ escorter un futur gouverneur dans une ville au climat bien étrange, et *Le traître de Rhykbard*, un intéressant test pour la moralité de votre groupe de héros.

Par rapport à l'ouvrage en V.O., un bestiaire complémentaire d'une quarantaine de pages, *Créatures de Jalizar*, a été ajouté. Il s'agit d'un chapitre issu de *Jalizar, City of Thieves*, qui a donc basculé ici pour un équilibrage des ouvrages. Enfin, une annexe s'intéresse aux Disciples du Temple noir, une mystérieuse secte maléfique, constituée d'adorateurs d'un des plus puissants sorciers des Dominions. Elle propose d'une part aux joueurs de les incarner (forcément dans un *one shot* ou une campagne spécifique), et donne d'autre part des outils aux MJ pour les intégrer dans sa propre campagne.

Jalizar, la cité des voleurs

Les suppléments de jeux médiévaux-fantastiques consacrés à une cité particulière ne sont pas rares. Certains marquent encore les esprits, comme *Mithril* pour les *Terres Balafrées*, *Samarande* pour *Nightprowler*, ou *Laelith*, pour se limiter à une partie de ceux qui ont été publiés dans la langue de Molière.

Alors que les deux premiers ouvrages du triptyque incitent à parcourir le monde des Dominions, *Jalizar, la cité des voleurs* porte son attention sur une ville, pas la plus grande ou la plus importante du jeu, mais sûrement celle de nature à offrir le plus de potentiel d'aventures à vos joueurs. Celle que les troubadours surnomment la Fleur du Nord (vous en trouverez l'explication dans le supplément) est, malgré ce doux nom évoquant l'enchantement, pourrie jusque dans ses profondeurs. En surface, la cité est depuis longtemps partagée entre les grandes puissances financières et les guildes des voleurs, mendiants et assassins. Dans les égouts, un mal très ancien rôde.

Jalizar, la cité des voleurs constitue un cadre de jeu à lui tout seul. Comme le livre de base de *B&B*, la première partie résume l'histoire de sa ville depuis sa création légendaire et en décrit chaque quartier et chaque faction. Tout est plaisant à lire et source de nombreuses idées d'aventures. La seconde partie offre des options supplémentaires pour la création d'un PJ s'inscrivant dans une campagne spécifiquement jalizarienne (de nouveaux concepts de personnage, ainsi que des atouts et handicaps particuliers). La magie est amendée dans un chapitre spécifique (la sorcellerie subit les néfastes influences de ce qui vit en profondeur !). Enfin, de nombreux conseils sont donnés pour jouer un voleur ou un mendiant crédible.

La dernière partie, réservée au meneur de jeu, recèle les secrets de la cité. Tout y est révélé, y compris les conséquences de ces nouvelles informations pour chaque faction. Rien de très original dans le fond, mais le supplément a une qualité pas si commune : tout est fait pour le plaisir du jeu. Le but n'est pas d'apporter une incroyable révélation finale aux PJ, mais les liens avec ce qui vit sous Jalizar constitueront de nombreux motifs d'inspiration. Un scénario, *Grains de la mort*, complète l'ouvrage. Bien dans le style *pulp*, il permettra aux joueurs de faire connaissance avec une figure mythique de la ville.

Ce supplément, qui exige la possession de *Créatures des Dominions* pour le bestiaire particulier, est bien écrit et inspirant. Chaque chapitre fourmille d'anecdotes cocasses et de conseils judicieux. Si vous ne souhaitez pas jouer dans le monde des Dominions, il sera aisé de transporter Jalizar dans n'importe quel autre univers médiéval-fantastique, moyennant quelques légers ajustements (l'origine de certains peuples, par exemple).

L'écran et son supplément

L'écran de *B&B* est le premier écran pour *Savage Worlds* à sortir en français ! À ce titre, il sera utile à tout maître du jeu de rôle de *Pinnacle*. Conçu en trois volets, de même hauteur que les livres mais en format paysage, il arbore côté joueurs les magnifiques illustrations recadrées des couvertures des ouvrages et, côté meneur, diverses tables très utiles quand on maîtrise *Savage Worlds* : résumé des situations de combat, gestion des blessures, utilisation des jetons, etc.



Le livret de 35 pages fourni avec l'écran, intitulé *Compagnon*, est un bon complément pour le jeu. Il donne une trentaine de personnages prêtirés à partir de concepts de tout genre, tous créés avec le même nombre de points et la même fortune de départ. Utile pour lancer rapidement votre groupe à l'aventure ou intégrer un joueur occasionnel à la dernière minute. Il offre également une option amusante à la création de PJ : la possibilité d'avoir un objet « notable » dans son équipement. Le revers de la médaille : il faut dépenser une bonne part de son pécule de départ et le choix de cet objet dépend d'un tirage de carte. Enfin, deux courts scénarios complètent le livret (passons sur quelques petits bonus amusants comme la possibilité d'individualiser sa cape de voleur !).

En conclusion

Avoir choisi *Beasts & Barbarians* comme premier univers pour faire connaître *Savage Worlds* est judicieux. Bien écrit, bourré de bonnes idées, faisant preuve de finesse même dans la testosterone, il ravira les fans de Conan. Son style *pulp* assumé, parfaitement adapté au *game design* du jeu de Pinnacle, en fait un bon ambassadeur. Alors qu'il fait tout juste son apparition dans les rayons des boutiques de jeux, on pourra s'étonner de l'arrivée prochaine de *Lankhmar*, second univers *Savage Worlds* dans le même format et inspiré, lui aussi, d'une célèbre saga littéraire de *sword & sorcery* (chronique à venir). Les deux univers ne vont-ils pas se marcher sur les pieds ? Qu'importe, réjouissons-nous du développement de la gamme de *Savage Worlds* qui, bon an mal an, commence à s'implanter en France.

Philippe Abdelahir



Liens vers nos partenaires



POUR SURVIVRE EN TERRITOIRE RÔLISTE

DÉCOUVREZ LE KIT DU MENEUR DE JEU CASUS BELLI !



Les Contes du Dragon

Le Maraudeur suit avec assiduité les parutions de John Grümph, en particulier la gamme Chibi – des jeux de rôle qui investissent chacun un univers bien particulier et en proposent une approche simplifiée, nerveuse et très ludique. Dans le numéro 19, nous parlions de *Dragon de Poche 2*, une version relookée et complétée de la première publication de ces ouvrages « de poche ». *Dragon de Poche 2* bénéficie d'une prolongation tout à fait bienvenue en l'ouvrage des *Contes du Dragon*, un recueil de cinq scénarios dédiés à ce jeu.

On y retrouve, sans surprise, la nervosité et l'approche minimaliste, avec une orientation forte vers la jouabilité et des expériences de jeu variées, bien que fidèles aux approches narratives classiques. Il est difficile de savoir si d'autres ouvrages viendront compléter cette gamme, l'auteur fonctionnant à l'inspiration (voir l'interview du Grümph réalisée par le podcast Radio Rôliste dans son hors-série #3). Prenons donc le temps de nous pencher sur cet ouvrage, il n'y en aura peut-être pas d'autres.

Comment écrire un scénario ?

S'il est un passage obligé pour chaque article consacré à la gamme Chibi, c'est bien le bouillonnement créatif de l'auteur. *Les Contes du Dragon* ne font pas exception. Le Grümph s'est en effet éloigné déjà depuis longtemps de la présentation classique d'un scénario, en particulier dans la tendance verbeuse et hyperdétaillée que les ouvrages classiques semblaient s'entendre à promouvoir. Cela avait été particulièrement évident à la lecture des *Mille-Marches* (publié chez John Doe en 2011) et ces contes s'inscrivent dans une recherche encore renouvelée d'une présentation efficace d'un scénario de jeu de rôle.

Ces cinq aventures sont en effet très ramassées dans leur présentation. Quelques paragraphes décrivent les tenants et les aboutissants de l'ensemble du conte, les principaux figurants y sont caractérisés, sans entrer dans le détail mais en jouant sur des références culturelles pour économiser le message. Des événements plus ou moins obligatoires et des péripéties plus ou moins optionnelles sont rapidement abordés. Les illustrations ne sont que de deux types : des portraits pour compléter les caractérisations des figurants, des plans pour rendre les complications intéressantes. Quelques centaines de signes sont ensuite consacrés aux données techniques.

Chaque conte est donc une ossature narrative avec les éléments indispensables pour comprendre l'aventure, et quelques muscles pour l'animer. Le reste des muscles, les tendons, le gras et tout ce qui vient habiller le dragon (écailles, griffes, souffle et autres cornes) se fera pendant la partie ou reposera sur un travail préliminaire du conteur. L'ouvrage en lui-même y gagne en légèreté et en clarté. La maquette notamment est très aérée pour ce genre d'ouvrage. En revanche, les événements plus ou moins obligatoires ainsi que la trame principale de ces scénarios permettent d'explorer toutes les mécaniques de *Dragon de Poche 2*. En les jouant tous, vous aurez par conséquent la possibilité de visiter

tous les aspects mécaniques des règles dans une mise en scène qui ne paraîtra pas artificielle.

Dragonneries

Qu'en est-il du contenu ? Les cinq contes (dont les titres sont autant de clins d'œil à des œuvres culturelles connues) proposent des expériences connues en jeu de rôle classique : la menace cruelle qui remet en cause le statu quo politique, la course contre la montre, l'enquête qui tire le fil d'une pelote de laine bien trop grosse pour les aventuriers, les imbroglios et autres quiproquos mortels. L'ensemble des contes se déroule dans une même région, ce qui permet de les jouer tous





avec la même table en plus de l'option naturelle de les adapter dans un autre contexte propre à un groupe de joueuses déjà constitué.

Les plus simples de ces contes peuvent facilement servir de mise en jambe ou d'initiation, alors que le dernier peut largement être complété de péripéties complémentaires pour en faire un gros morceau qui tiendra en haleine les joueuses pendant plusieurs sessions. Il peut probablement être aussi tout à fait envisageable de jouer dans un style très décomplexé à grands coups de pieds dans les portes et finir tous ces scénarios dans le même week-end pour les appétits les plus féroces. Aussi, il semble que les deux premiers scénarios soient plus simples, plus accessibles et pourront peut-être manquer de répondant pour les joueurs les plus aguerris, encore qu'ils proposent tout de même de petites surprises nichées dans un déroulement classique. Les trois derniers scénarios sont en revanche plus complexes et significativement plus riches. Ces intrigues ne se résoudreont pas (uniquement) à grands coups de haches.

En conclusion de cette chronique, il faut saluer la volonté de l'auteur d'apporter un suivi à l'un de ses jeux. La publication francophone souffre très souvent d'un manque de suivi, ce qui nuit tant à son rayonnement qu'à sa créativité. Parfois plusieurs années peuvent s'écouler entre la publication du jeu lui-même et un premier recueil de scénarios. D'autre fois encore, le suivi n'est assuré que par le truchement des publications de la presse spécialisée. Et parfois, après une première publication enthousiasmante, il n'y a plus rien.

Dragon de Poche 2 bénéficie au contraire d'un recueil efficace moins d'un an après sa publication. Son mode de distribution (auprès de l'imprimeur à la demande Lulu.com) assure en plus le confort de pouvoir commander les deux ouvrages en même temps. Bien entendu, ces cinq contes sont directement transposables à *Brigandine*, *Dungeon World*, et quasiment tous les jeux med-fan sans effort. Ah, et il y a des dragons. Ce qui est cool. Assurément. Dans ces conditions, ne pas acheter *les Contes du Dragon* relève d'une décision à peine pardonnable.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires



ANAXASIS



CAMARDE



SUPERBE



CARILLON



Créatures de Titan

Dans le *Maraudeur* n°14 nous vous parlions du livre de base *Défis fantastiques*, dans le n°16 de *Titan* ; voici le dernier supplément en date pour la gamme, le traditionnel bestiaire !

Avant de décortiquer l'ouvrage, rappelons que le Scriptarium est passé par une souscription et que comme pour *Titan* ce financement participatif a été rondement mené et l'ouvrage livré assez rapidement (8 mois). Un bon point pour cette petite structure.

La forme

Reprenant la présentation du livre de base, nous sommes en présence d'un livre grand format (A4) de 394 pages à couverture souple et intérieur noir et blanc, excepté les débuts de chapitre et quelques pages disséminées dans l'ouvrage présentant une illustration couleur. Niveau illustration justement, de très nombreuses sont issues des livres dont vous êtes le héros, et même des couvertures de livres sont reprises pour certaines des images couleurs, venant raviver quelques souvenirs lointains. Petit bémol, quelques unes des illustrations couleurs ne ressortent pas très bien (mauvais scans ou impression couleur numérique ?). Néanmoins l'ensemble de l'ouvrage conserve une bonne qualité pour un livre en noir et blanc, très proche de celle de *Titan*.

Les créatures de Titan

Un peu plus de la moitié (224 pages) de l'ouvrage nous présente donc un bestiaire détaillé, illustré et prêt à l'emploi. Trois cents pages remplies de monstres, de races et autres menaces pouvant être utilisés dans vos parties. On retrouve les créatures classiques du médiéval fantastique comme les elfes, nains, dragons,

orques, etc., mais aussi toutes les créatures inventées pour les nombreux livres dont vous êtes le héros de *Défis fantastiques*, comme les Krells, Taradors, Xorooa...

Chaque créature a droit à son illustration (ce qui est un plus non négligeable), sa courte description, permettant d'en connaître assez pour la mettre en action, et son encart de caractéristiques, simple et rapide à utiliser. Le tout est rangé par ordre alphabétique. Bien qu'un classement par type aurait pu être intéressant, l'ordre alphabétique permet de retrouver rapidement une créature recherchée.

Le bestiaire se termine par quelques pages de tables aléatoires permettant de déterminer des rencontres en fonction de l'environnement visité, ainsi que les trésors possédés par les créatures rencontrées. Certains

MJ ne sont pas fans des tables aléatoires, préférant choisir leurs rencontres, néanmoins à l'usage on s'aperçoit que c'est pratique et que cela permet de sortir de ses habitudes et manies de meneur de jeu.

La deuxième partie de l'ouvrage, « L'Auberge du fin meneur », regroupe plusieurs aides de jeu et compléments pour le livre de base. On retrouve pêle-mêle de nouveaux peuples jouables, des équipements, des règles sur la peur, de nouveaux sorts... Rien de primordial, mais de quoi donner un peu plus de matière aux meneurs soucieux d'explications et de règles précises, et autant pour les joueurs désireux de jouer de nouvelles races ou d'équiper différemment leur personnage préféré.

La troisième et dernière partie de l'ouvrage est une surprise. Il s'agit en fait de deux aventures dont vous êtes le héros ; deux aventures solos, enfin « duo » pour la deuxième qui permet de jouer à deux contre le livre. Un retour aux sources en somme, mais aussi une petite déception, car une aventure solo, même bien écrite, ce n'est pas du jeu de rôle et on aurait préféré du scénario, comme nous y avait habitué le Scriptarium dans les précédents ouvrages.





Néanmoins, passé la déception, force est de reconnaître que les aventures sont intéressantes et peuvent même, moyennant travail, être réutilisées pour les faire jouer. Et surtout, la deuxième aventure, *La Huitième plaie*, propose une expérience inédite, à savoir jouer à deux la même histoire en lisant chacun de son côté son paragraphe ! D'ailleurs on imagine bien cette aventure en document pour initier deux joueurs en même temps sans avoir besoin de meneur.

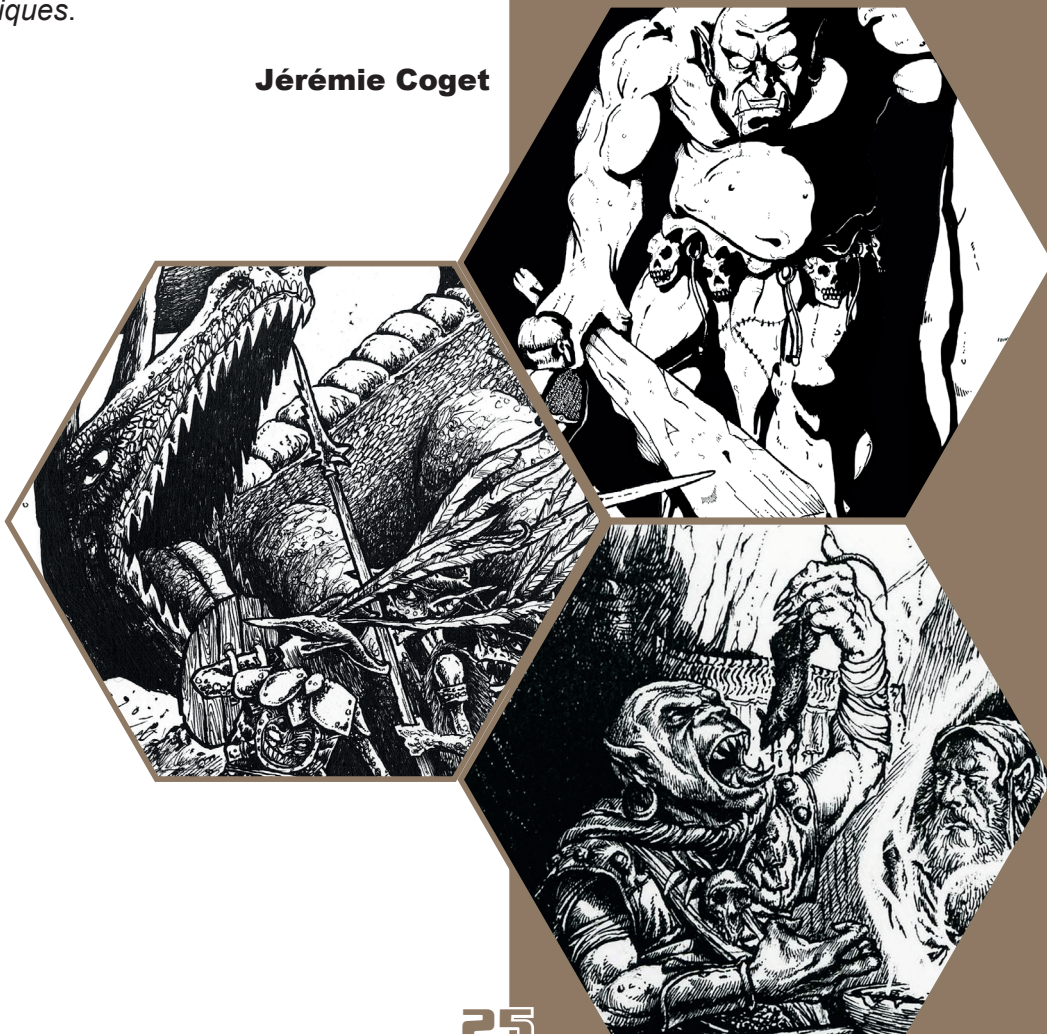
Enfin, le livre se termine par un index détaillé, permettant de retrouver non seulement toutes les créatures mais aussi les lieux, personnages et autres éléments mentionnés dans l'ouvrage.

Conclusion

Même si le bestiaire ne représente que la moitié du livre, nous avons à notre disposition une multitude de créatures ; la deuxième partie de l'ouvrage, bien qu'un peu fourre-tout, est utile pour les joueurs comme pour les meneurs. *Créatures de Titan* vient donc bien compléter la gamme du jeu : accompagné de *Titan* nous sommes en présence de l'essentiel pour jouer aux *Défis fantastiques*.

Jérémie Coget

Liens vers nos partenaires



Happy

Happy est un événement étrange, un inattendu de la scène ludique francophone. En deux dizaines de pages, très aérées et parfois uniquement composées d'une photographie à vocation inspirante, Gaël Sacré propose un exercice d'imagination, qui se situe entre les routines de méditation et le jeu de rôle. *Happy* se joue en effet seul et se présente sous forme d'exercice d'imagination et de narration. Ce jeu propose quelques contraintes pour éprouver l'imagination de la joueuse, un déroulement indicatif de ce qui peut être imaginé. La plupart de ces indications portent en particulier sur la sphère sensorielle pour imaginer et se remémorer des sons, des senteurs, des touchers et les inclure dans la narration.

On appréciera le dépouillement de l'approche, avec un nombre limité de propositions, axées sur la stimulation de l'imaginaire par quelques pistes, plutôt que sur la construction d'une narration complexe ou sur un grand nombre de contraintes. En tant qu'exercice d'imaginaire, il est salutaire de voir une tentative d'ouvrir le champ des possibles du jeu d'imagination – un genre connexe au jeu de rôle, ce qui justifie sa présence dans ces pages. En outre, la présentation des règles est intéressante. On peut y voir une réflexion vis-à-vis de la délicatesse qu'il y a à transmettre les règles. Le document n'est pas un livre, c'est une suite de planches, une présentation, avec un rapport information/espace disponible très faible – au contraire des ouvrages traditionnels de jeu de rôle, où l'information scripturale est très dense.

La question qui reste posée est la suivante : est-ce utile ? Les propositions imaginaires sont finalement peu nombreuses, et les démarches sont assez simples. Alors que l'exercice lui-même est riche, le nombre de pistes est faible. Est-ce un dessein de l'auteur qui espère uniquement fertiliser les imaginaires et les laisser croître comme ils l'entendent ? Est-on trop habitué aux publications regorgeantes de pistes, de listes inspirantes et de tables aléatoires ? Au final, on est un peu *Happy*. C'est un peu juste. Mais c'est déjà beaucoup.



Rapport de partie Doc Dandy

Inspiration : Dropkick Murphys – I'm shipping up to Boston

17 mars, Boston, Saint Patrick. Dehors il pleut et il fait froid, mais dans le pub « O'Flanagan » l'ambiance est chaleureuse. Les gens rient, boivent, parlent fort pour couvrir la musique et se tapent dans le dos amicalement. Au milieu, presque collé au bar, Éric lève sa pinte tout en serrant son ami Sean contre lui. Ensemble le colosse brun salue les amis, les connaissances, trinque dans la joie et la bonne humeur. Mais Sean se desserre de l'étreinte virile.

« Éric, il faut qu'on parle de Mary Kate. Tu ne peux pas laisser ton couple partir dans le mur comme ça. Vous vous aimez bordel ! Je suis ton ami et je pense à vous. Promets-moi que vous allez discuter. »

Éric hoche la tête, le visage de sa femme lui apparaît alors. Avec les sentiments mitigés, l'amour fou passionnel puis les disputes, les cris, les murs qui subissent la rage d'Éric. « Ouais, tu as raison. J'irais lui parler. Je me suis comporté comme un con. »
« T'es un type bien. Mais fais gaffe quand même, le bonheur c'est fugace comme une bière entre mes lèvres. »

Éric sourit légèrement, lève son verre et rattrape Sean pour qu'ils chantent ensemble.

« I'm a sailor peg
And I've lost my leg
Climbing up the top sails
I lost my leg ! »

Liens vers nos partenaires





La fin du monde : Apocalypse Zombie

La fin du monde : Apocalypse Zombie est un jeu de rôle publié par FFG et traduit en français par Edge. Il est le premier d'une gamme fermée qui propose différentes variations sur le thème de la survie post-apocalyptique. Ce volume s'intéresse donc aux morts qui se relèvent, un sujet qui passionne certes, mais qui a déjà été moult fois décliné à toutes les sauces : *Z-Corps*, *Zombies : Pour des soirées mortelles*, *Friday Night's Zombi*, *Zombies* ou encore *Dead Rift*. Voyons si celle-ci apporte une certaine originalité.

La chair avariée autour de l'os

La fin du monde : Apocalypse Zombie se présente sous la forme d'un livre cartonné au format A4 de 144 pages en couleurs ou, pour être plus précis, dans un style assez proche de la bichromie où les illustrations sont filtrées pour leur donner un côté « délavé » ou « usé » qui colle bien à l'atmosphère du jeu. La fabrication est de bonne facture comme il est généralement de rigueur avec cet éditeur.

La mise en page est réussie, car sobre, propre et efficace, parfaitement en adéquation avec le thème. La lecture est facile et plaisante, on retrouve vite les informations. Peut-être néanmoins qu'une mise en avant cosmétique des points de règles cruciaux aurait été un plus. Passons maintenant au contenu...

La moelle épinière

La fin du monde : Apocalypse Zombie vous propose d'incarner un groupe de survivants, à l'instar de *The Walking Dead*, de dizaines de productions cinématographiques comme les films de George Romero, des jeux vidéo *Dying Light*, *State of Decay* ou *The Last of US* (même si ce dernier nous oppose plus à des infectés qu'à des zombies à proprement parler), ou des romans de David Wellington pour ne citer que lui. Côté jeu de rôle, *La fin du monde : Apocalypse Zombie* arrive juste après un poids lourd : *Z-Corps*, publié par

le Septième Cercle, dont vous avez probablement déjà entendu parler, voire joué. Quelques petites comparaisons émailleront cette critique afin de vous aider à positionner le jeu.

L'introduction rappelle ce qu'est un jeu de rôle et argumente en quoi celui-ci se veut différent (sous-entendu des autres jeux sur le même créneau). Trois points ressortent en particulier :

- le jeu se focalise sur la narration plus que sur la simulation. Cela signifie que les règles se veulent simples, au service du *roleplay* (interprétation du rôle) et de la construction d'histoires dramatiques ;
- on est invité à se jouer soi-même, avec ses qualités et ses défauts. La possibilité de jouer un alter ego fictif (shérif, prêtre désabusé, etc.) est brièvement proposée en option ;
- il n'y a pas de *storyline* précise, mais différents cadres de jeu où les origines de l'apocalypse trouvent différentes explications, depuis la chute de météorites radioactives jusqu'à l'expérience militaire qui dérape, en passant par le jugement dernier et le châtiment divin.

Les règles

Elles utilisent des dés à six faces de deux couleurs (comptez 5 ou 6 dés de chaque couleur), différenciant les dés « positifs » et les dés « négatifs ». Pour réaliser une action on démarre avec un dé positif, auquel on ajoute un dé positif par avantage (compétence, équipement, circonstance favorable, etc.), mais également un dé négatif par complication pouvant entraver l'action (défauts, traumatismes, circonstances défavorables, etc.).

Une fois le pool de dés constitué, on comptabilise les résultats en commençant par éliminer les doubles opposés (ex. : un 2 négatif annule un 2 positif). S'il reste au moins un dé positif dont le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique employée (les caractéristiques sont notées de 1 à 5), l'action est réussie, et plus vous obtenez de dés de la sorte, plus votre réussite est éclatante.

Simple et ludique, certes, mais assez aléatoire et relativement classique non ? Oui, sauf qu'une astuce vient pimenter un peu la chose : chaque dé négatif restant (même si l'action est réussie) ajoute un point de stress.



Exemple : Steve joue un adolescent champion de BMX. Son personnage a une Dextérité de 4 et il tente de se faufiler avec son vélo à travers les décombres d'un hangar infesté de cadavres gémissants. Steve démarre son pool avec un dé positif. Il rajoute un dé positif pour son Trait « coursier chez Pizza Butt », un second pour l'effet de surprise car les zombies ne s'attendent pas à ce qu'il fonce à travers eux comme un dératé, et un troisième parce que le parcours est jonché d'éléments qu'il pourra utiliser pour réaliser des cascades. Il dispose donc de quatre dés positifs. Le MJ lui attribue un dé négatif parce que l'action est risquée et un autre parce que Steve a une vilaine fièvre qui lui donne des vertiges.

Steve lance les dés et obtient 5, 5, 3 et 2 pour les dés positifs, 3 et 6 pour les dés négatifs. On commence par supprimer les doubles : le 3 négatif supprime le 3 positif. Ensuite, on comptabilise les dés positifs restants dont le score est égal ou inférieur à la caractéristique employée (ici la Dextérité de niveau 4) : les deux 5 sont au-dessus (donc ils ne comptent pas), mais le 2 signe une réussite. Enfin, on comptabilise les dés négatifs restants, dans le cas présent le 6, qui inflige 1 point (on compte les dés, pas leur score) de stress physique à Steve.

Idéalement, j'aurais aimé que l'on distingue les gains de points de stress en fonction des enjeux de l'action. Ce n'est pas la même pression de tenter d'ouvrir une porte avec une meute de macchabées au cul que de réparer une radio, barricadé au dixième étage d'un immeuble. Or en l'état, les règles ne font pas cette différence. Un bémol que vous pourrez toutefois facilement arranger en pesant les risques et conséquences d'un échec sur un joueur et ses compagnons.



Les personnages sont créés en distribuant dix points entre six caractéristiques (classées en trois catégories : Physique, Mental et Social), en fonction de l'idée que vous vous faites de vous-même ; du moins, dans un premier temps. Une fois les points répartis (les caractéristiques sont assez faiblantes), on procède à une phase de vote pour chaque joueur afin de déterminer si sa répartition correspond effectivement à sa personnalité ou son physique, ou s'il doit augmenter ou réduire l'une des caractéristiques surévaluée ou sous-estimée (ces augmentations ou réductions viennent en plus des dix points de base, mais sont sujettes à des traits désavantageux ou avantageux par la suite). Si l'idée n'est pas mauvaise, en pratique elle alourdit un peu le processus de création : trois votes (un par catégorie de deux caractéristiques) multipliés par X joueurs, ça fait beaucoup, d'autant qu'au final la caractéristique n'est pas précisément nommée, mais reste à la discrétion du joueur ciblé. Beaucoup d'opérations pour en venir à un simple choix.

Versus Z-Corps À ce stade, malgré quelques approximations et petites lourdeurs, ce système est plus léger et approprié que l'Open D6 de Z-Corps. Ce dernier, héroïque, s'accommode mal à un jeu de survie censé être stressant et punitif. Mais là où *La fin du monde : Apocalypse Zombie* enfonce le clou par rapport à son concurrent, c'est au niveau du système de gestion du stress présenté ensuite.

Lors d'une action, chaque dé négatif monte une jauge de stress (une jauge par catégorie : Physique, Mental et Social). Cette jauge dispose de trois graduations simulant la gravité du stress (exemples : Physique : blessures, Mental : dépression, Social : incompatibilité d'humeur, etc.).

Chacune des graduations inflige un dé négatif aux tests des caractéristiques concernées. Quand les trois graduations de la jauge sont remplies, il en résulte un traumatisme plus ou moins long à soigner. Mais ce n'est pas tout : les graduations augmentent également la résistance à un type de stress. Par exemple, à force de voir des cadavres ambulants ou de perdre vos compagnons d'infortune, vous commencez à y être accoutumé et devenez « blasé ».





Cette mécanique, un peu plus technique que les autres, permet une gestion efficace de cet aspect du jeu, ce qui est le vrai point fort du jeu (à nuancer selon les enjeux des actions, comme évoqué plus haut). Attention ! Ce n'est pas un jeu épique ou héroïque, il n'y a donc pas de points d'héroïsme ou de « *cojones* ». Il faudra faire avec ce que les dés vous donnent.

L'apocalypse, c'est maintenant !

Une section complète est dédiée à la direction d'une partie et d'une campagne. Rien d'extraordinaire pour les MJ expérimentés, mais quelques petites piqures de rappel générales de bon ton.

Enfin, la dernière partie, conséquente (elle occupe quand même environ trois quarts du volume !), propose des scénarios et contextes de jeu relativement variés (relativement parce que l'on reste tout de même sur de la survie post-apo zombiesque, sans partir en vrille dans des délires extravagants).

Cette section étant réservée aux MJ, je ne spolierai pas son contenu, mais sachez qu'elle présente pas moins de six contextes selon la même formule :

- description générale des événements,
- chronologie (depuis l'heure H du début de l'apocalypse jusqu'à quatre ans plus tard, de quoi avoir un guide pour gérer ou positionner le début de la campagne selon des points de référence – on retrouve par exemple ce positionnement sur les séries *Fear The Walking Dead*, qui narre la genèse de l'apocalypse, et *The Walking Dead*, qui narre la survie d'un groupe des mois plus tard),
- une liste de lieux emblématiques avec des idées de rencontres (un gros plus pour trouver l'inspiration ; à noter qu'il faudra quand même faire attention à les adapter au contexte français si vous voulez aller jusqu'au bout du délire ; heureusement, les descriptions sont assez génériques),
- une liste de PNJ clés et créatures zombies (humain, chien, cheval, meute de rats, etc.).

Cette section est intéressante, car elle permet de lancer très facilement soit une longue campagne sur une seule variation du thème, soit une série de *one shots*,

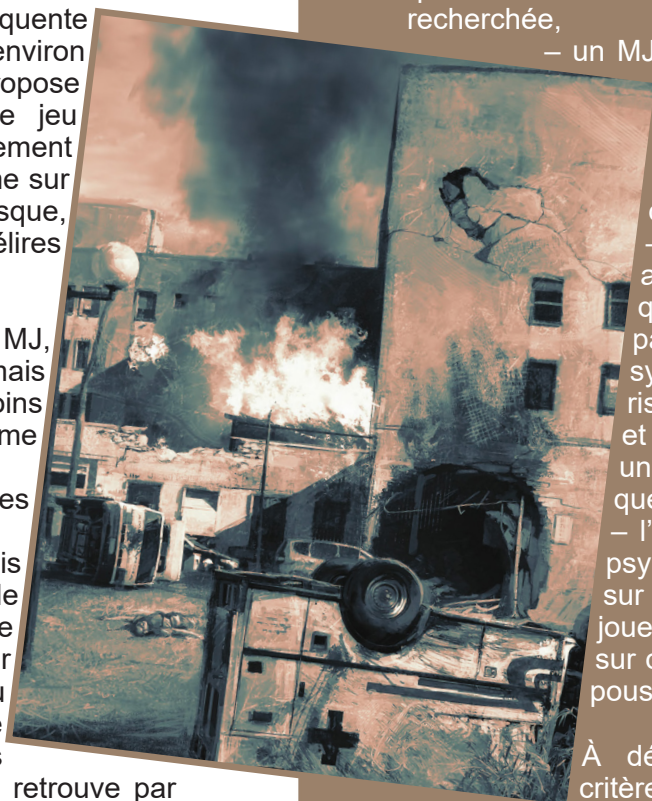
une bonne solution pour varier les plaisirs et poursuivre le jeu même si vous changez de groupe de joueurs. Ceux-ci ne sachant pas forcément à l'avance ce qui les attend, ils partiront très certainement sur des heures de spéculations, vous laissant le loisir de les surprendre.

Conclusion

Si *La fin du monde : Apocalypse Zombie* n'est pas la révolution ludique attendue ou sous-entendue, il reste néanmoins un bon jeu petit jeu sur le thème des zombies, à condition que votre groupe ait le profil pour lequel il se prédestine :

- des joueurs investis que le sujet passionne et qui seront vraiment en phase avec l'ambiance recherchée,

- un MJ capable d'improviser et de développer une *storyline* centrée sur les personnages sans avoir à être pris par la main (paradoxalement, déconseillé aux débutants),
- un goût pour les jeux *light*, aux règles simples et ludiques, qui ne s'embarrassent pas d'options et de sous-systèmes (les vieux routards risquent de rester sur leur faim et bidouilleront probablement un peu la mécanique avec quelques options de leur cru),
- l'envie de se focaliser sur la psychologie des PJ en se basant sur le *roleplay* spontané des joueurs plutôt qu'en s'appuyant sur des mécaniques précises ou poussives.



À défaut de répondre à ces critères, passez votre chemin : ce ne s'adresse pas à tout le monde. Vous risqueriez de le trouver un peu vide et de nous en vouloir de vous avoir trompé sur la marchandise, voire nous demander le remboursement de vos 39,95 €.

Versus Z-Corps *La fin du monde : Apocalypse Zombie* est une vraie alternative plus souple et immersive que *Z-Corps*. Le problème c'est que ce jeu vient après la bataille et risque de ne récolter qu'une clientèle de fans de zombies pour qui basculer sur un nouveau produit ne posera pas de soucis, même après avoir investi dans *Z-Corps*, d'autant qu'il n'y aura pas de suivi (du moins sur l'apocalypse zombie). Restent deux possibilités :

- prendre la *storyline* de *Z-Corps* et y jouer avec les règles de *La fin du monde : Apocalypse Zombie* – je pense que l'expérience n'en serait



que meilleure car plus dramatique et punitive ;
 -- piocher les quelques idées accrocheuses
 présentées dans *La fin du monde : Apocalypse
 Zombie* pour agrémenter votre campagne de
 Z-Corps, si toutefois vous préférez un système
 plus classique pour défoncer du zombie par
 rafales de dix.

Laurent Rambour

Liens vers nos partenaires





Les Sauveurs

Il y a peu, Laurent Devernay (Bob Darko) décidait de lancer son propre label, le Labo de Bob, pour éditer et distribuer ses jeux ainsi que pour consolider sa communication autour du jeu de rôle (il tient d'ailleurs sous ce même patronyme une rubrique remarquée dans le magazine *JdR Mag*). *Sweepers Inc.* a dans ce cadre déjà été chroniqué dans le numéro 21 du *Maraudeur*. On remarquait alors une volonté de l'auteur de vouloir promouvoir une approche procédurale du jeu de rôle, de vouloir l'explicitier de manière précise et non ambiguë pour s'attaquer à un univers original (les personnages étaient des recycleurs après une guerre spatiale totale, collectant des objets qui pourraient être utiles dans les carcasses dangereuses de vaisseaux spatiaux abandonnés). Cette approche est de nouveau de mise dans *Les Sauveurs*.

Le jour d'après

Dans de nombreux autres jeux de rôle, arrive un moment où les personnages sont appelés à sauver le monde, renverser une dictature ou arracher des mains d'un chef maléfique qui un fief, qui un pays, qui un continent. Lorsque les joueuses quittent la table, elles laissent derrière elles l'histoire, en espérant que leurs personnages pourront jouir de leur renommée ou de leur fortune, éventuellement même en participant de manière bénéfique à la reconstruction ou au gouvernement d'une nouvelle ère pour l'humanité. Cet aspect de l'histoire des personnages est assez rarement exploré – de la même manière qu'il est tout aussi rarement exploré dans la littérature ou le cinéma.

Les Sauveurs proposent justement de se concentrer sur cette partie de l'histoire des personnages. En effet, ce jeu de rôle propose d'incarner des personnages qui sont les héros d'une révolution, d'une guerre sans merci ou d'une révolution majestueuse et de leur donner les rênes du pouvoir. Il va s'agir pour les personnages de vivre avec les conséquences de leur réussite : gloire,

pouvoir, reconnaissance, etc. Toutefois, le ver est dans le fruit. En effet, *Les Sauveurs* impose, afin de ne pas s'endormir sur ses lauriers, que les personnages vont être confrontés avec la justesse du point de vue de l'opresseur qu'ils ont renversé. Ici, le dictateur agissait de manière cruelle, certes, mais pour contrecarrer une menace plus vaste et bien plus dangereuse (par exemple, se préparer à résister à une invasion nécromancienne prophétisée il y a plusieurs éons), menace à laquelle les joueuses devront à leur tour se confronter.

Roads to glory

Le système des *Sauveurs* va reposer sur une procédure assez rigide et bien explicitée pour dérouler la fiction.

La partie va se dérouler en deux volets, séparés par une rupture. Le premier volet permet de profiter de la victoire et de raconter comment les personnages prennent leur fonction ou profitent de la vie. Quelques prémisses de la Terrible Menace à Venir y sont abordées de manière allusive. Intervient alors la rupture. Il s'agit d'un court texte lu à haute voix qui expose crûment la nature de la menace. Le second volet explore alors comment la menace se manifeste et devient cruellement tangible et comment les personnages vont affronter cette réalité. Sont-ils fidèles aux aspirations qui les ont amenés à prendre le pouvoir pour le bien apparent de tous ? Ou deviendront-ils aussi cruels que l'opresseur qu'ils ont renversé ?

Dans chaque volet, chaque joueuse introduira deux scènes. Ainsi, lorsque toutes les joueuses ont introduit ces scènes, on passe automatiquement à la rupture (fin du premier volet) ou à la fin de la partie (fin du second volet). Les joueuses auront encore l'occasion de conclure l'histoire de leur personnage. Pour structurer encore la narration, les joueuses auront comme personnage soit un héros, soit un traître. Un héros est appelé à rester fidèle à ses idéaux et il influencera de manière positive, c'est-à-dire en restant fidèle à ses valeurs premières, la narration. Mais il n'y aura qu'un seul héros parmi les joueuses.



Toutes les autres auront des traîtres, qui seront amenés à introduire des événements néfastes dans la narration et sont appelés à prendre plus ou moins, selon l'interprétation de la joueuse, la même position qu'avait l'ancien oppresseur.

Vae Victis

Les Sauveurs se joue sans meneur, les scénarios sont écrits de manière à pouvoir se passer d'une participante qui serait extérieure à l'histoire. Les scénarios indiquent en effet les grands axes d'oppression que les joueuses ont renversés. La création des personnages permet de compléter la création de l'univers et d'indiquer comment les personnages sont liés aux grandes problématiques de la situation. Enfin, les autres éléments (comme la nature de la rupture) sont rédigés et sont prévus pour être lus sans interprétation additionnelle de la part d'un meneur. La dimension très procédurale du jeu permet de bien cadrer la narration sans avoir à recourir à une intervention extérieure aux joueuses. En ce qui concerne la résolution, tout se base sur la nature des personnages (héros ou traîtres) qui indique comment l'histoire est censée évoluer, avec quelques actions « joker » qui permettent de résoudre les conflits autour de la narration.

L'ouvrage présente ensuite cinq scénarios (qui sont ici appelés des contextes), très différents, allant de l'antique-historique (la libération d'une province périphérique du joug romain) au futuriste (la destruction de bases extraterrestres sur la Terre) en passant par le med-fan ou le contemporain horrifique. Il y a donc de quoi jouer (ou en tout cas explorer) cinq univers avec le jeu de base. Une des questions qui pourra se poser concerne la dimension ludique. Nous ne sommes pas en présence d'un jeu qui va permettre de faire des jets de dés critiques ou d'élaborer dans la durée l'histoire d'un personnage. La focalisation des *Sauveurs* est très fine : il s'agit « uniquement » d'explorer les conséquences d'une prise de pouvoir face à une autorité d'apparence malfaisante. *Les Sauveurs* s'inscrit donc dans la lignée des jeux « à focale restreinte » qui proposent une situation très précise à explorer, et dont il serait stérile d'essayer d'étendre le champ des possibles. La proposition est probablement donc moins ludique qu'exploratoire, il s'agit d'expérimenter les conséquences et d'en animer le déroulement. C'est une proposition originale et qui exige des joueuses une certaine maturité pour l'aborder. Il est encore une fois enthousiasmant de constater la fertilité du jeu de rôle francophone, tant dans les thèmes abordés que dans l'exploration de nouveaux systèmes pour le faire.

Les Sauveurs s'inscrivent ici comme une expérience de jeu, un test en laboratoire pour voir jusqu'où il est possible d'aller. Quoi de plus normal puisque ce jeu vient du *Labo de Bob* ? C'est véritablement une tentative d'étendre le champ des possibles, qui frôle et peut-être dépasse les frontières du jeu de rôle. Cette expérience sera particulièrement intéressante pour ceux qui s'interrogent sur les limites de ce dernier et ceux qui pratiquent et aiment pratiquer d'autres formes de narration ludique (micro GN, *story games*, etc.). C'est une expérience recommandée notamment pour ceux qui se posent des questions sur les limites de notre hobby.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires





Mantra

Le *cut-up* est une technique littéraire théorisée au début du XX^e siècle par le mouvement dada et qui sera notablement reprise et mise en application par l'auteur américain William Burroughs. En théorie donc, il s'agit d'écrire un récit littéraire, de le découper et de le réorganiser de manière aléatoire. Cela s'apparente donc à certaines autres techniques littéraires comme l'écriture automatique ou la retranscription d'expériences sous stupéfiants. L'expérience que le lecteur aura au cours de la lecture d'un tel ouvrage est sensée être fondamentalement différente (et peut-être parfois plus riche) que la lecture du texte original. Cette technique a parfois été reprise au cinéma, ce soit pour dérouter le spectateur ou émuler les expériences psychédéliques propres à la consommation de certaines substances hallucinogènes.

Mantra est pensé comme une application de la technique du *cut-up* dans le monde du jeu de rôle. C'est d'ailleurs son sous-titre, en forme de profession de foi : « le jeu de rôle est un *cut-up* ». Un mot en passant : puisqu'un concept un peu obscur est supposé être l'axe de force du jeu, il aurait été opportun d'en faire une description (un peu comme celle qui introduit cette chronique). Son absence rend la lecture de *Mantra* particulièrement déroutante. C'était peut-être l'effet escompté. Dans le doute, ne consommez pas de mescaline. L'auteur a eu envie de faire un *cut-up* de cette chronique. Ça aurait été rigolo et illisible. Il a abandonné l'idée, il a déjà assez de fans tordus comme ça. Refermons cette parenthèse qui saura, je l'espère, trouver son chemin jusqu'aux auteurs de *Mantra*.

Batronoban (*Jaune radiation*, *Space swords*) est le concepteur derrière *Mantra*. Il est épaulé de Quentin Bachelet et de Fabrice « Kahlong » Brabon (un des piliers de l'aventure podcastique Radio-Rôliste). Ils collaborent régulièrement tous les trois (*Dans l'empire du Lion*) ou par groupe de deux. Cette équipe a proposé *Mantra* dans le cadre d'une souscription participative en mars 2016 qui visait, selon les auteurs, à évaluer l'intérêt des rôlistes francophones pour un projet résolument inhabituel. Environ 160 souscripteurs ont permis à ce projet de voir le jour – quelques semaines plus tard, *Mantra* était disponible.

Lancez un dé surréaliste et jouez une réminiscence

Mantra est un jeu de rôle expérimental. Le défi de le présenter est par conséquent ardu. Essayons. Partez du principe que tous les personnages que vous jouez sont interconnectés entre eux. Que les expériences des uns peuvent alimenter les aventures des autres. Que vous pouvez créer à la volée de nouvelles aventures (sous forme de flash-back d'univers parallèles pas encore imaginés tendance *mindfuck*). Qu'il existe une trame narrative un peu barrée et grandiloquente autour de tout ça. Avec tout ce qui peut être stimulant, déroutant ou juste cool à jouer : rencontres mystiques, révélations galactiques, paradoxes temporels, échos entre univers parallèles, etc. Voilà à peu près ce que propose *Mantra*.



D'ailleurs, sur les quelque 150 pages de l'ouvrage, seule une quarantaine sont consacrées au système. Le reste est constitué de gros scénarios qui amèneront leur lot de révélations et d'aventures dans des mondes parallèles. L'ensemble est un peu « foutraque ». D'une certaine manière, c'était attendu, vu le message que souhaite porter ce jeu. D'une autre, était-ce la seule manière de procéder ? Il paraît aussi qu'il y a un message codé et caché dans l'ouvrage. Je ne l'ai pas trouvé, par conséquent, je ne sais pas si les quelques coquilles glanées ici et là sont voulues ou non.

Pour ce qui est du système, la volonté est définitivement de reposer sur le moins de mécaniques possible pour focaliser toute l'attention sur le contenu fictionnel créé pendant la partie. Pas de listes à rallonge, avec nécessité d'une calculatrice de poche pour définir un personnage. En revanche, il est bien nécessaire d'avoir un passé rôliste affirmé pour tirer pleinement profit des possibilités proposées par le jeu – et si c'est avec les mêmes joueuses, tant mieux ! Le système repose sur une ressource commune, appelée perles, qu'il faudra



représenter à la table par des petites pierres ou des billes de verre par exemple. Au fur et à mesure que les personnages seront affectés par l'histoire, ils perdront des perles en fonction d'une liste prédéterminée de situations qui déclenchent cette perte. Si un personnage est affecté par la fatigue ou une blessure, il perd une perle ; idem si une joueuse souhaite modifier la scène en cours en rajoutant des éléments à la proposition du meneur. Les perles perdues sont retirées de la table. Lorsqu'il n'y en a plus et donc que les personnages ne sont plus en mesure d'absorber de nouvelles difficultés, les joueuses exploreront alors une Réminiscence – un moment-clé de certains personnages, mais pas nécessairement les mêmes personnages que ceux qu'elles incarnent sur le moment, ni le passé, ni d'ailleurs nécessairement un moment ayant existé ou appelé à exister.

Ces réminiscences sont chronométrées et elles permettent de récupérer des perles (et parfois un peu plus ou un peu moins que le nombre de perles précédent) et d'explorer un autre monde (ou une uchronie, ou une utopie, ou...). En concluant une Réminiscence, les personnages auront donc un nouveau stock de perles pour continuer leur aventure en cours. Les morceaux d'aventures vécus par les personnages pendant ces Réminiscences peuvent générer des « jokers », qui permettent de réussir une action très difficile sans encombre. Par exemple, un personnage qui s'illustre dans une course-poursuite pendant une Réminiscence pourra alors utiliser son expérience pour réussir de la même manière une situation analogue dans l'aventure principale. Enfin, si jamais les joueuses ne regagnent plus une seule perle, elles interrompent la campagne et elles ont perdu. L'histoire s'interrompt, probablement dans un paradoxe schizophrénique du Grand Narrateur Universel. Ou parce que le Kangourou cosmique se réveille à cause d'*enchiladas* mal digérées. Allez savoir.

Loisir sous influence

Les inspirations et la bibliographie sont très utiles dans l'éventualité d'une partie de *Mantra*. Des exemples concrets pourront aider à formuler de manière plus facile un genre de partie assez rare et qui risque rapidement de récupérer l'étiquette de « complètement barré ». *Sense 8*, *le Festin nu*, *l'Effet papillon* sont les références les plus connues qui soient citées par les auteurs. *Mantra* peut s'inscrire dans la lignée des expériences littéraires les plus absconses d'Henri Michaux ou des œuvres cinématographiques illustrant les concepts de métempsychose et de correspondances (*Cloud Atlas*, *The Fountain*).

Autant dire que ce n'est pas une balade dans le parc. Soyons honnêtes. Si vous êtes un groupe de joueuses qui vous connaissez bien, qui pratiquez régulièrement et qui n'êtes pas (trop) déroutées par les références du paragraphe précédent, ça peut valoir le coup de jouer les scénarios proposés par l'expérience *Mantra*. Probablement pas de manière exclusive, la pratique d'un autre jeu en parallèle sera d'ailleurs l'occasion de faire des trucs mémorables uniquement pour gagner des jokers dans la campagne de *Mantra*. Effet garanti. Les possibilités offertes sont assez géniales.

Dans tous les autres cas, il paraît bien délicat de proposer une telle expérience. En revanche, il faut saluer la volonté des auteurs de s'engager dans une démarche créative particulièrement audacieuse. Les clins d'œil à d'autres auteurs audacieux de jeux de rôle sont à ce titre très révélateurs. Il faut d'ailleurs aussi saluer les souscripteurs qui ont soutenu cette audace, cette originalité. Le financement participatif, au-delà de soutenir des rééditions de luxe de jeux classiques, permet donc à la marge l'expression de quelques auteurs novateurs.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires





Millevaux, au seuil de la folie

Millevaux est un univers post-apocalyptique original, dans lequel les humains sont condamnés à oublier tout ce qui fait leur identité, où l'Europe est couverte d'une forêt impénétrable et regorgeant de monstres terrifiants, les Horlas. Dans cet univers, tout rouille, tout dépérit et les sentiments y sont exacerbés. Cet univers a été initialement créé par Thomas Munier comme un environnement pour le jeu de rôle *Sombre* de Johan Scipion. Thomas Munier continuera ensuite d'explorer cet univers avec plusieurs JdR : *Inflorenza* (où les passions des personnages façonnent le monde pour le pire et le meilleur), *Arbre* (où les personnages sont des clochards magnifiques), *Inflorenza minima* (pour explorer des contes cruels), *Odysee* (la réécriture de l'épopée d'Ulysse dans un monde en ruines) et *Marchebranche* (aventures initiatiques). Plusieurs autres ouvrages d'autres auteurs ont fleuri comme des dionées troublantes, dont *Millevaux, au seuil de la folie*, fruit de la collaboration de l'auteur original et protéiforme, de Michel Poupard (pour l'interprétation des folies) et de Stellamaris (pour la campagne originale, « l'Élixir de mémoire »).

Ce qui a caractérisé les productions de Thomas Munier, c'est la très grande adéquation entre la manière d'explorer l'univers de Millevaux et les règles (voir par exemple la chronique ludique d'*Inflorenza* dans le *Maraudeur* n°15). L'auteur intervient ainsi dans des conférences et des podcasts, où il est possible de comprendre que sa démarche de compréhension théorique du jeu de rôle s'appuie sur ses expérimentations. Les différents jeux produits dans le monde de Millevaux sont ainsi le produit d'un travail théorique et représentent des preuves ludiques de l'intérêt des thèses développées.

Dans le futur personne ne vous entendra crier

L'action de *Millevaux, au seuil de la folie* se situe en Europe, loin dans le futur, après une catastrophe dont plus personne ne sait rien. L'Europe a été profondément malmenée et sa démographie violemment diminuée. Ce qui reste de son territoire est couvert d'une sombre forêt interminable et dangereuse. À l'ombre des hêtres silencieux, les plus profondes hantises de l'humanité (fantômes, ogres, mutants et bien, bien pire) peuvent prendre vie et propager folie et destruction, grâce à une onde occulte, l'égrégore. L'ambiance est presque désespérée, l'horreur y est épique. Pour couronner le tout, les humains sont frappés du syndrome de l'oubli et ne gardent aucune mémoire de ce qui s'est passé il y a plus de trois ans. Cette personne que vous menacez avec un gourdin crasseux, n'est-ce pas votre ancien

amant ? Votre frère ? Votre fils ?



Dans cet enfer forestier, riche d'un folklore où ressurgissent les grandes ambitions et les terribles craintes de l'humanité européenne, les joueurs vont incarner des héros, des salauds et des martyrs. Tous les personnages sont marqués par le destin et par une grande affinité avec l'égrégore, qui leur permet, plus ou moins consciemment, de stopper des armées d'un seul mot, de s'opposer aux hordes déferlantes de monstruosité ou de mourir d'amour.

Ici, tout est pulsion exacerbée, luxure, sacrifice et corruption.

Un système générique scotché sur un univers original

Dans cet ouvrage, on retrouve en effet pratiquement mot pour mot la description de l'univers de Millevaux qui avait déjà été disponible pour la publication d'*Inflorenza* et à laquelle on peut accéder librement sur le site de l'auteur. C'est pour cela que j'ai repris mot pour mot la description que j'en ai réalisée dans le *Maraudeur* n°15. Mais il n'est plus question de la mécanique viscérale et perverse qui en a fait le succès ; c'est en effet le système générique de FU qui y est transposé. Toutefois, l'ambition de *Millevaux, au seuil de la folie* est toujours de jouer des rôles de héros,



de martyrs et de salauds propres à la phrase d'accroche d'*Inflorenza*. Ce système générique va-t-il bien coller à cette ambition ?

Cette question va frapper le lecteur comme le poing d'un troll en maraude. En effet, le système générique de FU est assez répandu. C'est en effet par exemple celui qui a été choisi pour faire jouer *Wastburg*, ce jeu citadin où les personnages sont des gardes bouseux et à l'hygiène buccale douteuse. Ce système se base sur un jet d'un d6 ; en fonction du résultat, le conflit est résolu selon une grille de lecture simple allant du « non, et... » pour le résultat le plus défavorable (un échec et une complication) au « oui, et... » pour la réussite la plus avantageuse (une réussite et un bonus), avec six degrés nuancés entre ces deux extrêmes. Les personnages disposent de ressources (physiques ou mentales), que les joueurs peuvent dépenser pour améliorer d'un cran le résultat d'un dé. Par exemple, la dépense d'un point de ressource mentale permet de passer d'un « non, mais... » à un « oui, mais... », c'est-à-dire d'un échec avec un avantage temporaire à une réussite avec une complication.

Le système est simple et permet d'introduire des rebondissements bienvenus dans la narration. Pourtant, on ne retrouve plus la dimension sacrificielle et risqué-tout d'*Inflorenza*, ni sa grandiloquence parfaitement en adéquation avec la promesse d'interpréter des martyrs, des salauds et des héros. On retrouve bien l'univers enivrant, trouble et dangereux d'*Inflorenza*, mais les personnages y sont beaucoup moins exposés.

Memento mori

C'est regrettable d'autant plus qu'outre la partie univers, complètement héritée d'*Inflorenza*, et la présentation adaptée de FU, très proche d'autres itérations, cet ouvrage propose une campagne très intéressante et pour le coup originale, « L'Élixir de Mémoire ». Cette campagne travaille au plus près les thématiques transversales de Millevaux : les voyages dangereux et merveilleux, les révélations ahurissantes, de l'horreur, de l'intime, de la décadence, de la folie... Bref, un extraordinaire pot-au-feu glauque et bouillonnant de sujets fertiles. Cette campagne constitue la seule réelle originalité de l'ouvrage, mais l'intérêt est au rendez-vous. Ainsi, en faisant une métaphore boutiquière, sur les 350 pages de l'ouvrage, les 120 pages de campagne valent vraiment le détour. Y verrez-vous le verre à moitié vide ou le verre à moitié plein ? Ici, on se prend à vouloir proposer une autre modalité de publication, en se focalisant uniquement sur cette campagne et en la laissant libre d'être jouée

avec les règles d'*Inflorenza* ou d'autres. Il est vrai que la publication de matériel de jeu (scénarios, campagne, etc.) peut apparaître comme le parent pauvre des publications francophones à côté des innombrables publications de systèmes. Peut-être les auteurs préféreraient-ils mettre à disposition un ouvrage autonome, au risque des redites ou des modestes divergences d'alignement entre contenu et système ?

Sur la présentation, il faut reconnaître que la maquette fait preuve d'originalité. Un gros tiers de chaque page est occupée par des arbres tordus et inquiétants (des hêtres ?). On sera peut-être un peu moins convaincu par le fond gris de chaque page. La lecture est pénible sur un fond coloré et difficile en plus lorsque ce fond est gris. À la fin des années 1980, le magazine *Jeux et Stratégie* épinglait déjà le même choix douteux pour l'édition française de *Killer* par Jeux Descartes – je dois m'inscrire dans cet héritage. Pour paraphraser les *Tontons flingueurs* « on a dû arrêter la production, ça rendait les clients aveugles ». Le fond gris, le vitriol du Mexicain, même combat.

Que retenir de Millevaux ? Que l'univers n'a pas fini de fertiliser les imaginaires et de proposer des aventures vivifiantes. Que pour explorer de manière optimale cet univers, il est indispensable d'avoir le bon système de règles. Dans un autre univers, on pourrait à la limite se contenter d'un pis-aller. Ici, c'est tout bonnement inimaginable. On retiendra aussi que le jeu de rôle est toujours aussi fertile de nouveaux auteurs et maisons d'édition qui se lancent dans le grand bain. Qu'on doit saluer leurs ambitions et aussi un peu rappeler les erreurs du passé pour ne pas les reconduire à l'avenir. Parce qu'il n'y a pas que les personnages fictifs du monde de Millevaux qui sont frappés d'Oubli. Notre communauté peut l'être aussi. Espérons qu'elle continue d'être bénie de fertilité et d'audace.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires





OVA RPG The anime Role-play Game

OVA RPG : The anime Role-play Game est la deuxième édition d'un jeu de 2005 ayant eu un succès d'estime outre-Atlantique. Comme beaucoup de jeux aujourd'hui, il a bénéficié d'une souscription qui a permis de sortir le jeu sous un format renouvelé, plus beau et plus équilibré. Qu'a-t-il dans le ventre ? Est-il vraiment à la hauteur de son ambition, à savoir simuler les séries animées japonaises dans leur ensemble ? Doc Dandy a mené l'enquête pour vous et disséqué l'ouvrage.

Venu de nulle part, c'est Cobra !*

Tout d'abord rappelons que simuler des histoires dignes des animes japonais est un vrai challenge. En effet ces animes ne sont qu'un format de médium où certaines caractéristiques reviennent régulièrement ; mais un jeu de rôle exhaustif sur le sujet tient du challenge. Ici l'auteur s'est concentré sur les signes les plus courants, voire les clichés de ces animés.

Qu'est-ce qui différencie les animes japonais du reste de la production mondiale ? Pour schématiser, les personnages y sont souvent caricaturaux, avec quelques traits de personnalité marqués, des grands yeux, des petites bouches et des coupes de cheveux improbables. Ils sont souvent jeunes et inexpérimentés et surtout leurs actions sont souvent amplifiées, en allant de la maladresse extrême aux prouesses surhumaines (les animes les plus courants sont de type Shonen et bourrés d'actions héroïques). *OVA RPG* prend le parti de jouer sur ces clichés tout en proposant une mécanique simple. Voyons cela.

Le destin de l'être humain ne se façonne pas par à-coups, il s'élabore au fil des jours**

Dans *OVA RPG* les personnages n'ont pas de caractéristiques ou de compétences définies, mais des traits libres notés de

1 (faible) à 5 (maître ultime) et des faiblesses notées de -1 (gênant) à -3 (catastrophique). Les personnages joueurs peuvent avoir autant de traits et de faiblesses que voulu, à condition que la somme des traits et des faiblesses « s'annule » pour un total de zéro***. Ainsi prenons Larrak, un jeune gitan décidé à se venger d'un tyran ayant massacré sa famille. Il pourra être « agile (3) », « chanceux (2) » ou « rapide (1) », mais sera aussi « impulsif (-2) », « trop confiant (-2) » voire un fameux « love magnet (-3) » faisant de lui un aimant à filles trop collantes. Pour aider les joueurs, quelques personnages préconçus sont proposés ainsi qu'une longue liste de traits et faiblesses – dont certains contiennent des microrègles spécifiques, comme le champ de force réduisant les dégâts. Certains traits ou faiblesses impactent les scores d'endurance ou de santé du personnage, comme « costaud » qui ajoute cinq points de santé. Ces valeurs servent de

points de vie et de fatigue pour chaque personnage, qui a 40 en moyenne dans chaque score. Ce sont les seules valeurs communes à tous les personnages.



Pour affiner certains traits, notamment les attaques spéciales, le joueur peut inclure des bonus (*perks*) à un trait spécifique pour étendre son champ d'action. Par exemple Larrak est un maître escrimeur et utilise sa botte de Lovara pour désarmer ses adversaires (bonus « désarmer ») et affecter leur endurance (attaque fatigante). Chaque bonus possède le plus souvent un coût de cinq points d'endurance pour activer le coup spécial, afin de simuler la fatigue engendrée par cette action. Ce coût peut être réduit en y incluant des défauts, comme le fait d'utiliser une épée pour la fameuse botte de Larrak, à raison de cinq points de moins par défaut pour un minimum de zéro. Certaines attaques peuvent être vraiment puissantes comme celles qui incluent un multiplicateur de dégâts.

À noter que ces règles ne sont pas seulement valables pour des attaques mais aussi sur d'autres capacités comme la magie ou la guérison. Et selon le meneur et les joueurs, ces options sont modulables à volonté. Les traits peuvent être aussi du matériel ou même des compagnons (garde du corps, valet multifonction, etc.) qui pourront être déclinés sous la forme de groupement de traits.



Kamehameha !****

Les tests sont toujours de même nature. Face à un obstacle ou une épreuve, le joueur jette 2d6 et conserve le meilleur score. La difficulté va de 2 (enfantin) à 12 (quasi impossible), mais les choix optimisés des joueurs et la chance aux dés pourront amener à dépasser largement cette échelle. En effet, au cas où deux dés donnent le même résultat, ceux-ci s'additionnent. Surtout dans le cas où le joueur peut lancer un nombre des supplémentaires correspondant au score d'un trait utile dans la situation. Le bonus est cumulable par autant de traits que justifiés mais il subit aussi des malus égaux aux scores de faiblesses. Ainsi Larrak, « agile (3) » et « rapide (2) », pourra sauter sur son adversaire avec cinq dés de bonus. Hélas sa faiblesse « impulsif (-2) » ne lui permettra de jeter que trois dés au lieu de cinq. Ainsi avec un résultat de 2, 3, 4, 4 et 5, Larrak obtient un score de 8 (4+4). Si l'enjeu est de taille, le joueur peut dépenser de l'endurance pour ajouter des dés drama (le MJ peut même en octroyer gratuitement selon les circonstances) ou même invoquer un miracle au prix de trente points d'endurance.

En combat les choses sont assez classiques : jet d'initiative en début de conflit, une action par tour et jets en opposition. Les dégâts correspondent à la différence entre l'attaquant et le défenseur après modification des multiplicateurs/diviseurs de dégâts. Les actions sont très dynamiques car le jet d'initiative se fait une fois par combat (sauf si on veut relancer) et les PNJ mineurs sont considérés comme des sous-fifres sans score de santé (un coup, un ennemi à terre). Un défenseur peut même agir en contre, en choisissant d'utiliser son attaque en même temps que son opposant pour créer des effets de duels flamboyants. Si l'on perd plus de la moitié de ses points de santé sur une attaque, on subit une complication durable qui peut réellement handicaper le héros. Celle-ci se gère alors comme une faiblesse. Enfin quelques manœuvres spéciales permettent d'optimiser les chances de réussite en combat.

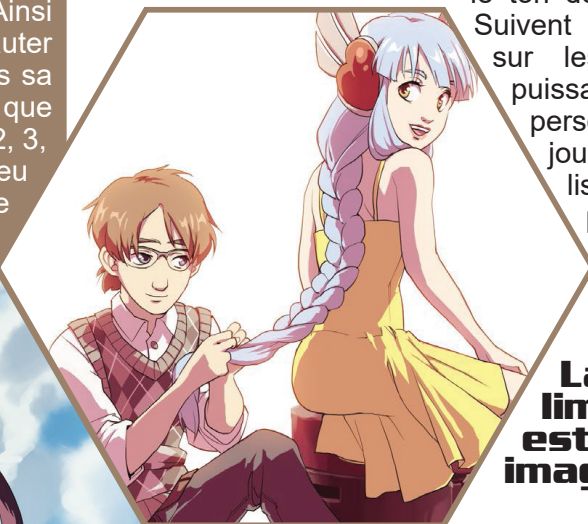


Les techniques secrètes du clan Okuto*****

Côté MJ, OVA RPG propose des conseils assez simples. Tout ce qui concerne les changements d'échelle est laissé au jugement du meneur, afin de pouvoir jouer avec des phases intimistes comme des batailles spatiales épiques. Beaucoup de conseils renvoient à la mécanique de base et proposent de gérer les situations au jugé et selon le bon sens du meneur afin de conserver une grande liberté dans la fiction.

Toutefois des règles précises viennent encadrer le rythme de progression des personnages joueurs selon le ton de la campagne.

Suivent des indications sur les niveaux de puissances des personnages non joueurs et une liste de némésis prêtes à l'emploi.



La seule limite est ton imagination !

Côté format OVA RPG est très plaisant à lire : maquette claire, dessins dans le ton et très colorés, dans un style proche du manga. Rien à redire de ce côté-là. Niveau fond on pourra trouver le système de jeu aussi très fun, mais on remarquera assez vite que l'intérêt du jeu s'arrête là. Les bases

du jeu ainsi que les micro-options pour chaque trait invitent à l'optimisation et à la création de personnages déséquilibrés jusqu'au ridicule. Pour toute réponse à d'éventuelles dérives, l'auteur renvoie le meneur à son « bon sens » ou « son imagination ». Si cela a le mérite de l'honnêteté, on ne peut s'empêcher d'y voir un aveu de faiblesse du *game design*.

En conséquence si vous vous sentez l'âme de maîtriser « au doigt mouillé », OVA RPG vous offrira





une base cool et facile à prendre en main. Ceux qui recherchent quelque chose de plus solide passeront leur chemin.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



Psi*Run

Premier jeu édité par Electric Goat, *Psi*Run* vous propose d'incarner des fuyitifs amnésiques présentant des pouvoirs qu'ils ne maîtrisent pas. Une traque sans merci va alors se dérouler entre les personnages et leurs poursuivants.

Présentation générale

Sous la forme d'un petit format (tant par sa taille que par son nombre de pages), *Psi*Run* est un jeu sans préparation avec MJ, plutôt orienté jeu en *one shot* qu'en campagne. La maquette, tout en étant simple, est agrémentée de dialogues entre des joueurs/MJ fictifs sous la forme de « BD » qui rendent très agréable la lecture et explicitent certains points de règles.

Le jeu utilise principalement quatre supports : la feuille des fuyitifs (servant de feuille de perso), celle des poursuivants (permettant de définir la menace), celle des risques (sur laquelle on retrouve quelque chose qui est proche des « Moves » d'*Apocalypse World*) et la piste (sous forme de *Post it*). Enfin, pour résoudre vos actions vous aurez besoin de D6.

Fuyitifs ?

L'histoire de vos personnages débute *in media res*. Ils sont victimes d'un accident (crash aérien, accident de voiture, etc.) au cours de leur transfert. À leur réveil, ils ne savent qu'une chose, ils sont poursuivis et doivent fuir.

Les personnages possèdent tous un pouvoir qu'ils ne contrôlent pas. Ils sont définis par un court descriptif qui doit répondre à la question « quand je me regarde dans le miroir, je vois ? ». S'ensuit le cœur du jeu, le joueur définit quatre à six questions que se pose le personnage. L'une de ces questions doit avoir un rapport avec son pouvoir, l'une sur son passé immédiat et d'autres sur ses forces et faiblesses.

Les poursuivants

L'adversité, incarnée par le MJ, représente une organisation, qu'elle soit gouvernementale, extraterrestre, etc. Elle doit avoir les moyens de poursuivre les fuyitifs quels que soient les moyens

utilisés par ces derniers. Le MJ définit le type d'organisation au début de la partie, ce qui va teinter l'histoire. Cela ne sera pas pareil d'être recherché par des agents Smith ou par des « Predators ».

L'histoire se veut être une course poursuite entre les PJ et les poursuivants. Pour cela, au centre de la table se trouve la piste. Cette dernière, matérialisée par exemple par l'utilisation de *Post it* ou de morceaux de papier, représente la liste des lieux dans lesquels les PJ auront passé du temps et où il se sera déroulé quelque chose d'important. Le premier lieu de cette piste est forcément le lieu du crash. Au fur et à mesure, la piste va s'étendre et grâce à des jetons les joueurs vont représenter leurs personnages, le MJ les poursuivants. De cette manière, visuellement, on sait que l'adversaire se trouve à une, deux ou trois cartes lieux du lieu actuellement visité par les PJ. L'astuce aurait pu être que tous les

personnages se séparent pour avoir autant d'embranchements à la piste que de PJ et ainsi voir le MJ devoir faire des choix de quel personnage sera poursuivi. Mais c'est sans compter la puissance de cette organisation qui va alors mobiliser des poursuivants pour chaque embranchement, mettant ainsi la pression sur chacun des personnages. Il faudra alors réfléchir pour définir si l'on est plus fort ensemble ou si l'on a plus de chance en se séparant.

On s'enfuit comment ?

Les personnages sont libres de leurs mouvements et peuvent se rendre où ils veulent. Les jets de dés n'interviennent que lors d'actions significatives, à savoir lorsqu'il y a une incertitude sur

le résultat, lorsque l'action prend du temps, lorsqu'elle est dangereuse, etc. À ce moment-là, le joueur va jeter de quatre à six dés (quatre dés de base plus deux optionnels selon si son personnage utilise son pouvoir et si l'action peut le conduire à être blessé). Une fois le pool de dés réuni, le joueur va affecter le résultat de son jet sur la feuille de risque selon cinq critères que sont la réussite de l'objectif, les souvenirs, la poursuite, l'effet du pouvoir et la blessure.

Le lien avec *Apocalypse World* intervient à ce moment-là avec des conséquences prédéfinies et le joueur va





choisir, en fonction du résultat des dés, quelles vont être les conséquences de ses actes. La petite subtilité vient du fait que les conséquences vont pouvoir être décrites par le joueur lui-même, par le MJ mais également le cas échéant par les autres joueurs (en ce qui concerne les souvenirs et le pouvoir psi). Comme le jeu se base sur la découverte de son identité, de son passé, par moment, ce sont les autres joueurs qui vont vous imposer des souvenirs en répondant à l'une de vos questions initiales. De ce fait, lors de la création de perso, il vaut mieux ne pas avoir une idée des réponses à vos questions sous peine de vite désenchanter. Ainsi, la narration peut être partagée entre tous les joueurs et cela en fonction du jet de dés du joueur et de l'affectation de chaque dé sur la feuille de risque. Le joueur décide, lorsque son jet de dé le permet, quand il souhaite avoir la narration pour expliquer telle ou telle conséquence sur l'objectif qu'il cherchait à atteindre, l'effet de son pouvoir, etc., et quand il donne le pouvoir au MJ et/ou aux autres joueurs sur les conséquences sur son personnage.

Mais qui dit poursuite, dit potentiellement capture. Cela arrive lorsque les jetons poursuivants se retrouvent sur la même case que celui d'au moins un PJ. Dans ce cas, lors du prochain jet de dés, une nouvelle option se débloque (et doit être résolue) à savoir la capture potentielle du personnage. Si ce personnage est capturé, un dernier jet de dés pourra le sauver, à savoir le jet de disparition qui pourra conduire, comme son nom l'indique, à la disparition du personnage. Bien entendu, les autres personnages pourront tenter de le sauver, avec le risque de se faire eux aussi capturer.

En jeu, *Psi*Run* se révèle être efficace, facile à prendre en main pour les joueurs. La piste permet de toujours garder à l'œil la position de l'adversité et au moment des choix d'attribution des dés sur la feuille de risque,

le joueur peut être contraint à devoir faire des choix comme perdre la main sur le passé de son personnage ou devoir rapprocher l'adversité d'une case (pour l'ensemble du groupe). Ces choix, qui sont intéressants, peuvent malheureusement conduire à une rupture du rythme dans la fiction puisque le joueur peut passer du temps à optimiser le résultat de son jet et estimer quelle est la meilleure affectation possible. L'autre contrainte à prendre en compte est pour le MJ et concerne la piste. En effet, il n'est pas évident en jeu de décider à quel moment il est nécessaire de créer une carte lieu. Au départ, cela peut conduire à un petit flottement dans la fiction puis rapidement le MJ n'a d'autre choix que de décider « au jugé ».

Conclusion

*Psi*Run* est un jeu très plaisant, extrêmement dynamique, mais très mécanique. Les scènes sont, en général, relativement courtes, ne laissant que peu la place au *roleplay* du fait de l'urgence de la situation dans laquelle les personnages se trouvent. La fiction ne pourra être continue, du fait des choix à faire suite aux jets de dés, mais globalement cela ne pose pas tant de souci que cela. Par contre, on peut s'interroger sur la « rejouabilité » du jeu puisque la fin de l'histoire (et donc la vérité) va être expliquée par le joueur qui aura répondu à toutes ses questions de départ et que souvent on peut se retrouver dans le même twist final, celui de « tout ceci n'était qu'un rêve ». Toutefois, au vu du prix du jeu (10 euros le PDF ou 15 la version arbre mort + PDF), de la thématique inspirante et de la mécanique efficace, il serait dommage de passer votre chemin.

Sempaï



Liens vers nos partenaires



Compagnon Science-Fiction, pour Savage Worlds

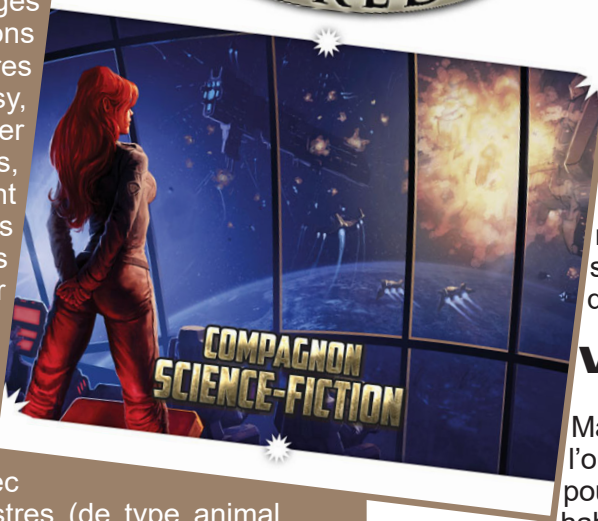
Il y a très longtemps dans une lointaine...

Il était temps ! Près de quatre ans après la sortie du système générique *Savage Worlds* en français, l'équipe de Black Book Éditions sort enfin un supplément pour cette gamme (si on excepte *Deadlands* qui est une sous-gamme à part entière). Et quel supplément ! Le *Compagnon Science-Fiction* est taillé pour apporter du matériel supplémentaire pour les meneurs souhaitant jouer des campagnes dans un futur plus ou moins lointain. Ce supplément traduit fait partie d'une collection d'ouvrages apportant plus d'informations pour jouer dans des cadres spécifique comme la fantasy, l'horreur ou le genre super héroïque. À chaque fois, les informations se veulent généralistes et optionnelles pour permettre aux joueurs et aux meneurs d'ajouter les éléments de leur choix à leur campagne.

Nous retrouvons tout d'abord une partie pour les personnages joueurs avec l'ajout de races extraterrestres (de type animal comme insectoïdes, amphibiens ou mammifères poilus, mais aussi synthétiques) avec des historiques à intégrer à votre campagne et les atouts/handicaps associés permettant d'adapter sa propre race en s'inspirant des modèles proposés. Les éléments associés sont soit nouveaux soit des modifications d'atouts/handicaps figurant déjà dans les règles de base. Quelques règles viennent ajouter un niveau dans la simulation en cas d'intrigues sur des planètes à atmosphère risquée pour les humains, dans un environnement à gravité réduite (voire nulle) ou, si les joueurs se sentent une âme de négociants de l'espace, pour gérer les échanges commerciaux d'un système planétaire à un autre.

Méfie-toi des Romulans apportant des présents*

Science-fiction oblige, une grosse partie du supplément est consacrée à l'équipement. Et tout d'abord les armes et armures, qui vont du couteau à monofilament au canon laser lourd destructeur de tank anti-grav. Comme précédemment, des « microrègles » permettent de prendre en compte le recul en gravité zéro, l'effet cautérisant d'un laser ou la gestion des cellules énergétiques. Il est à noter que les niveaux de puissance des armes sont très larges et il faudra bien choisir avant d'introduire un canon laser au potentiel de destruction élevé ou une armure énergétique rendant le porteur invulnérable à des armes conventionnelles. Ces armes et armures extrêmes, si elles rendent très bien une ambiance *space marines* à la *Warhammer 40 000*, atteignent des scores aux limites techniques du système *Savage Worlds*.



Enfin les véhicules, vaisseaux, méchas, robots et même les implants cybernétiques fonctionnent avec le même principe de mods, des modules à implémenter. Chaque module est capable d'accueillir un certain nombre de modifications qui ont toutes un coût. Cette astuce permet de limiter les ajouts trop puissants sur des châssis légers. Quelques règles pour créer un PJ robot s'ajoutent à cela avant un long panorama sur les vaisseaux. Beaucoup de matériel donc, mais assez peu de règles dédiées au hacking ou d'autres situations typiques de la SF. À croire que le futur n'est que matériel.

Vers l'infini et au-delà !

Mais le meneur n'est pas en reste et l'ouvrage propose de nombreuses tables pour créer à la volée des planètes et leurs habitants (niveau technologique, races, culture, etc.). Tout ceci est complété par un bestiaire de créatures hostiles, allant du ver suceur de sang à l'entité stellaire en passant par le bête phacochère de l'espace ou le zombie en mode post-apocalyptique, pour pimenter les sessions d'exploration sur une planète.

Les PNJ standard d'un univers space opera (chasseur de primes, *space marine*, pirate de l'espace) sont également de la partie. En revanche les meneurs en quête de conseils pour l'écriture de campagne avec des thématiques spécifiques (exploration de planètes hostiles, guerre galactique, contrebande à la *Firefly*/*Star Wars*, etc.) seront bien démunis ici.





Voyage direction l'enfer, sans escale ! **

Que dire de plus si ce n'est que le *Compagnon Science-Fiction* est un bon catalogue de matériel pour vos campagnes *Savage Worlds* allant du cyberpunk au space opera en passant par l'action horrifique à la *Alien*. Certes, les éléments proposés ne sont guère originaux, mais l'intérêt est justement de pouvoir jouer une campagne *Star Trek*, *Star Wars* ou *Starship Troopers* aisément en choisissant les options pertinentes. Attention, toutefois, à l'overdose de microrègles si vous êtes trop gourmand en ajoutant trop d'options de jeu. Fort heureusement, celles-ci demeurent cohérentes entre elles et peuvent s'intégrer au fur et à mesure. Bref, un ouvrage indispensable si vous appréciez la modularité du système *Savage Worlds* et que vous vous lancez dans une campagne futuriste.

Doc Dandy

* *Star Trek II : La colère de Khan*

** *Aliens le retour*

Liens vers nos partenaires



Shadow of the Demon Lord

Robert Schwalb est un nom familier pour les amateurs de jeux de rôle même si jusqu'à présent aucun jeu ne portait son nom en couverture. Et pour cause ! Grand fan de *D&D* comme de l'univers de *Warhammer*, cet auteur discret a contribué à améliorer ou augmenter le travail des autres créateurs de jeux sans pour autant faire figurer son nom en première de couverture. C'est désormais chose faite avec, depuis fin 2015, la sortie de *Shadow of The Demon Lord*, un jeu qui ne cache pas sa filiation avec ses deux grands aînés et se veut un mélange harmonieux des thématiques de ces jeux mythiques. Pour preuve, l'auteur a invité dans sa préface Franck Metzner* et les visuels du jeu parlent par eux-mêmes. Alors est-ce un gloubiboulga infâme ou une vraie réussite pour réunir deux visions assez différentes du médiéval fantastique ? Ne reculant devant rien, nous avons interviewé un être venu du monde de Ürth, Nail le goblin.

Précis de géographie.

Bonjour Nail, alors, commençons par parler de votre monde.

Oh vous savez, Ürth est une terre perturbée mais somme toute très classique. Un désert au nord, des terres glaciales au sud et des territoires que vous qualifieriez facilement de clichés : la steppe sans fin, le désert de la Désolation ou le royaume des Crânes... Ce n'est pas de mon fait, je vous ai dit que j'étais géographe dans une autre vie ? Non ? Bref, nos contrées ont des noms désolants mais notre Empire de Rûl ne brille pas par sa joie de vivre. D'abord il s'est édifié sur les ruines d'un ancien royaume maléfique qui asservissait tous les êtres de la contrée. Ces forces nouvelles écrasèrent même les féroces jotuns des contrées glacées avant que les sorciers royaux ne les métamorphosent en orcs destinés à servir l'armée.

Non, nous autres gobelins n'avons rien à voir avec eux, nous sommes d'engeance féérique. Après la conquête vint le temps de la décadence et de la corruption ; puis la révolte des orcs aggrava encore la situation. Aujourd'hui l'Empire se morcelle de plus en plus. Mais ce n'est rien en comparaison de ce qui est à venir : certains annoncent l'avènement sur Ürth du Seigneur Démon, un dieu venu d'un autre monde pire que l'enfer et prêt à dévorer notre terre. Plus que jamais nous sommes menacés, car les mortels ne s'opposent pas

tous à sa venue, et notre salut viendra de ceux qui sont assez fous pour s'opposer à lui. Et même la nouvelle foi ne parvient pas faire reculer l'épidémie de corruption qui s'étend.



Plan de carrière

Mais alors comment fait-on pour être un habitant d'Ürth ? Il y a des critères ?

Eh bien oui, les aventuriers proviennent essentiellement de quelques races. Les humains bien sûr, majoritaires dans notre monde, mais aussi les gobelins exilés par la reine des fées, les anciens esclaves orcs, les robustes nains et également les automates nés de la technologie horlogère ou encore les facétieux changelins, de nature elfique comme moi mais bien plus difficile à reconnaître. Chaque lignage nous donne des capacités innées mais nous sommes capables d'en développer d'autres avec l'expérience (au niveau 4). Chaque lignage a ses propres forces et faiblesses et favorise l'une ou l'autre de nos quatre caractéristiques – à savoir la Force, l'Agilité, l'Intellect ou la Volonté. Nous sommes tous uniques, nos professions d'origine influent aussi sur nos capacités. Nous pouvons être de toutes origines : simple roturier, noble, soldat, religieux, etc. Pour ma part j'ai été recueilli dans ma jeunesse par un érudit qui m'a enseigné la magie et les savoirs académiques. Malheureusement tout ne s'est pas bien terminé... Bref, chacun d'entre nous dispose de biens personnels (table de richesse, possession) et se différencie par des traits





positifs et négatifs. C'est pour cela que l'on dit que je suis plutôt humble tandis que d'autres soulignent ma couardise ; je suis prudent, nuance ! Nous avons tous des traits spécifiques. Regardez ma longue queue et ma taille importante pour un goblin. *Hum, tout cela grâce à des séries de tables aléatoires.*



Vous n'avez qu'une seule profession ? Vous n'évoluez pas avec le temps ?

Oh mais si, bien sûr ! Ce que j'ai décrit là ne concerne que notre position de départ, le niveau zéro comme vous dites. Ensuite viennent les voies pour chacun d'entre nous. Au niveau 1, nous choisissons l'une des quatre voies de débutants. C'est assez simple : guerrier, voleur, magicien ou prêtre. Il n'y a guère le choix mais ces voies impactent nos spécialisations et nous offrent d'autres capacités avec le temps (aux niveaux 2, 5 et 8). Par exemple, en tant que magicien j'ai eu accès à quatre traditions de magie ou sorts dès mes débuts, là où un prêtre n'aura accès qu'à un seul domaine mais disposera de capacités de combat plus importantes en plus de la possibilité de soigner les blessés.

Quatre voies ?! C'est peu !

Pour commencer ! Ensuite les choix de carrières sont beaucoup plus nombreux. Parvenus au niveau 3, nous choisissons un objectif à moyen terme pour décider d'une voie d'expert à suivre. Il y en a 16 différentes dans quatre catégories variées : la foi (paladin, oracle, clerc), le pouvoir (sorcier, mage, artificier), la malice (assassin, cambrioleur, éclaireur) ou la guerre (berserk, ranger, etc.). Ces voies peuvent être choisies par n'importe qui, même s'il est peu probable qu'un magicien devienne berserk du jour au lendemain.

Comme pour les voies débutantes, ces voies offrent de nouvelles capacités aux niveaux 6 et 9. Pour ma part j'ai choisi la voie de l'ensorceleur (*warlock*) pour améliorer mes capacités de tricheur et d'illusionniste. Les choses s'emballent à partir du niveau 7 où nous pourrions choisir une quête, étant désormais assez puissants pour décider de notre destin. Viennent ensuite les voies de maître, fort nombreuses (60 voies différentes réparties entre le chemin de la magie et celui des compétences). Les choix donnent le tournis ! Barde, illusionniste, thaumaturge, duelliste, défenseur, ingénieur ou diplomate, tout est envisageable. Moi ? Je ne devrais pas le dire... Tant pis ! Je suis un Apocalyptiste, un adepte de la magie interdite. Eh oui ! Je pactise avec les démons pour asseoir mon pouvoir, mais je mets mes talents au service d'une noble cause, la mienne.

Oups ! Bon, puisque nous parlons magie, dites-m'en plus sur son usage.

La sorcellerie est partout dans notre monde, elle accompagne le quotidien, des mages étudiant les arcanes dans les académies jusqu'aux chapelains soignant les blessés en passant par la vieille rebouteuse qui dispense élixirs aux uns et malédictions aux autres. Il existe près de 28 traditions de magie allant des magies élémentaires à celles du temps ou de la sainte théurgie. La somme des connaissances magiques dépend surtout de notre score de pouvoir et chaque tradition nécessite une valeur respectable d'Intellect ou de Volonté. Certaines traditions sont puissantes, mais marquées du sceau de la corruption. Que voulez-vous, je ne résiste jamais à l'idée de voir mes ennemis succomber sous les effets de la « détestable défécation ».

Maudits ! Maudits ! Tous maudits jusqu'à la treizième génération de vos races !**

Il y a effectivement du choix en matière de types de personnages que l'on peut faire vivre dans votre monde ? Mais comment cela se passe-t-il ? La vie est-elle rude ?

Ça oui, rien n'est simple en ce monde maudit. Pour agir il nous faut lancer un D20 et ajouter le bonus de caractéristique. La difficulté est de 10.

Toujours ?

Oui, toujours ! Simplement des modificateurs interviennent, notamment les avantages (*boons*) et fléaux (*banes*) qui affectent nos chances de réussite.

Chaque avantage ou fléau est représenté par un D6 que l'on jette en même temps que le D20. Le résultat du D6 est ajouté/soustrait au total. Si plusieurs D6 sont jetés, seul le meilleur compte. Dés négatifs et positifs s'annulent. D'où proviennent ces dés ? D'un peu tout : l'aide d'un autre, le sol glissant, le matériel, qu'importe ! Tout est prétexte à ajouter ou retirer un dé. Beaucoup de talents et de spécialisations de voies impliquent ces dés et nous pouvons en outre avoir des liens entre camarades, liens qui nous apportent également des dés. Une option on ne peut plus fluide mais très *old-school* comme on dit chez vos grognards***. Le combat est de ce fait assez simple : lors de son initiative, chaque protagoniste choisit entre une action lente ou une action rapide. Le jet d'attaque a un seuil correspondant au score de défense du défenseur et implique de lancer le nombre de dés spécifique à l'arme utilisée pour calculer les dégâts. Si notre score de santé tombe à 0, nous sommes affaiblis avec le risque de mourir. On lance un D6 à chaque tour et un « 6 » signifie la mort.

Mais la mort n'est qu'une douce manière d'en finir. La folie guette ceux qui sont assez inconscients pour plonger dans les ombres et tenter de débusquer ce qui s'y cache. Chacun d'entre nous débute sain avec un score de démence à 0. Chaque fois que nous assistons à un événement traumatisant, nous gagnons un point de démence. Si ce score dépasse celui de la Volonté du personnage, vous êtes bon à enfermer. Nous sommes plus indulgents envers les fous que les corrompus. Chaque acte malveillant dans notre monde va nous marquer du sceau de l'infamie et nous gagnons alors des points de corruption. C'est ainsi que j'ai hérité de ces magnifiques cornes sur mon front ! J'ai tendance à

penser que ces règles sont trop moralisatrices, même voler son prochain est risqué !

D'accord mais si moi je veux maîtriser dans votre monde, est-ce que le jeu fournit les outils pour cela ?

Le grimoire que voici n'en manque pas ! Certains trouveront les conseils aux meneurs assez classiques mais à bien y regarder ils sont plutôt pertinents. Pour vous faciliter la vie, vous aurez même des règles de budget permettant de doser la difficulté selon la puissance de vos alter egos. Le grimoire contient aussi un magnifique bestiaire peuplé de créatures étranges. Rien ne manque pour apprécier les joies de notre environnement : créatures féériques immondes, démons en tous genres et pléthore de morts-vivants – dont l'épouvantable chœur constitué de visages humains liés entre eux. En revanche, aucun scénario pour vous lancer dans l'aventure, il faudra vous retrousser les manches !

Merci Nail.

Je vous en prie.





Il n'y a pas de dieu****

Qu'est-ce qui constitue un bon jeu ? Mon opinion est que c'est quand un jeu contient les éléments nécessaires pour simuler ce qu'il propose. Et en cela *Shadow of the Demon Lord* est clairement un bon jeu : maquette claire, système simple et qui porte aussi bien l'approche *old-school* du jeu que l'ambiance glauque du monde. Pour y avoir joué, la prise en main est simple et le rendu en adéquation avec ce qu'on peut en attendre. Quelques reproches, avec la mécanique de la corruption très punitive si on veut jouer dans une ambiance en nuances de gris. À noter aussi, on l'a dit, l'absence de scénario dans le livre de base même s'ils abondent sur le site de l'éditeur/auteur. En dehors de cela, *SOTDL* est un jeu solide qui tient ses promesses sans révolutionner notre loisir et qui permettra aux fans de *D&D* comme de *Warhammer* de s'y retrouver.

* Si ce nom ne vous dit rien, c'est que vous êtes un sale jeune ! Metzner est l'auteur de la fameuse boîte rouge de *Dungeons & Dragons* version 1983 qui fut traduite en français et qui ouvrit les portes du jeu de rôle à toute une génération.

** Jacques de Molay.

*** Surnom donné aux adeptes des mécaniques de *Donjons & Dragons* originelles dont est issu le mouvement Old School Renaissance (OSR).

**** *Black Death*; si vous êtes un tant soit peu dépressif, évitez ce film, monument à la gloire du nihilisme.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



Summer Camp

Épouvante, mystère et aventure estivale

Vous rappelez-vous des camps scouts et des histoires à faire peur que vous vous racontiez, le soir, au coin du feu ? Et si ces histoires étaient réelles ?

Bon, autant vous le dire tout de suite, *Summer Camp* est un jeu où l'on joue des scouts, ou plutôt des Louveteaux (ou des Jeannettes) du Corps des Explorateurs. Cela ne veut pas dire que l'auteur du jeu fait l'apologie de ces mouvements de jeunesse, qui ont certes de bons côtés mais qui tendent à donner aux jeunes une éducation légèrement connotée philosophiquement. Loin de cracher dans la soupe, il précise qu'il ne porte pas particulièrement le scoutisme et Robert Baden-Powell dans son cœur (pour ceux qui reliraient cette phrase sans comprendre, allez voir sur le net). Ceci devait être écrit. Dans *Summer Camp*, les personnages vont donc incarner des enfants envoyés par leurs parents dans un camp d'été où ils devront porter un uniforme, dresser des tentes, battre la campagne et se perdre en forêt, couper du bois, manipuler des boussoles et faire des nœuds. En gros.

Bienvenue chez les Explorateurs

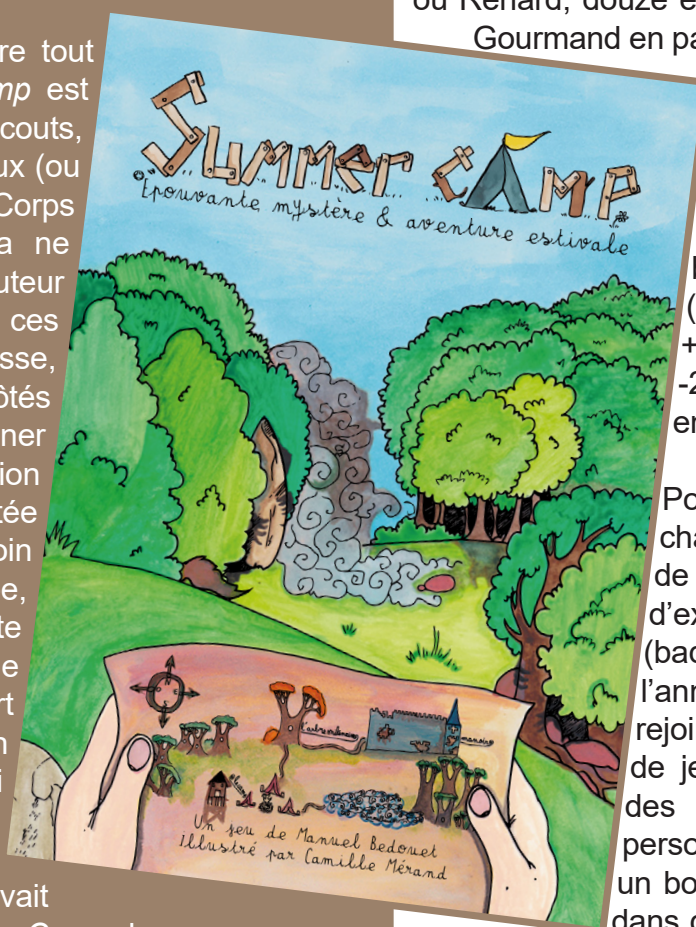
Le Corps des Explorateurs, créé par Roald Amundsen (1872-1928), permet à des enfants (entre 8 et 12 ans) des deux sexes (les Louveteaux et les Jeannettes) de profiter de leur été pour faire corps avec la nature, nouer de solides amitiés,

vivre des aventures palpitantes et se former à devenir de meilleurs adultes demain. Les personnages, les « Explorateurs », sont définis au moyen de huit talents : le Bricolage, la Cuisine, l'Entraide, l'Histoire, la Nature, l'Observation, la Science et le Sport. Pour connaître vos valeurs dans ces différents talents, vous allez devoir composer le surnom de votre Explorateur. Ce dernier est composé d'un totem (de Blaireau à Sanglier en passant par Chouette, Loutre ou Renard, douze en tout) et d'un style (d'Avisé à Gourmand en passant par Curieux ou Fonceur,

sept en tout). Si le totem vous donne un défaut et une qualité (le Pic-Vert est chamarré et bruyant), le style vous offre un profil chiffré sous forme de bonus et de malus aux talents (le Débrouillard par exemple a +2 en Bricolage, +1 en Cuisine, -2 en Histoire, +1 en Nature et -1 en Sport).

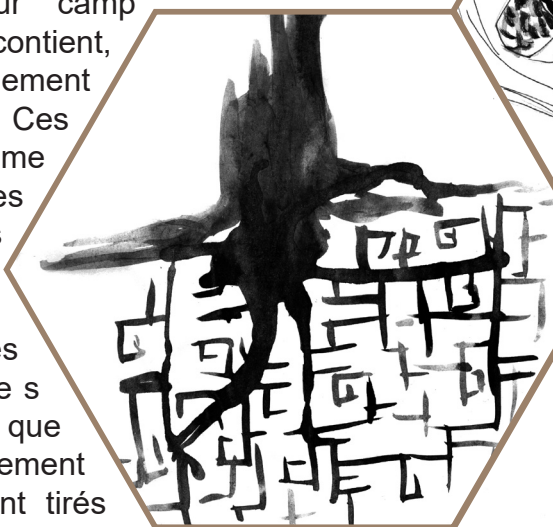
Pour compléter son profil, chaque Explorateur a le droit de porter fièrement trois badges d'explorateur en début de partie (badges supposément acquis l'année précédente et qui seront rejoints par d'autres gagnés en cours de jeu). Ces badges représentent des domaines dans lesquels le personnage s'est illustré et octroient un bonus de +1 sur certains talents dans des cas précis. On compte par

exemple le badge d'Archéologie, de Botanique, de Comédien (quarante-huit en tout)... En résumé, un Explorateur est donc défini par son totem (qualité et défaut), son style (talents) et ses badges. Dans *Summer Camp*, la notion de groupe est en outre essentielle. Le contrat social du jeu est d'ailleurs clairement défini : les personnages partagent des valeurs et des ambitions qu'ils devront afficher pendant toute la durée du camp. Inutile ici de jouer au vilain petit canard qui mettra des bâtons dans les roues de ses compagnons.





Après avoir créé les personnages, les joueurs passeront en revue les paramètres de leur camp d'été. Ils en établiront la durée, vérifieront le matériel emporté, choisiront le symbole et les couleurs du camp et feront la connaissance du Chef de camp, qui est à la fois le PNJ principal et le maître du jeu dans *Summer Camp*. Chacune de ces données a un impact sur le jeu, mais il est inutile de s'appesantir là-dessus. Les contours de ce qu'il est convenu d'appeler le « cadre de campagne », à savoir la forêt à l'orée de laquelle les personnages ont dressé leur camp et ce qu'elle contient, seront également définis d'emblée. Ces éléments, comme des objets, des lieux ou des personnages secondaires ou encore les redoutables mystères que cachent pudiquement les arbres, seront tirés au sort dans leurs listes respectives, au su et au vu de tous.



Les cinq phases de la journée

Comment se déroule une partie de *Summer Camp* ? Une séance de jeu doit idéalement contenir au moins une journée complète. En fonction de la durée du camp, un scénario peut compter de dix à plus de trente jours de camp. Chaque journée est divisée en cinq phases de jeu qui rythment la vie des Explorateurs : le Réveil, les Activités, le Rappel des troupes, la Veillée et l'Heure des histoires. Lors de la phase du Réveil, tout le monde se lève, se rassemble et écoute le discours du Chef de camp. Celui-ci présentera l'objectif de la journée : le badge qui sera mis en jeu. En fonction du badge choisi, une activité sera proposée dont le vainqueur remportera la mise. Les Explorateurs qui posséderaient déjà le badge en question sont priés d'aider les autres, mais ne pourront pas le remporter une seconde fois.

Lors de la phase des Activités, les personnages vont quitter le camp et explorer la forêt. Le Chef de camp, resté en retrait, devient alors un vrai maître du jeu et fera vivre des aventures aux Explorateurs en les mettant petit à petit



en contact avec les éléments que cache la forêt. Vers la fin de la journée, on bat le Rappel des troupes. À cette phase, les Explorateurs reviennent au campement et s'adonnent aux corvées ou se font soigner en cas de besoin. Des choses



inhabituels peuvent également se produire à cette phase. Vient alors la Veillée. C'est à

cette phase qu'on fait le point sur la journée et que l'on décerne les prix. On remet le badge mis en jeu (plusieurs personnages peuvent le recevoir) et on peut désigner ceux qui ont été particulièrement méritants en leur remettant une Étoile de mérite.

Les Étoiles sont décernées par les autres joueurs et permettent, les jours suivants, de prêter main-forte aux autres personnages. La cinquième et dernière phase de la journée est l'Heure des histoires. Chaque soir, un Explorateur différent va raconter une histoire qui fait peur et devra pour ce faire respecter certaines contraintes : son histoire doit faire peur, elle doit parler de la forêt, elle doit



exploiter trois éléments déterminés en début de scénario (personnages, lieux, objets...), elle devra être reliée à l'un des mystères de la forêt et elle devra inmanquablement débiter par « Je vais vous raconter une histoire terrible, mais attention : cette histoire-là est vraie ! ». Cette phase étant un monologue (sauf si le joueur désigné a du mal, en quel cas on peut l'aider), inutile de la tirer en longueur. Mais le Chef de camp devra y puiser quelques éléments pour pimenter la journée du lendemain.

Des règles simples

Vous en savez déjà beaucoup, mais cette chronique ne serait pas complète si on ne vous parlait pas du système de jeu. Car *Summer Camp* est un jeu de rôle et les actions entreprises en journée par les personnages peuvent échouer. Pour déterminer le succès ou l'échec d'une action entreprise, il faut bien entendu déterminer le talent à utiliser, y associer d'éventuels modificateurs et lancer un dé à six faces. Sur un résultat de 4 ou plus, l'action est couronnée de succès. On peut difficilement faire plus simple. La base du système vaut pour des actions simples, à la portée d'un enfant entre 8 et 12 ans.

Pour accomplir des actions plus difficiles, il sera nécessaire de s'y mettre à plusieurs ou de décomposer l'action en une série d'objectifs à atteindre. Bien souvent, l'échec dans un test entraînera l'obtention d'un état préjudiciable, qui dépendra de la nature du test. Il peut s'agir d'une blessure physique ou morale, d'un handicap. L'autre possibilité (bien qu'il soit possible de combiner les deux) est d'entraîner une péripétie : un désagrément qui résulte de l'échec mais qui se résume à un aspect narratif.

Un jeu hybride

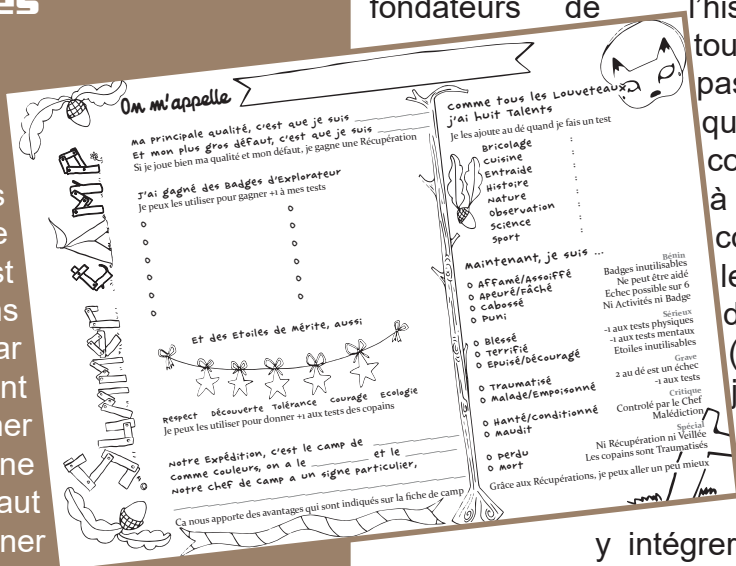
Summer Camp est un jeu de rôle hybride, aux limites du jeu narrativiste et simulationniste, mais il ne s'inscrit dans les dérives d'aucun des deux. La construction des histoires est commune, mais repose tout de même en grande partie sur un déroulement prévu ou improvisé par le maître du jeu. Les règles sont simples et poussent les joueurs à interpréter leurs personnages dans le cadre d'un groupe, d'une communauté, en respectant des valeurs. Bien que les éléments fondateurs de

l'histoire soient connus de tous, on n'a franchement pas l'impression d'y perdre quoi que ce soit. Bien au contraire : on participe à l'élaboration d'un vrai conte pour enfants et le degré d'épouvante, de réalisme et de gore (enfin, peut-être pas jusque-là) que l'on y mettra dépendra grandement de ce que

chacun voudra bien y intégrer. Car sous des dehors « bon enfant », *Summer Camp* peut tout à fait s'adapter à un public adulte, friand d'histoires réellement effrayantes.

Quelques zones d'ombre

Y a-t-il lieu de formuler des reproches à l'encontre de *Summer Camp* ? Oui, bien entendu, car rien n'est parfait. Mais il n'y a rien de rédhibitoire. On commencera peut-être par l'enveloppe du jeu. Les illustrations, naïves, collent peut-être très bien à l'esprit du jeu, mais auraient sans doute gagné à être plus soignées. Il ressort une tout autre impression en feuilletant *Little Fears*, par exemple. La création des personnages ne propose pas énormément de totems et de styles, même s'il est clairement indiqué qu'on peut en créer de nouveaux et que les éléments proposés couvrent une palette assez complète des possibilités en la matière. Enfin, la « rejouabilité » au terme d'une première campagne



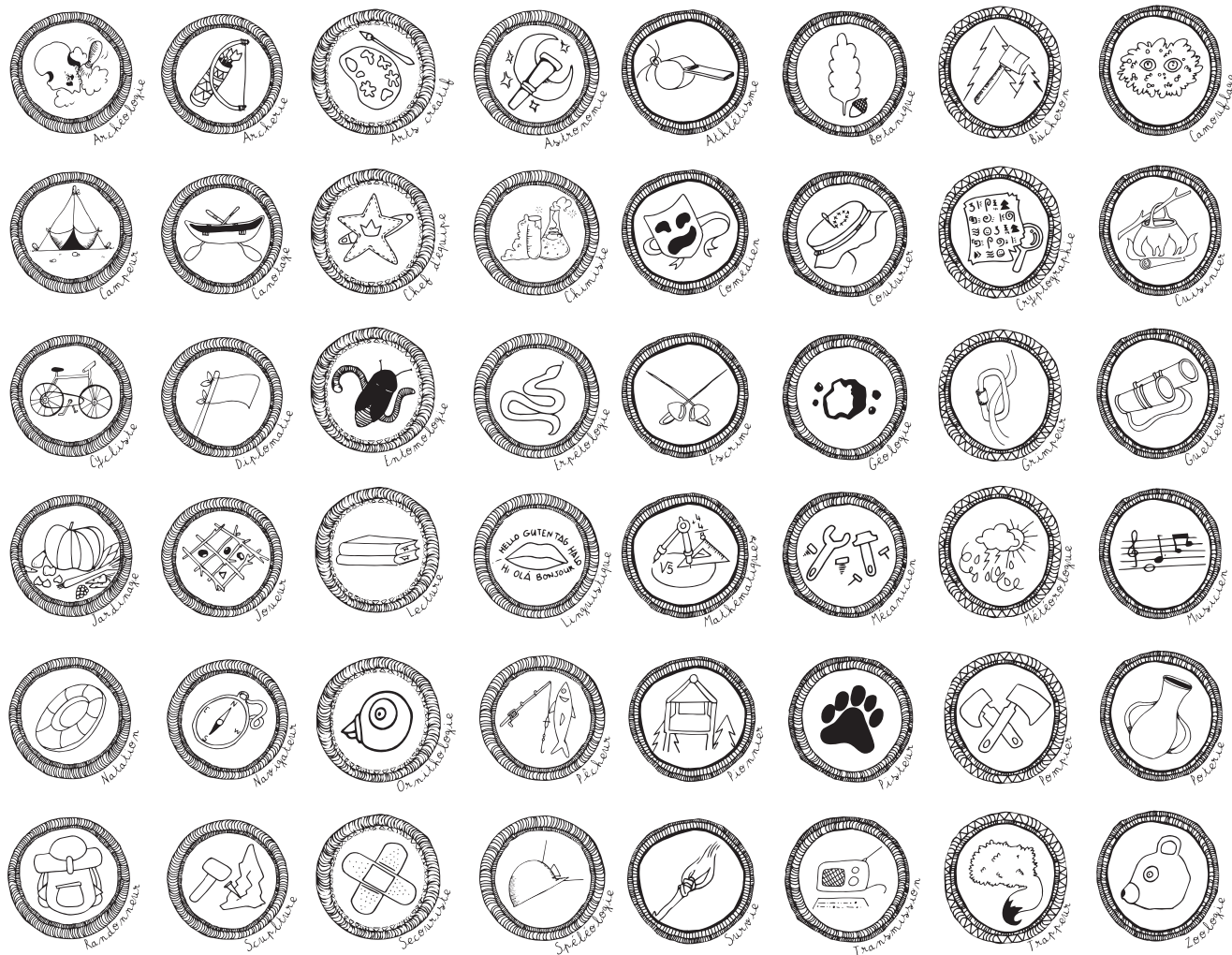


ne me semble pas assurée. Après tout, même si la forêt et les éléments qui la composent changent, on aura sans doute l'impression de revivre une histoire assez proche de la précédente. Mais si le plaisir a été au rendez-vous lors de la première, alors, l'objectif n'est-il pas déjà atteint ? Poser la question, c'est sans doute y répondre.

Toutefois, le livre de base regorge de matériel utile à la bonne marche du jeu : exemples, conseils, contextes complets, listes aléatoires, il y a là de quoi tenir des mois et des mois en jouant une fois par semaine. Le style de l'auteur, Manuel Bedouet, est volontairement simple et clair, comme celui d'un manuel destiné à des enfants, sans pour autant verser dans la niaiserie.

Genseric

Liens vers nos partenaires



Swords without Master

Lorsqu'en 1932 Robert Howard créa le personnage de Conan le Cimmérien, se doutait-il de l'impact qu'il allait avoir sur les cultures de l'imaginaire ? Outre la production littéraire originale dédiée à ce héros, on peut rapidement perdre le compte de ses adaptations cinématographiques (avec les incarnations notables d'Arnold Schwarzenegger et de Jason Momoa), de l'ubiquité du barbare dans de nombreux jeux de rôle, voire de tout un courant de jeux de rôle tentant d'émuler le genre *Sword & Sorcery* (des héros courageux et violents aux prises avec des puissances occultes et de sombres séides aux ordres de dieux courroucés). *Swords without Master* en est une récente incarnation.

Epidiah Ravachol, son auteur, est connu pour ses tentatives innovantes dans le monde du jeu de rôle ces dernières années. Sa création la plus célèbre est certainement *Dread*, le jeu horrifique où les joueuses doivent retirer des bûchettes d'une tour jurassienne pour réussir des actions en jeu. Une autre de ses créations est *Vast and Starlit* dont l'ensemble du texte tient en moins de 450 mots (en anglais). En mars 2014, Epidiah publie donc *Swords without Master*, une nouvelle tentative de faire un jeu à base de héros chevelus, de dangers implacables et de sandales qui foulent les tombes des rois oubliés. En 2016, la Caravelle s'attache à traduire ce jeu et le met librement à la disposition de tous – Kehlren ayant assuré la traduction et Guillaume Tavernier l'illustration originale.

Lugubre et Jovial

Tout auteur qui s'attaque à un genre se pose invariablement la question suivante : « qu'est-ce que je veux transférer de l'univers de départ dans mon

jeu ? » C'est une question légitime qui anime par ailleurs toutes les initiatives de transversalités dans les arts (comment adapter un roman au cinéma, comment adapter un tableau en jeu vidéo, etc.). Dans le cadre de *Swords without Master*, Epidiah Ravachol a répondu à cette question en s'appuyant sur deux ambiances dominantes des récits de Conan. Tantôt l'ambiance est lugubre : le climat est froid, les lieux apparaissent dans un dégradé de gris, les personnages sont en proie à une mélancolie qui semble infinie. Tantôt l'ambiance est joviale : les personnages exultent et festoient, les paysages se parent de couleurs crues et contrastées, les rires fusent.

De fait, le cœur de la mécanique de *Swords without Master* se concentre sur ces deux ambiances. En effet,

le jeu se base sur deux dés à six faces : l'un sera le dé lugubre, l'autre le dé jovial. Quand une joueuse souhaite influencer la narration, elle jette les deux dés. Celui qui présente la face la plus élevée indique comment la narration doit être teintée : jovialement ou lugubrement. La narration pourra avoir exactement le même déroulement, les mêmes conséquences, mais la joueuse

sera contrainte de s'exprimer et de décrire la scène en respectant les contraintes fictionnelles joviales ou lugubres.

L'un des participants, le Maître-joueur, tiendra lieu de narrateur pour peupler le monde autour des aventuriers, proposer des obstacles et des péripéties ainsi que surprendre les joueuses avec des révélations inattendues. Ce Maître-joueur aura lui aussi l'occasion de lancer les dés. Le résultat qu'il obtient est alors un indicateur de l'ambiance de la scène entière – les résultats des joueuses venant alors renforcer ou contraster l'ambiance générale.

En outre, *Swords without Master* déploie un ensemble très détaillé pour caractériser les scènes. En effet, les scènes – appelées phases – peuvent être de trois natures différentes. Il y a des phases de péril (où les





aventuriers sont mis à mal par une adversité), de découverte (où les aventuriers explorent l'univers ou en découvrent certains éléments) ou d'aventuriers (pour représenter le temps entre les différentes péripéties). Les phases contraignent la nature des événements qui peuvent avoir lieu en leur sein. Par ailleurs, des allusions à un dénouement majeur sont disséminées pendant les phases, de manière à amener un fil conducteur à l'ensemble de l'aventure. Cela peut paraître simple – et ça l'est relativement.

On regrettera en revanche que la présentation de ces éléments (en particulier des phases, et des termes spécifiques à *Swords without Master*) se fasse de manière désordonnée. Les premiers paragraphes font ainsi allusion à des éléments qui seront explicités bien plus tard dans le texte, rendant l'ensemble sinon incohérent au moins inutilement ardu. L'aspect procédural des règles (tel événement engendre tel événement, tel jet de dé intervient à tel moment) aurait grandement bénéficié d'un traitement visuel, par exemple par le truchement d'un diagramme décisionnel. Sans ce support visuel efficace, l'auteur est réduit à des omissions et requiert du lecteur plusieurs lectures ou une « partie pour de faux » juste pour voir comment s'articulent les différentes briques constitutives du jeu.

Cela devient particulièrement confus et l'absence d'un support visuel idoine se fait cruellement ressentir vers la moitié de l'ouvrage, lorsque le lecteur aborde les Trames – des techniques qui amènent à contraindre encore le récit pour émuler les différents états psychologiques des personnages. Cela peut être des morales qui seront tirées des événements passés ou des contrariétés inconnues dans le récit qui font surface, par exemple. L'ensemble paraît confus, avant même que le lecteur n'aborde les règles avancées et autres éléments. C'est regrettable, car le lecteur n'est définitivement pas en présence d'un ouvrage particulièrement difficile intrinsèquement. La difficulté est vraiment liée à un choix assez surprenant de ne pas vouloir s'appuyer sur des représentations graphiques pour représenter un processus – une pratique qui paraît pourtant répandue et que les outils informatiques contemporains sont largement en mesure de mettre en œuvre. Une telle absence dans des ouvrages des années 1980 pouvait s'expliquer par la relative rusticité des moyens de mises en page ; dans les années 2010, cette absence paraît plus difficilement explicable.

Sombres aventures et innovations

En se basant sur des propositions innovantes en termes de narration, Epidiah Ravachol permet un certain renouveau de l'expérience ludique dans un canon *Sword & Sorcery*. Il fait l'économie de détailler un univers ou des aspirations narratives en particulier – une approche relativement courante désormais pour les auteurs qui proposent avant tout (voire uniquement) un système de règles, en renvoyant implicitement à des références culturelles supposées communes. Cette économie s'explique par le moyen initial de diffusion de *Swords without Master* : il s'agissait d'un article dans une publication régulière où l'auteur compile des idées générales, des réflexions, des propositions ludiques et parfois des jeux complets. Quelques références auraient pu être intéressantes, car les attentes narratives pour le Maître-joueur et les joueuses sont importantes. Des pistes narratives – qui reprennent la plupart des inspirations relatives à la littérature du héros cimmérien et à ses adaptations cinématographiques et télévisuelles – viennent contrebalancer cette apparente faiblesse. Il n'empêche qu'une bibliographie aurait pu rendre l'ensemble plus clair et accessible.

D'une manière générale, l'accueil critique de ce jeu a été positif, voire très positif. Il ne serait pas impossible de voir *Swords without Master* rejaillir dans une version plus conséquente, avec un ensemble plus complet de conseils au jeu (pas uniquement destinés au Maître-joueur d'ailleurs), avec des règles additionnelles pour rendre l'ensemble plus riche et plus dangereux. C'est en particulier vrai en ce qui concerne l'adversité, qui paraît parfois un peu trop stéréotypée et pas nécessairement en mesure de créer des surprises à la table. En l'état, il est probable que la plupart des tables de jeu vont rapidement inclure des techniques externes, en particulier pour gérer l'assentiment des joueuses autour d'une proposition narrative ou pour rendre l'ensemble narratif un peu plus robuste. À l'inverse, plusieurs techniques proposées par *Swords without Master* peuvent aisément être replacées à profit dans d'autres jeux.

La traduction elle-même est très pertinente sur l'ensemble du texte, malgré la difficulté déjà abordée de ne pas s'appuyer sur des représentations plus abordables des différents *constructs* du jeu (phases, trames, ton et ceux qui ne sont pas détaillés dans cet article comme les rituels par exemple). Saluons donc,



en conclusion, l'initiative de la Caravelle de remettre au goût du jour une ancienne méthode de financement participatif, la rançon, où la libération de la prestation bénéficie non seulement aux soutiens du projet, mais aussi à l'ensemble des joueuses francophones.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires





Symbaroum

C'est sa première publication, et pour une première, l'éditeur AKA Games frappe un grand coup : un financement participatif rondement mené lui a permis de recueillir près de cent mille euros, pour un jeu suédois dont quasiment personne n'avait entendu parler, grâce notamment à un pitch accrocheur et un visuel séduisant. Il est à noter que derrière cet éditeur se trouvent Neko et Florent, les « boss » de 7^e Cercle.

Symbaroum est arrivé chez tous les revendeurs. Tout ce qui existe en suédois (et en anglais) est, grâce à ce financement, traduit en français et disponible.

Mon beau royaume

Nous sommes onze ans après la plus terrible guerre de ce monde, qui vit les armées de la reine d'Albérétor, Korinthia, l'emporter sur les forces ténébreuses des Sombres Seigneurs. Mais à quel prix ! Albérétor n'était plus qu'un vaste champ de ruines, dont on ne pouvait plus rien tirer. La reine se souvint des origines de son peuple, situées au nord des Titans, les chaînes montagneuses servant de frontière au nord de son royaume. Elle y envoya ses armées pour reconquérir ce territoire et permettre à son peuple de repartir de zéro. L'invasion fut rapide. Insuffisamment préparés pour résister, les autochtones barbares mirent rapidement un genou à terre et laissèrent les colons s'installer. La reine Korinthia nomma ce nouveau royaume Ambria, y construisit sa nouvelle capitale, Yndaros, et une grande partie des habitants d'Albérétor vint s'y installer.

Cette *terra nova* est principalement constituée d'une immense forêt mystérieuse, Davokar, qui recouvre les ruines d'un puissant empire disparu, maîtrisant une magie dévastatrice, et dont le nom est celui du jeu, *Symbaroum*. Aujourd'hui, les chasseurs de trésors sont nombreux à y pénétrer dans l'espoir de faire fortune, mais cette forêt est protégée par les elfes, qui en interdisent l'accès : Davokar cache des forces obscures, qui ne doivent surtout pas être réveillées.

Symbaroum est un univers de *dark fantasy*. Au niveau de l'ambiance, nous sommes assez proches du jeu de rôle *Warhammer* dans sa seconde édition. Son originalité vient de sa provenance européenne. Malgré la présence d'elfes et de nains, le jeu évite la vision caricaturale habituelle au genre. Nous sommes plus proches des grandes légendes du centre de l'Europe que de Tolkien. Les elfes ne sont pas les habituels êtres gracieux et éduqués, mais des créatures belliqueuses, cherchant à tout prix à refouler les humains. Les ogres sont puissants et benêts, tandis que les gobelins sont tumultueux, insupportables, mais

bien utiles pour s'occuper des basses tâches dont les humains ont besoin. Il n'y a pas de Bien et de Mal, dans la vision judéo-chrétienne qu'on retrouve souvent dans la *fantasy*, mais un univers plus complexe où Ambriens, barbares et êtres féériques tentent de trouver leur place dans un monde en plein bouleversement.

Le plus grand danger est la Corruption, qui découle de l'utilisation de la magie : lancer un sort, préparer un rituel ou se lier à un artefact. Il s'agit d'une énergie ténébreuse et fort mystérieuse qui peut irrémédiablement enlever toute humanité à un pratiquant et en faire un monstre. Heureusement, chaque type de magie a réussi à partiellement la dompter.

Vite fait, bien fait...

La création de personnage est particulièrement rapide. Le joueur commence par choisir un des trois archétypes : le Guerrier, le Mystique ou le Roublard (terme générique pour tout ce qui n'entre pas dans les deux premières catégories). Chaque archétype propose quatre carrières, offrant ainsi un choix de rôles assez large. On répartit ensuite 80 points entre les huit Attributs qui devront avoir un score compris entre 5 et 15. Assez étrangement, le choix de la race vient seulement après. Quatre sont disponibles pour les PJ : les Humains (Ambriens ou Barbares) ; les Ogres et les Gobelins, les deux peuples féériques acceptant le mieux la présence des Humains ; et les étranges Changelins, des métamorphes qui ont pris la place de bébés humains à leur naissance et qui sont bien souvent rejetés lorsque leurs parents s'en rendent compte, à leur puberté. Jouer une race plutôt qu'une autre est avant tout un choix de *roleplay* : les différents



peuples se méfient les uns des autres, et les relations sont souvent tendues. En revanche, cela n'occasionne aucun avantage particulier, sinon l'octroi d'un Trait à l'importance assez accessoire.

La partie la plus délicate consiste à choisir les Talents, ainsi que les Pouvoirs et les Rituels pour les Mystiques (qui fonctionnent comme les Talents). Ils proposent chacun trois niveaux : novice, adepte et maître, devant être pris séparément. Ils sont au cœur du personnage, car ce sont eux qui leur offrent des avantages leur permettant d'être bien plus que le commun des mortels. Le choix proposé par le livre de base est déjà important, toutefois, le supplément *Le Guide du joueur* en ajoute de nombreux autres.

Ceci fait, il ne reste plus qu'à décrire l'Ombre de son alter ego (sorte d'aura représentative de son âme et que certains Mystiques peuvent entrapercevoir) et à recopier l'équipement (qui se résume principalement en ses armes et armures). Quelques derniers calculs et le personnage est prêt à jouer.

Le joueur a intérêt à bien réfléchir à son PJ lors de la création, car sa progression sera lente, très lente. Le meneur de jeu est invité à ne donner qu'un seul petit PX par scène ayant occasionné du stress. Ces points d'expérience ne permettent que d'acheter de nouveaux Talents, Pouvoirs Mystiques et Rituels (les attributs ne progresseront jamais). Un nouveau Talent au niveau Novice demande 10 PX pour être acquis (les niveaux suivants coûtent respectivement 20 et 30 PX). Plusieurs séances seront donc nécessaires pour pouvoir dépenser l'expérience accumulée.

Du bien bel ouvrage

Nous l'avons vu, le succès du financement participatif de *Symbaroum* est en partie dû à la beauté de ses illustrations. Celles-ci, dans tous les ouvrages, sont l'œuvre d'un seul artiste : Martin Bergström. Usant de la technique du *quick painting*, il propose des visuels noyés dans un épais brouillard, où hommes et monstres ne semblent être que des fantômes.

La version française reprend la maquette de la version anglaise du jeu. Le texte, bien lisible, s'inscrit sur un fond jaune parcheminé.

La mise en page est aérée sans exagération et met parfaitement en valeur le travail de Bergström. On pourra reprocher toutefois à AKA Games un rendu général plus sombre que l'édition anglophone, ce qui pourra déranger les rôlistes qui ont découvert le jeu par celle-ci.

Au niveau du fond, le livre de base est classique : une description sans détails de l'univers, mettant en valeur quatre lieux emblématiques d'Ambria et de Davokar ; le compendium des règles, décrites avec beaucoup de clarté ; des conseils au meneur de jeu plutôt basiques ;

un bestiaire assez succinct et un scénario qui, avec ingéniosité, accompagne le meneur débutant en lui expliquant comment utiliser les règles à chaque situation. À noter que ce scénario est le premier volet d'une campagne, *Les Chroniques de la Couronne de Cuivre*, qui se continue dans deux livrets vendus à part.

En ce qui concerne le travail d'AKA Games, on pourra regretter une traduction parfois limite : la description des Talents comporte de grosses incohérences linguistiques. Rien de rédhibitoire cependant, le texte reste parfaitement lisible et compréhensible.

D20, quand tu nous tiens...

Le système de jeu de *Symbaroum* est un étonnant mélange de classicisme et de modernité. Comme le bon vieux *Œil noir* façon éditions Schmidt, le cœur du système repose sur le lancer d'un D20, le but étant de faire moins ou autant que son score d'Attribut éventuellement modifié par un bonus ou un malus. Première originalité : il n'y a pas de compétences. Les capacités spéciales des personnages sont définies par les « Talents », qui donnent des avantages non négligeables aux PJ et PNJ importants principalement dans les combats ou l'utilisation de la magie.

Seconde originalité (même si de plus en plus de jeux de rôle l'adoptent) : les joueurs effectuent tous les lancers de dé, ce qui permet au maître de jeu de se





concentrer sur la narration. Le test se fait sous un des huit attributs, et la modification découle de l'attribut opposé de l'adversaire. Ce bonus ou malus est facile à calculer : si l'attribut opposé est égal à 10, il est nul. Chaque point au-dessus de 10 occasionne -1 à l'attribut du test, tandis que chaque point au-dessous de 10 permet au contraire de bénéficier de +1.

Pour la gestion de la santé, *Symbaroum* utilise le bon vieux système de points de vie, appelés ici « Endurance ». Les joueurs se rendront vite compte que les PJ sont loin d'être des demi-dieux, il est tout à fait possible de mourir après deux ou trois blessures seulement. La récupération étant très longue, la présence d'un soigneur dans le groupe sera primordiale.

Les sorts magiques (appelés Pouvoirs Mystiques) fonctionnent exactement comme les Talents. Le Mystique n'est limité ni par une liste de sorts journalière, ni par un montant de points de magie, mais par le contrecoup du lancement de son sort : la Corruption (1D4 points par sort incanté). Il en existe de deux sortes : la permanente, qui peut survenir lorsqu'on se lie à un artefact, par exemple ; et la temporaire, qui se récupère entièrement à la fin d'une scène de jeu. Le joueur devra veiller à ce que le total de Corruption (temporaire et permanente) reste inférieur à son score de Volonté, sous peine de voir son personnage se transformer en une abomination. En plus des Pouvoirs Mystiques, il existe les Rituels, beaucoup plus longs à lancer, mais aux effets intéressants sur le long terme.

Le déroulement des phases de combat, très classique, fait clairement référence au bon vieux *D&D*. L'initiative est définie par un score fixe. Dans un round, un PJ peut faire une action de combat et une action de mouvement, la première pouvant être transformée en une seconde action de mouvement. S'il est tout à fait possible d'utiliser des figurines et des « *flipmats* » (les plans des scénarios officiels comportent des cases), cela reste totalement optionnel et dispensable. Comme toujours, le lancer de dé est assuré par le joueur. Si le D20 donne un score inférieur ou égal à la Défense modifiée de la cible, on passe aux dommages. Lorsque les PJ sont les belligérants, ils lancent leur dé de dégâts, défini par l'arme utilisée,

auquel le maître soustrait un score d'armure fixe donné par la description du PNJ. Si au contraire ils sont les victimes, le PNJ a un score de dommages fixe et le joueur lancera le dé de son armure pour en retirer le résultat. Ce qui reste de dommages est soustrait à l'Endurance du blessé. Lorsqu'elle tombe à zéro, on effectue un Test de Mort assez punitif. Heureusement, les PJ ont des Talents qui montrent tout leur intérêt durant les combats en offrant d'intéressantes options tactiques.

Le système de jeu, testé par nos soins à plusieurs reprises, tourne bien. Facile et rapide à prendre en main, il ne nécessite pas de gros calculs mathématiques.

Il est clairement destiné à principalement gérer les combats. Tout le reste sera réglé soit par un jet sous attribut, soit par le *roleplay*, et ce n'est pas plus mal. Si ne pas utiliser de dés peut dérouter au début le meneur de jeu, il en verra rapidement tous les avantages (fini les accusations de tricherie de la part des joueurs !).

En conclusion

Les jeux de rôle « medfan » sont légion, et il n'était pas évident à *Symbaroum* de trouver sa place. Il y parvient grâce à son ton très européen, son inspiration puisée dans les grandes légendes nordiques, et un système de jeu simple et rapide à prendre en main. Les amateurs de beaux livres seront comblés. Attention cependant : la gamme est prévue pour suivre les campagnes officielles. En dehors du *Guide du Joueur*, aucun livre de contexte n'est à l'ordre du jour. Il existe actuellement deux campagnes officielles : *Les Chroniques de la Couronne de Cuivre* qui continuent le scénario de base sur deux autres livrets ; et les plus ambitieuses *Chroniques du Trône d'Épines*, dont seul le premier volet est paru pour le moment. Tous les « secrets » du jeu se révèlent au sein des campagnes (ainsi que la description détaillée de certains lieux, comme Pic-Chardon dans *Le Courroux du Gardien*), rendant leur possession indispensable pour quiconque souhaite mener une campagne en profondeur. Le livre de base est-il suffisant pour se lancer dans l'aventure ? Oui, mais cela exigera de la part du meneur beaucoup de travail pour combler les



« trous » du background, que ce soit pour le royaume d'Ambria dont seules les deux villes principales sont décrites, ou pour la forêt de Davokar dans laquelle tout est possible.

Philippe Abdelahir

Liens vers nos partenaires

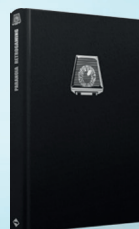


PARANOIA

EN PRÉCOMMANDE



ÉDITION AUGMENTÉE



RECUEIL RETROGAMING



ÉDITION STANDARD



NOVEMBRE 2017

WWW.SANS-DETOUR.COM

EDITIONS SANS DÉTOUR



EN PRÉCOMMANDE

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP ET LE JOUR DE LA BÊTE

(LES FUNGI DE YUGGOTH)

DÉCEMBRE 2017

Le suicide de Conrad Kilian

Dans les histoires « pulp », on retrouve fréquemment un certain nombre de lieux communs : l'exploration de sites exotiques et dangereux, des aventuriers exaltés, des services secrets aux motifs troubles, des civilisations perdues, des trésors enfouis et, bien sûr, de multiples dangers. La vie de Conrad Kilian, géologue et explorateur français, cumule tous ces éléments. Mais loin des traditionnelles « happy ends » des romans d'aventures, sa mort – officiellement attribuée à un suicide, thèse largement remise en cause – fut celle d'un homme brisé par la calomnie ou un assassinat contre quelqu'un qui en savait trop. Dans les deux cas, le principal tort de Conrad Killian fut d'être une personne arrogante et peu diplomate et d'avoir eu raison trop tôt et trop seul.

oublié. Une recherche web le concernant renvoie presque immédiatement vers des sites nostalgiques de l'Algérie française qui s'intéressent à Kilian pour mieux exprimer une forme de mélancolie pour la France impérialiste ou bien utilisent sa figure pour stigmatiser les personnels politiques français des années 30 à 50 jugés responsables de la perte des colonies françaises. Toutefois, si Kilian était effectivement un partisan de l'impérialisme français, nul besoin d'appartenir à cette tendance politique pour s'intéresser à son histoire et il a également été étudié par des auteurs, journalistes et écrivains de tous bords politiques.

Si l'histoire de sa vie fascine ceux qui la connaissent, sa mort intrigue. Convaincu de la présence d'importantes réserves d'hydrocarbures au Sahara, il ne parvint pas à en convaincre les autorités françaises, mais tout le monde ne fut pas insensible à ce qu'il racontait. Quelques jours après avoir échappé de justesse à une étrange embardée d'une voiture qui prit la fuite, il fut retrouvé pendu à une espagnolette beaucoup plus petite que lui après avoir certifié à ses derniers rares

Événements traités	La vie et les explorations du Sahara et le suicide de Conrad Killian, les luttes d'influence entre puissances coloniales pour le contrôle de l'Afrique du Nord et de ses ressources avant, pendant et après la Seconde Guerre mondiale.
Époques et lieux	La France et l'Afrique du Nord de la première moitié du XX ^e siècle.
Personnalités ou organisations associées à cette histoire	Les gouvernements français et fasciste italien de l'entre-deux-guerres, les compagnies pétrolières anglo-saxonnes, les services secrets britanniques, les dirigeants de la France libre (et notamment le maréchal Leclerc).
Inspirations pour	Jeux s'inscrivant dans les années 30 ou 40, tous les jeux pouvant se dérouler dans le Sahara après les années 30, les jeux fantastiques contemporains ou, par extension, tous jeux ayant des phases d'exploration dans des zones hostiles et où une ressource rare est activement recherchée.

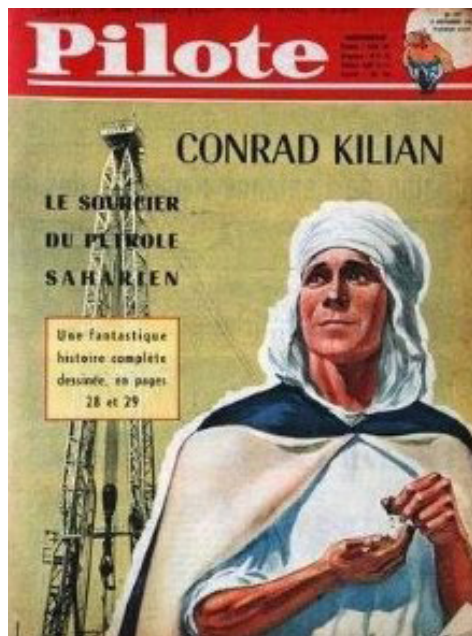
Conrad Kilian (1898-1950) était une personnalité quasiment inconnue à son époque, bien qu'il ait rencontré d'illustres figures politiques et militaires françaises durant sa vie, et il est désormais largement

amis qu'il n'avait pas l'intention de se suicider et que si on le leur affirmait, ils ne devraient pas le croire. Quatre ans après sa mort, ses thèses furent officiellement confirmées et du pétrole découvert là où Kilian l'avait envisagé. Pour les tenants de la thèse de l'assassinat maquillé en suicide, les compagnies pétrolières qui





bénéficièrent de la « découverte » du pétrole du Sahara sont derrière sa mort, avec peut-être le soutien de services secrets.



Numéro du magazine *Pilote* consacré à Conrad Kilian

Un “chevalier” au Sahara

Conrad Killian est né dans une famille protestante extrêmement privilégiée aux nombreuses connexions scientifiques et politiques. Les Kilian ont une lointaine ascendance irlandaise-écossaise et sont originellement installés en Alsace. Le père de Conrad, Wilfrid Kilian (1862-1925), un des pionniers de la géologie alpine, a quitté l'Alsace avec ses parents après l'annexion de la région par l'Allemagne en 1870 et s'est installé dans la région de Grenoble. Sa mère est Ammie-Anna Boissy d'Anglas (1869-1930), petite fille de François-Antoine de Boissy d'Anglas, député du Tiers État en 1789, président de la Convention en 1795, rallié au bonapartisme puis à Louis XVIII. Ammie-Anna Boissy d'Anglas est également la nièce de George Cuvier, figure de l'anatomie comparée et de la paléontologie en France. Fier de cette ascendance, passionné par la chevalerie, Conrad Kilian n'aura de cesse de construire sa vie comme une geste chevaleresque (quitte peut-être à embellir ses propres récits) et attendra toujours qu'on s'adresse à lui en respectant « son rang » ou ses exploits. Une attitude vaniteuse qui lui aliénera beaucoup d'alliés potentiels.

Après des études de mathématiques à Grenoble, Conrad Kilian tente d'incorporer en 1915 l'École navale, comme son frère aîné, Robert (qui intégra la marine française et termina sa carrière avec le grade de contre-amiral), mais il est réformé en raison d'une santé jugée fragile. Il retourne un temps à Grenoble, où il rédige ses premières études géologiques, mais insiste pour être incorporé à l'armée française alors en guerre. Il parvient à rejoindre l'artillerie en 1917 et participe à l'offensive de l'été 1918. Il est démobilisé en 1920 avec le grade de sous-lieutenant et la Croix de guerre.

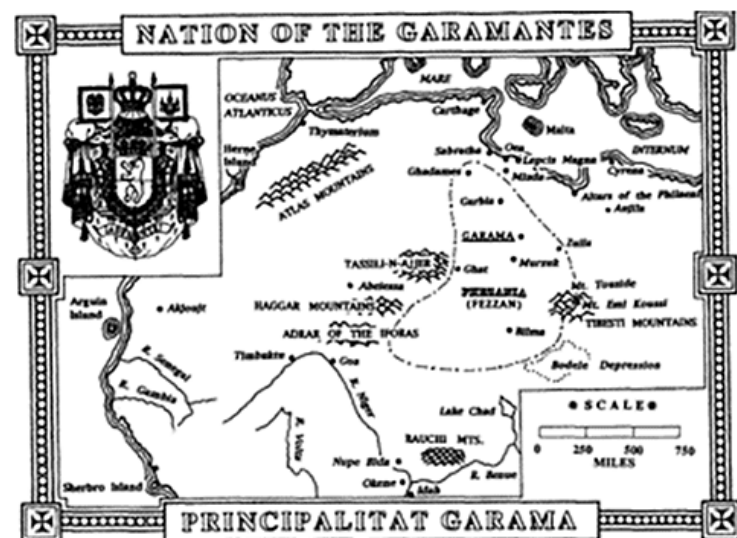
Il reprend ses études à Grenoble, mais les études livresques l'ennuient et il rêve d'aventure. Celle-ci se présente en 1921, quand un riche colon d'origine suisse installé en Kabylie contacte son père pour monter une expédition dans le Hoggar à la recherche du mythique trésor d'émeraudes des Garamantes.

Les Garamantes sont un ancien peuple de Berbères libyens installé entre la Libye et l'Atlas. Leur royaume est cité par Hérodote au V^e siècle avant notre ère et il aurait pris fin lors de la conquête musulmane au VII^e siècle. On a, de nos jours, toujours peu d'informations sur ce peuple malgré des découvertes archéologiques. À l'époque de Conrad Kilian, les Garamantes n'étaient connus qu'au travers des textes des auteurs antiques qui les présentent comme des mercenaires ayant servi dans l'armée carthaginoise d'Hannibal et contre lesquels les troupes romaines occupant les rivages africains de la Méditerranée devaient batailler. Ils apparaissent, ainsi, comme de farouches guerriers cédant au cannibalisme par nécessité dans *Salammô* de Flaubert (1862). Un mythe veut qu'avant la conquête islamique, le dernier roi des Garamantes ait caché un fabuleux trésor d'émeraudes à l'abri des envahisseurs et qu'il n'ait jamais été retrouvé. En 1881, une expédition coloniale française, menée par Paul Flatters, traversant le Hoggar afin d'étudier la possibilité de créer une nouvelle route commerciale ferrée transsaharienne entre l'Algérie et le Niger, est massacrée par des Touaregs qui refusent l'extension de l'impérialisme français sur leur territoire. Un survivant indigène de l'expédition évoquera à son retour la découverte d'émeraudes par la colonne Flatters avant le massacre, relançant le mythe du trésor enfoui des Garamantes ; une histoire à laquelle notre colon suisse croit dur comme fer.





Faites ENTRER L'ACCUSÉ

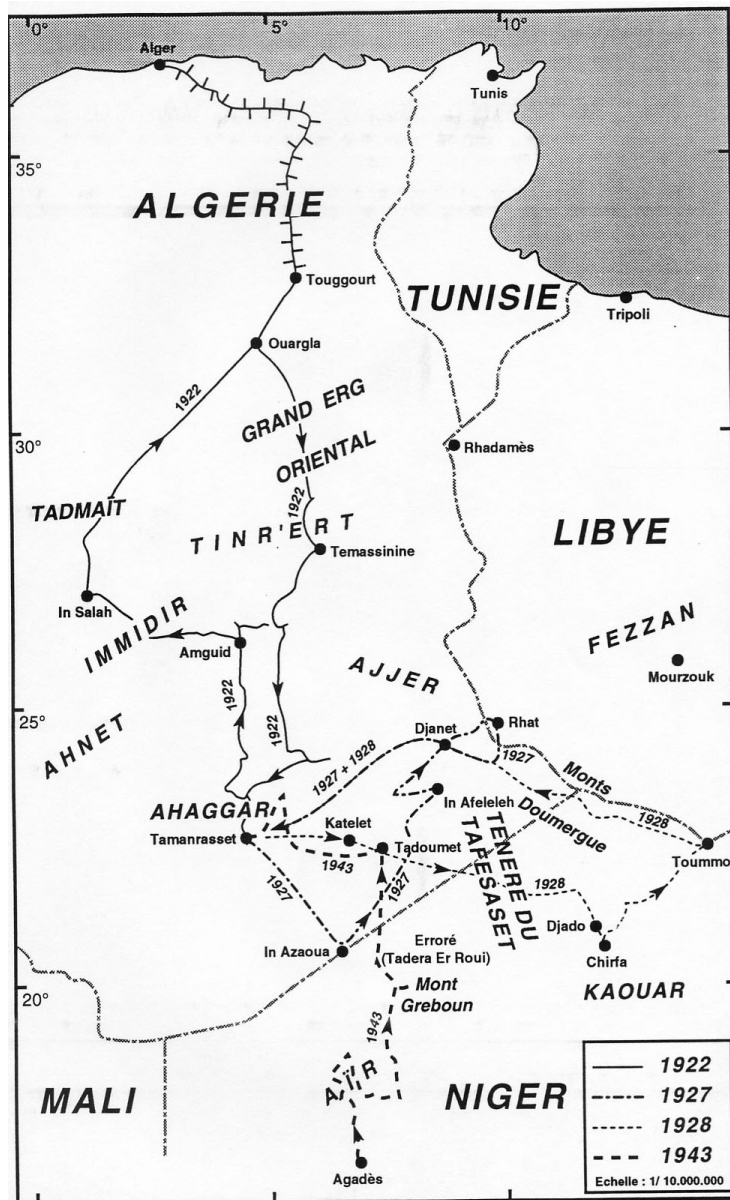


Localisation approximative du royaume des Garamantes

Wilfrid Kilian n'a aucune intention d'abandonner ses recherches pour partir chasser des chimères, mais il propose l'offre à son fils qui, par goût de l'aventure, accepte. Conrad Kilian n'a sans doute jamais cru en l'existence du trésor, mais la proposition est trop belle pour être refusée. Il débarque à Alger en octobre 1921 et part pour Touggourt (une oasis du nord du Sahara algérien et terminus de la voie ferrée) d'où se lance son expédition qu'il entame, contraint et forcé, au côté d'un ancien adjudant de l'armée saharienne avec qui les rapports sont exécrables et qui l'abandonne en cours d'expédition, en avril. Cette trahison aurait dû sceller le sort de l'expédition, mais Conrad Kilian continue de travailler seul avec un guide indigène dans une région dangereuse qui a vu le massacre de l'expédition Flatters en 1881 et l'assassinat du père Charles de Foucauld en 1916.

Des conditions exactes de son expédition, on ne sait que ce qu'il a bien voulu en dire et il est difficile de déterminer à quel point ses témoignages sont fiables ou ce qui a pu être inventé par ses biographes en quête d'anecdotes croustillantes et exotiques. Ainsi, on lui prête des liaisons avec des princesses touaregs dans les oasis pendant son périple. Mais au-delà de ces anecdotes, hautement romanesques mais à la fiabilité douteuse, il est indéniable qu'il revient bel et bien en 1922 avec des données géologiques importantes. Ainsi, il a découvert sur les roches du Sahara des traces de micro-organismes qui le persuadent qu'avant la désertification, le Sahara était une terre à la végétation abondante et dont la décomposition en sous-sol a pu produire du pétrole. Cette étude bouleverse les théories

de l'époque sur le Sahara, mais, émanant d'un jeune homme de seulement 24 ans qui n'a que le baccalauréat comme seul diplôme, la théorie suscite des réticences. Wilfrid Kilian lui-même demandera à un ami géologue, Jacques Bourcart, qui devait accompagner la mission danoise Olufsen au Sahara central, de vérifier les dires de son fils. À son retour en mai 1923, Bourcart valide les données transmises par Conrad Kilian.



Les expéditions successives de Conrad Kilian

Conrad Kilian reprend ses études et obtient ses certificats de licence en géologie à Grenoble. À l'époque, il fait déjà preuve d'une infinie suffisance, estimant que son titre de docteur en Géologie doit lui être fourni du seul fait de ses découvertes ; une attitude qui agace





le monde universitaire. En parallèle, il s'active pour repartir au Sahara. Il obtient un vague titre de chargé de mission du ministère de l'Instruction publique lui permettant de repartir, mais n'est pas financé. Sa mère lui avance de l'argent sur l'héritage de son père décédé en 1925 et il peut partir en 1926. Fiancé, il demande à sa promise, Corinne, de l'attendre.

À Alger, il est mal accueilli par les autorités coloniales du fait de son arrogance. Avec un seul guide chamelier (à qui il fait porter un fanion où il est inscrit « Avec Vaillants toujours Kilian » et qu'il présente comme son écuyer) il repart en décembre 1926 à Touggourt pour rejoindre le campement de l'amenokal (chef traditionnel touareg) du Hoggar, Akhamouk ag Ihemma, puis s'engager en avril 1927 dans la première traversée connue par un Européen d'une vaste zone désertique orientale, le Ténéré du Tafesaset.

Explorateur, géologue, mais piètre négociateur

Le voyage est particulièrement dur. Ainsi, d'après ses dires, privés d'eau après avoir constaté qu'un puits sur lequel il comptait pour s'approvisionner était bouché, lui et son guide doivent sacrifier une de leur chamelle pour tirer de son ventre un liquide infect qui, une fois bouilli, leur permet de tenir jusqu'au puits suivant, à 80 kilomètres de là.

Il parvient à Ghat, dans l'actuelle Libye, une oasis autrefois turque attribuée à l'Italie après la Première Guerre mondiale, mais où Rome n'a jamais été en mesure de faire valoir son autorité et où il est un des premiers Européens à pénétrer. Dans le Fezzan (dans le sud-ouest de la Libye actuelle), territoire théoriquement italien, il ponctue son voyage en posant de petits drapeaux français, tel un explorateur colonial prenant possession de terres lointaines pour son pays. Il baptise même des collines rocheuses non répertoriées par les cartes « monts Doumergue », du nom du président français de l'époque, Gaston Doumergue. Au-delà de ce comportement mi-impérialiste, mi-bravache, Kilian poursuit ses recherches. Il trouve des peintures rupestres et des traces fossilisées de chevaux et de chariot des Garamantes qui le convainquent, outre ses découvertes géologiques, que le territoire n'a pas toujours été un désert, mais une zone habitée et cultivée où les matières organiques, en se dégradant, ont pu constituer des nappes de pétrole. Il prétend également avoir trouvé sur place une émeraude taillée, relançant alors le mythe du trésor des Garamantes.

De retour à Alger en 1929, Kilian est plus imbu de lui-même que jamais. Il réclame aux autorités françaises le titre d'Explorateur Souverain, un statut juridique archaïque mais alors pas encore aboli, qui peut être consenti à un explorateur qui, dans le cadre d'une opération privée, a permis à la France de s'étendre sur de nouveaux territoires.

De retour en France, où il exige à nouveau d'être reçu avec les honneurs dus à son « rang », sa situation n'est guère brillante. Épuisé, ruiné, il est également démoralisé par le mariage de sa fiancée, Corinne, lassée de l'attendre depuis 1921. Il s'installe alors dans un petit deux-pièces crasseux où il reprend ses publications scientifiques en vivant grâce à des bourses universitaires peu élevées. Il doit subir les railleries et les accusations de mythomanie. Mais, malgré quelques travaux scientifiques, sa principale préoccupation est la diplomatie française concernant le Hoggar et le Fezzan où il estime que la France doit s'imposer coûte que coûte compte tenu des richesses qu'il est certain de trouver dans son sous-sol. En effet, la délimitation des frontières entre la zone sous contrôle italien (l'actuelle Libye) et les possessions françaises (l'Algérie, territoire français, et l'Afrique-Occidentale française qui comprend, entre autres, les territoires frontaliers de la Libye que sont les actuels Niger et Tchad) est mal définie. Il veut que la France s'appuie sur sa découverte des « monts Doumergue » pour revendiquer ces territoires et harcèle le ministère des Affaires étrangères à ce sujet.

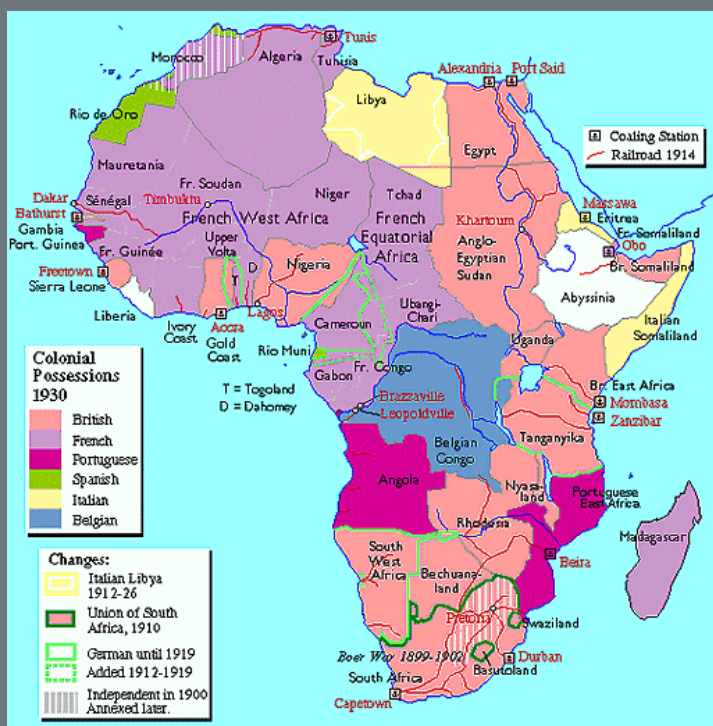
Mais la stratégie diplomatique française est alors à l'opposée des ambitions de Kilian. En octobre 1934, Pierre Laval (futur chef du gouvernement du maréchal Pétain entre 1942 et 1944) devient ministre des Affaires étrangères. Son but est d'encercler l'Allemagne, où Hitler est arrivé au pouvoir en 1933 et qui se remilitarise, par des alliances diplomatiques et militaires. C'est dans cette optique qu'en janvier 1935 Laval signe à Rome avec Mussolini un accord favorable aux intérêts italiens en Afrique. Mussolini est alors un adversaire d'Hitler dont il moque les théories racistes et qui voit d'un mauvais œil ses ambitions sur l'Autriche (l'Italie a empêché une première tentative d'Anschluss en juillet 1934). Contre des concessions importantes de territoires en Afrique que Laval considère sans importance, la France espère alors définitivement ancrer l'Italie dans son camp.

Kilian enrage et la stratégie française s'avère être un échec complet. En effet, se sentant soutenu, Mussolini lance la sanglante conquête de l'Éthiopie dès octobre





1935. L'Éthiopie est alors un des rares États africains indépendants et elle est membre de la Société des Nations (SDN). Contrairement à ce que Mussolini espérait, la France et le Royaume-Uni ne soutiennent pas cette agression d'un État souverain et l'Italie se retire de la SDN, s'éloigne de la France et se rapproche de l'Allemagne nazie. La SDN est déconsidérée, la stratégie française est un fiasco et, dès 1936, l'Allemagne nazie et l'Italie fasciste s'associent militairement. La marche vers la Seconde Guerre mondiale est lancée.



Les empires coloniaux en 1930

En 1939, quand la guerre éclate, Kilian est mobilisé. Il est fait prisonnier en 1940 pendant un an avant d'être libéré puis parvient à rejoindre Alger. Il est nommé au laboratoire de géologie de la faculté d'Alger où, très vite, il prépare une nouvelle expédition.

En 1943, les Alliés débarquent à Alger alors que Kilian se prépare. Il est alors approché par des représentants des services secrets anglo-saxons qui sont prêts à lui proposer de gros moyens pour avoir l'exclusivité du résultat de ses recherches. Par entêtement patriotique, il refuse l'offre. Dès lors, il est surveillé et on lui met des bâtons dans les roues.

La déchéance de Conrad Kilian

Il se lance dans sa dernière expédition, mais les dangers du désert ne sont désormais plus les seuls auxquels il doit

faire face. Durant l'expédition, son guide est assassiné. À Tamanrasset, il tombe malade et croit d'abord être victime de dysenterie. Il est très affaibli, mais parvient à rejoindre Alger en camion le 29 septembre 1943. Hospitalisé à l'hôpital militaire, on lui diagnostique un empoisonnement au borbor, une drogue indigène. L'objectif de cet empoisonnement n'était probablement pas de le tuer, mais de l'affaiblir durablement pour le contraindre à livrer ses secrets. Il ne se remettra jamais vraiment de cet empoisonnement, mais se refuse toujours à livrer quoi que ce soit.

En outre, le vent semble tourner en faveur des positions de Kilian. La défaite italienne rebat les cartes sur le contrôle du Fezzan et, à Alger, il a un accès direct aux dirigeants de la France libre qui sont appelés à jouer un rôle important dans le pouvoir politique du pays après guerre. La France reçoit un mandat sur le Fezzan à partir de 1943. Kilian travaille à l'état-major de la Défense nationale, à Alger, sur l'établissement d'un statut futur du Fezzan. Si son caractère impossible lui aliène à nouveau beaucoup de monde, il semble être écouté par le général Testard, mais celui-ci meurt dans un accident d'avion alors qu'il réalise une inspection dans l'Afrique-Équatoriale française. Quelques mois plus tard, l'adjoint de Testard, le capitaine de frégate Aber, est retrouvé suicidé d'une balle dans la tête, sans aucune note explicative de son geste.

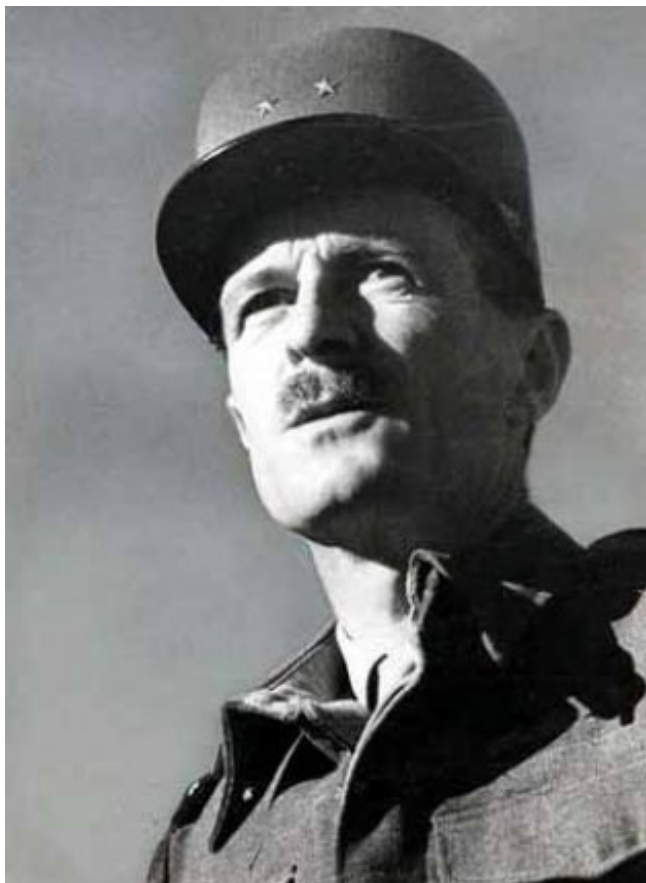
Pour Conrad Kilian, ces deux morts sont le fait de l'Intelligence Service qui souhaite que les Britanniques obtiennent le contrôle du Fezzan dont ils souhaitent exploiter les ressources pétrolières.

D'après certaines sources, Kilian parvient à faire entendre son point de vue auprès du général Leclerc qui jouit d'une immense popularité en tant que libérateur de Paris, mais qui a aussi mené des raids au Fezzan en 1942 et l'a conquis en 1943. Mais Leclerc meurt dans un accident d'avion lors d'une tournée d'inspection en Afrique du Nord. Kilian aurait été un des premiers à évoquer la thèse de l'assassinat, prétendant que Leclerc aurait été une victime des Britanniques cherchant à obtenir le contrôle du Fezzan. La thèse de l'assassinat du maréchal (à titre posthume) Leclerc trouvera une relative popularité dans l'opinion à cause d'une étrangeté jamais élucidée : lors du décollage à Arzew (près d'Oran en Algérie) le manifeste de vol annonçait 12 personnes dans l'appareil et on a retrouvé 13 cadavres dans l'avion. Le 13^e corps n'a jamais été réclamé ou identifié. Très vite, les rumeurs d'assassinat se sont diffusées. Outre la question du Fezzan et les accusations contre les Britanniques, des rumeurs désignent les communistes, qui auraient





voulu désorganiser l'armée française ; la mafia corse (bien implantée à Saïgon) et/ou les milieux coloniaux, qui craignaient que Leclerc accélère l'indépendance de l'Indochine ; des extrémistes gaullistes ou De Gaulle lui-même, qui redoutaient l'émergence d'un rival. Mais concrètement, à part le mystérieux 13^e passager, ces thèses ne reposent sur rien.



Le général Leclerc

Revenu en métropole, Kilian affirme à ses derniers amis, à tort ou à raison, qu'il est suivi et qu'on en veut à sa vie. Il est décrédibilisé et raillé. Il ne survit plus financièrement que grâce à une petite bourse du CNRS dont on évoque régulièrement la suppression et qui ne perdure que grâce au soutien sans faille de ses rares derniers amis dans les milieux scientifiques. Il ressemble à un clochard, il est fatigué et malade, mais continue de se rendre au Quai d'Orsay plaider en faveur d'une exploitation du Fezzan. On l'y regarde de haut.

Au printemps 1949, on le retrouve errant dans la forêt de Fontainebleau, tenant en main des feuillets d'une thèse dont il réalise la relecture. Incapable de se souvenir ce qu'il faisait là, il est conduit chez les sœurs de Saint-Vincent de Paul qui lui font bon accueil en hommage à son aïeul Boissy d'Anglas, qui avait sauvé des sœurs du

couvent de la guillotine. Ces soins lui sont bénéfiques, mais il reste faible.

En décembre 1949, alors qu'il se balade en soirée avec son ami, le géologue Maurice Lelubre, une voiture manque de tuer Kilian en faisant une embardée sur le trottoir avant de prendre la fuite, dans la nuit, tous feux éteints.

Peu de temps après, Kilian décide de repartir pour Grenoble, sa ville d'origine. C'est dans la petite chambre d'hôtel qu'il occupait là-bas qu'on le retrouve pendu le 30 avril 1950. L'espagnolette mesure 1m20 et Kilian 1m78. Ses yeux sont fermés alors que ceux d'un pendu sont généralement ouverts et il porte de nombreuses commotions et des coupures aux poignets. En outre, ses papiers ont disparu. L'enquête conclut pourtant à un suicide. Kilian, dément, se serait cogné contre les murs et les coupures viendraient d'une bouteille d'eau de Cologne qu'il aurait brisée.

La thèse officielle a été très vite contestée par les amis de Conrad Kilian estimant qu'il avait été tué par l'Intelligence Service britannique qui défendait alors les intérêts des compagnies pétrolières britanniques. Soit il aurait été sciemment assassiné, soit on lui aurait envoyé des gros bras pour le faire parler et il n'aurait pas survécu, poussant ses tortionnaires à improviser un faux suicide pour couvrir leurs traces. Plus tard, le général Paul Grossin, dirigeant du SDECE (ancêtre de la DGSE) entre 1957 et 1962 et ancien officier supérieur de la France Libre en Afrique, certifia également que la mort de Kilian était un assassinat.

Un peu moins de deux ans après la mort de Conrad Kilian, le 1^{er} janvier 1952, la France, sous la pression de Londres et Washington, abandonne sa tutelle sur le Fezzan qu'elle contrôlait depuis 1943. Ce territoire fusionne avec la Tripolitaine et la Cyrénaïque (territoires qui étaient sous domination britannique depuis la fuite des troupes italo-allemandes en 1943) dans un royaume de Libye officiellement indépendant, mais complètement contrôlé par le Royaume-Uni et les États-Unis. Pendant son occupation du Fezzan, la France n'a jamais sérieusement prospecté dans la région à la recherche de pétrole et de gaz. C'est en 1954 que les premiers gisements seront découverts, conformément à ce qu'avait envisagé Conrad Kilian, pour le plus grand bénéfice des compagnies britanniques et états-uniennes qui s'y enrichissent sans entrave jusqu'en 1969 – date à laquelle l'arrivée au pouvoir d'un jeune officier de 27 ans, Mouammar Kadhafi, changea la donne.



La reine Elizabeth II, le roi Idriss de Libye et le prince Philip à Tobrouk en 1954



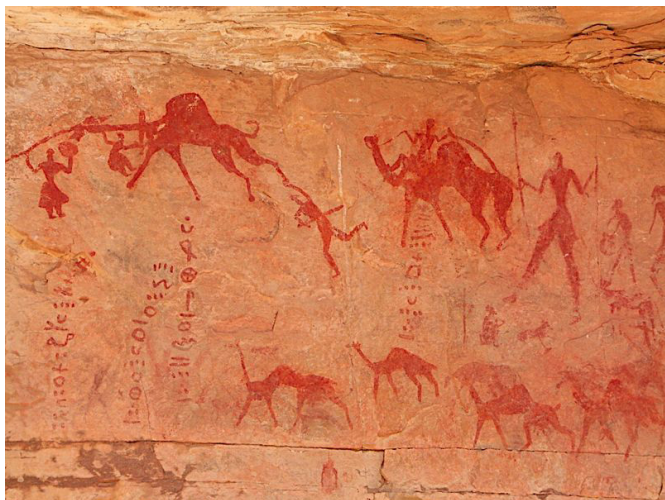
Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Rares sont les personnalités évoquées dans cette rubrique à avoir eu une vie avec une telle dimension romanesque, même si on prend avec prudence certains événements indémontrables de ses voyages. Conrad Kilian peut tout à fait être un PJ ou un PNJ important dans des jeux comme *Hollow Earth Expedition*, *Adventure !*, *Arkeos*, *Pulp Cthulhu* ou *Achtung ! Cthulhu*, voire *Godlike* ou *la Brigade chimérique*. Tout jeu s'inscrivant entre 1921 (son premier départ pour le Sahara) et 1950 (sa mort) peut permettre de le croiser et d'en faire un personnage important. Même des jeux intervenant dans des époques postérieures à son décès peuvent s'appuyer sur certaines de ses découvertes ou notes laissées par le géologue.

Les jeux d'espionnage ou permettant de mettre en scène cette dimension se prêtent bien à une aventure mettant en scène Conrad Kilian et/ou ses découvertes. Les trésors souterrains du Fezzan et les richesses qu'il renferme furent un enjeu important à partir des découvertes de Kilian, même si les puissances coloniales italienne puis française les ont mésestimés. À partir de 1954, il peut sembler que les jeux sont faits (le pétrole est officiellement découvert et exploité) et on pourrait donc considérer que l'histoire de Conrad Kilian perd de son intérêt pour toute partie jouée après cette date. Si on se base sur les faits historiques avérés, c'est exact. Si on extrapole sur les découvertes géologiques de Kilian, on peut imaginer qu'elles permettent de déterminer des zones d'exploitation de minerais ou ressources qui avaient peu d'importance en 1954, mais en ont depuis. Ainsi, la colombite-tantalite (plus connue sous le nom de coltan) est désormais d'une grande importance dans la construction d'appareils électroniques et sa demande ne cesse de progresser. En République démocratique du Congo, son exploitation illégale au Kivu par des groupes armés alimente malheureusement le conflit. Dans les fictions, on retrouve l'exploitation du coltan dans *Le chant de la mission* (2006) de John Le Carré ou dans *Lontano* (2015) et *Congo Requiem* (2016) de Jean-Christophe Grangé. À l'époque de Conrad Kilian, son exploitation et sa valeur à la fin du XX^e siècle et au XXI^e siècle étaient inconnues, mais on peut imaginer un Conrad Kilian en découvrant des traces et le notant dans un de ses documents de recherche disparus ; une note qui désormais pourrait avoir une grande valeur. Cela pourrait inciter des PJ à se rendre dans des zones dangereuses aux frontières du Sahara algérien, libyen, nigérien ou tchadien.

Dans l'article « hors série » de cette rubrique que j'avais consacré aux chasses au trésor dans le *Maraudeur* numéro 20, j'avais évoqué la traque par des groupes de mercenaires des avoirs cachés de la dictature de Kadhafi depuis 2011. On peut imaginer que cette chasse au trésor s'inscrive dans la recherche d'archives de Conrad Kilian, conservées par un dignitaire libyen et qui fournissent l'emplacement de réserves non découvertes officiellement de coltan. Si le coltan ne vous inspire pas, rappelons que le trésor des Garamantes est censé être composé d'émeraudes, pierres précieuses qu'on ne trouve pas normalement dans cette région. S'il y a un fond de vérité dans la légende de ce trésor et si, comme il l'a prétendu, Conrad Kilian a bien trouvé une émeraude lors de ses recherches dans le Fezzan, existe-t-il des filons non exploités dans la région ?





Peintures rupestres Garamantes

On peut ainsi envisager une campagne au long cours avec plusieurs générations de PJ, partant des années 30-40 jusqu'à nos jours et centrée sur la recherche et l'exploitation des richesses de la région où on croisera successivement les services secrets de différentes puissances, des sociétés minières et/ou pétrolières, des tribus touaregs soucieuses de leur indépendance et, de nos jours, des milices islamistes.

Si jouer des générations d'espions ou de barbouzes ne vous motive pas, rappelons que des jeux fantastiques contemporains, *Vampire* ou *Nephilim* par exemple, permettent de jouer des créatures immortelles qui, sur plusieurs décennies, pourraient s'intéresser à la région. Dans une optique fantastique, on préférera sans doute une quête centrée sur le trésor des Garamantes que sur l'exploitation des ressources naturelles, mais cet enjeu pourrait s'ajouter à la recherche principale.

Si on s'oriente vers une dimension fantastique inspirée de l'affaire Conrad Kilian, mais tenant compte du contexte historique, le *Guide de l'Afrique du Nord* pour *Achtung ! Cthulhu* fournit de nombreuses pistes mêlant surnaturel, occultisme et Seconde Guerre mondiale. Ce supplément permet d'opposer aux PJ aussi bien des monstres du Mythe (créatures des sables, chthoniens et autres) que des sorciers nazis ou de simples soldats de l'Afrika Corp. Les dissensions internes entre alliés pour le contrôle à venir du Fezzan pourraient cependant s'avérer tout aussi dangereuses ou être centrales dans des parties – où on pourrait croiser Conrad Kilian lui-même – dont le point central reste la recherche de secrets occultes. En outre, s'il est probable que les Garamantes sont les ancêtres des actuels Touaregs de la région, leur « disparition » et les légendes d'anthropophagie qui les accompagnent depuis *Salammbô* peuvent être une base pour la découverte d'une

peuplade dégénérée, mais complètement adaptée à son environnement désertique. Celle-ci, veillant jalousement sur son « trésor », peut se mêler secrètement aux conflits de la Seconde Guerre mondiale ou à la recherche des ressources naturelles par la suite.

On pourra également piocher allègrement dans les légendes locales pour un scénario fantastique contemporain et les lier aux voyages de Conrad Kilian. Ainsi, le géologue aurait escaladé (mais sans doute sans en atteindre le sommet) le Garet el Djenoun, la montagne des djinns, au nord du massif de l'Ahaggar dans le Sahara algérien. Selon la légende, en haut de cette montagne se trouveraient des jardins paradisiaques ou un lieu infernal où les esprits se retrouvent. Ces légendes sont très probablement nées des très violents orages ou des tempêtes de sables, aussi soudains qu'imprévisibles, qu'on constate sur ces montagnes. On peut envisager que Kilian a vu quelque chose là bas et, ne souhaitant pas qu'on le raille davantage qu'on ne le faisait déjà, a gardé les secrets de cette montagne pour lui ou dans un document qu'il gardait secret mais qui pourrait faire l'objet de bien des convoitises. La nature exacte des entités existant en haut de cette montagne dépend du jeu joué, cela peut aller d'esprits pacifiques ou démoniaques relativement basiques, aux génies des légendes exauçant les vœux (Kilian obtient les découvertes qu'il souhaitait avoir, mais cela provoque sa perte), en passant par des démiurges qui, en offrant à Kilian ses découvertes, espèrent créer les conditions propices à leur libération ou à d'autres buts en attirant les grandes puissances économiques et militaires de l'époque vers une région dont elles se désintéressaient.

Si on transpose l'histoire de Kilian à d'autres univers que le nôtre, on a la base d'un scénario clé en main. Un scientifique-explorateur arrogant et fougueux qui revient d'une région à la nature hostile avec des informations sur une ressource naturelle rare et précieuse ou sur le trésor d'une civilisation disparue offre une base d'aventure classique (sans doute trop), mais qui peut être pimentée par les exemples de comportements supposés des grandes puissances ou des compagnies privées tirés de la véritable histoire de Conrad Kilian.

Odillon

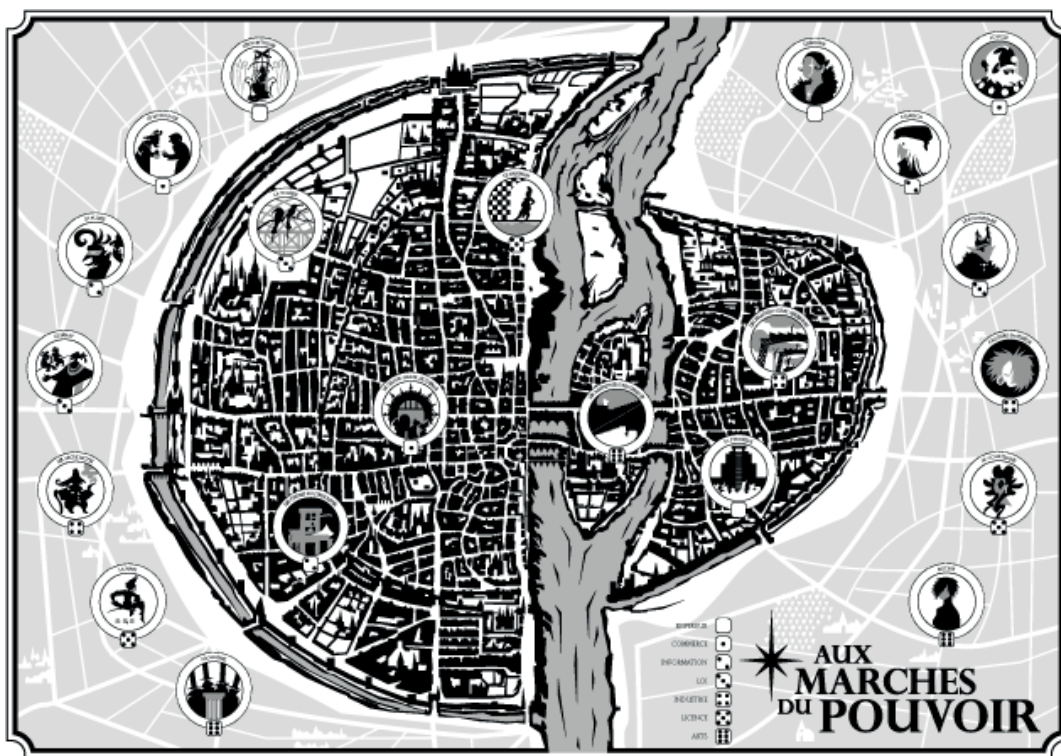
PS : Je vous rappelle que vous pouvez me communiquer ce que vous ont inspiré les articles de cette rubrique sur l'adresse odillon.fela@gmail.com



AUX MARCHES DU POUVOIR

“CHAOS ISN'T A PIT. CHAOS IS A LADDER.”

Aux Marches du Pouvoir est un jeu sur l'ambition, la conspiration, la guerre sans fin que se livrent les hommes dans l'ombre de la pyramide impériale. Dans son palais de nacre, l'Empereur reste impassible, silencieux et invisible, mais à ses pieds grouillent les ambitieux qui prétendent régir le monde. Il est temps de prendre votre place dans ce jeu des vanités.



Un jeu dans l'univers de *Sur les Frontières*, par Manuel Bedouet

Nombre de joueurs : 4 - Durée de partie : Environ 3h - Sans meneur - Nécessite un jeu de dominos - 15€

Plus d'informations sur <http://www.shamzam.net/blog/nos-jeux-de-roles/aux-marches-du-pouvoir/>

LE CINÉ → M'a tuer!



ARQ



Il existe une Sainte Trinité dans le monde des cinéphiles – la trinité des productions à très petit budget. Elle se base sur un concept d'unité : l'unité de temps, de lieux et de personnages. Et devinez quoi ? ARQ n'a pas un gros budget.

Tout d'abord, une unité de lieu... Ici, toute l'histoire se déroule dans une maison à la limite de l'abandon dont les extérieurs ne seront aperçus que dans les quatre dernières minutes du film. Quand je vous dis que le lieu se réduit au strict nécessaire, ce n'est pas un effet de style. Et encore, dans la maison, il ne doit y avoir que quatre ou cinq pièces exploitées par l'histoire, le reste sert à stocker l'équipe du film et les accessoires.

Vient ensuite l'unité de temps. Vu qu'il est hors de question de payer des *shootings* de nuit ou de se casser la tête sur les raccords de luminosité naturelle, il faut limiter l'action à une période de temps déterminée. Une nuit, une journée, une heure. Dans le cas de ce

film, vu qu'on ne voit jamais l'extérieur, on se base sur une matinée. Facile et moins cher.

Pour finir, il y a l'unité de personnages. Surtout ne pas s'embarquer dans un scénario où il va falloir gérer trop de monde et trop de costumes, de maquillages, etc. On fera avec un héros, une héroïne et trois vilains. Ça suffira comme ça.

Histoire de rester dans le pas cher, voici l'histoire d'une dystopie où de grandes corporations ont pris le pouvoir et font face à l'opposition d'un groupe rebelle. Vous l'apprendrez via des reportages télé reprenant des images réelles et de synthèse... Faisons pas cher mais efficace pour poser un décor et une méta-histoire que de toute manière on n'exploitera pas dans le scénario cette fois-ci. Sérieux, c'est la voix off ou le texte de début de film, ça marche à chaque fois et, bien fait, ça pose une ambiance.

On a donc un inventeur qui se fait braquer pour des cartes de rationnement qu'il a récupérées. Le souci est qu'il meurt durant le braquage et se retrouve juste au moment de son réveil. Vous l'avez compris, on va voyager dans le temps mais pas dans l'espace. Donc il va revivre le même début pour découvrir que sa petite amie ne lui a pas vraiment pardonné d'être tombée pour un de ses *hackings* et que les nouveaux potes de la belle sont des rebelles en manque de thunes. Le souci est qu'entre-temps il a fini de créer un appareil à énergie illimitée, rien que ça. Et donc l'agent corporatiste infiltré parmi les rebelles n'a pas comme mission de faire tomber une cellule à la con mais de mettre la main sur ce précieux artefact.

Le second souci est que l'ARQ (puisque c'est le nom du dispositif) ne crée pas d'énergie mais qu'en fait il réutilise la même – éternellement. Gros soucis.

Donc nos sympathiques héros sont en fait pris dans une superbe bulle temporelle créée par une machine qu'on ne peut plus arrêter, ce qui explique le fait que les événements se répètent sans cesse. Le dernier souci est que si une personne meurt elle se rappelle des boucles temporelles ; donc ce beau monde finit par savoir exactement ce qu'il se passe.

Faisons simple, on va assister à une répétition de plans plus ou moins foireux pour essayer de survivre ; là je vous laisse découvrir mais c'est rythmé et bien tourné.





Le ciné M'A TUER !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà le coup du jour sans fin, c'est du connu et il y a de bonnes chances que vous l'ayez déjà utilisé dans un de vos scénarios ou par souci de facilité. Pourtant, je vous propose la version ARQ de l'idée, qui joue en fait sur deux idées.

La première est qu'à chaque solution trouvée, les héros ne font que découvrir le problème suivant, le secret suivant. Bien joué, cela peut donner une nouvelle interprétation à des actions ou des informations et donc donner l'impression de vivre une nouvelle histoire. Je sais, c'est dur, va falloir mouiller sa chemise de meneur de jeu mais vous êtes là pour ça, non ? Et aussi pour les chips gratuites et le pschitt orange.

La seconde est que vos héros vont découvrir qu'ils ne savent en fait pas depuis combien de temps ils sont bloqués dans la boucle. Dans ARQ, on découvre que la machine n'enregistre qu'un nombre limité de tentatives dans sa mémoire et donc qu'elle efface complètement tous les souvenirs au bout d'un certain nombre de boucles pour créer une « réalité » de départ.

Donc, non contents de ne pas savoir si cela ne fait pas des années que le monde a continué sa route sans vous, vous savez qu'à un moment vous allez tout oublier et repartir de zéro ! Même si vous enregistrez vos informations dans la machine, elle finira par les effacer et vous avec ! Je ne sais pas pour vous mais moi j'ai hâte de mettre mes joueurs dans cette situation – mais il paraît que je suis méchant...

Ascension

Pour ne pas vraiment changer, je vais vous parler d'une série de science-fiction. Malheureusement pour nous tous, cette série restera à jamais une mini-série de six épisodes de 60 minutes, nous laissant sur la faim avec un monde ouvert et des histoires complémentaires à imaginer par nous-mêmes.

Mais revenons à l'histoire.

En 1963, le gouvernement américain envoie de façon secrète le premier et seul vaisseau générationnel en vue d'un voyage d'un siècle vers une planète habitable. À son bord, des scientifiques, des militaires, quelques politiques et une série d'orphelins ayant démontré des capacités mentales hors norme. L'idée est de faire se succéder des générations avec des capacités suffisantes pour assurer une réussite au premier effort de colonisation spatiale.

★ BE PART OF ★ MANKIND'S LAST HOPE



ASCENSION

Cinquante ans plus tard, le vaisseau fête son passage du point de non-retour. On découvre donc une société fermée, bloquée dans un point temporel et qui a développé son style de vie particulier. Une société très hiérarchisée en termes professionnels mais qui ne connaît ni racisme ni homosexualité (avouée) et qui considère le poste de « dame de compagnie » comme étant une fonction élitiste de la société pour laquelle des jeunes femmes doivent postuler et passer des épreuves très complexes. Une société qui a poussé les sciences au-delà de nos aspirations car, privés de toutes nouvelles ressources, il a fallu inventer ce qui manquait. Alors que la fête bat son plein, un meurtre est commis, fait suffisamment rare pour provoquer de graves remous dans une société si figée et parfaite. Parfaite, mais uniquement en apparence.

Le premier souci est que les enfants qui ont été emmenés ne sont pas orphelins mais volés à leurs familles pauvres dans le cadre d'une étude grandeur nature du développement des capacités mentales dans



LE CINÉ → M'a tuer!



un milieu où la reproduction est soumise à l'approbation d'un ordinateur central. Au-delà de cela, on apprend rapidement que le vaisseau n'a en fait jamais quitté la Terre depuis cinquante ans car tout y est faux ! Il n'y avait pas de mission, mais ça les résidents l'ignorent. Ils sont juste bloqués dans un hangar secret du gouvernement américain et espionnés en permanence par des centaines de caméras qui permettent l'étude de leur comportement, la sécurisation du projet de sélection génétique et surtout la récupération des inventions sur lesquelles ils travaillent et qui servent à financer l'entièreté du projet. Bien sûr, il y a quelques complices qui se passent le secret entre générations mais la quasi-totalité des membres de l'expédition ignorent la réalité de leur situation.

L'histoire tourne alors autour de ceux qui, à l'extérieur, veulent faire éclater la vérité et arrêter ce qui ressemble plus à de la torture qu'à une simple expérience de psychologie ; et ceux qui veulent faire arriver l'expérience à son terme, surtout que le gouvernement américain ignore tout de l'eugénisme institutionnalisé en vue de la création d'un nouvel humain génétiquement avancé. Le pire dans cette situation est que nous assistons aux jeux de pouvoir au sein du vaisseau pour obtenir des statuts qui n'ont en réalité aucun sens puisque tout n'y est que mensonge. C'est malsain à regarder car nous savons que ces souffrances, crimes ou sacrifices n'ont en fait aucun sens dans la réalité et ne valent que parce que le mensonge du vaisseau n'éclate pas. On finirait par espérer que les pauvres cobayes ne découvrent jamais la réalité car cela signifierait pour eux un retour bien trop cruel au réel et une remise en question de tout ce pour quoi ils ont accepté tant de sacrifices.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Imaginez un peu... Vous avez déjà tous utilisé la technique du scénario « tout ceci n'était qu'une simulation », variante du « tout ceci n'était qu'un rêve ». Ne rougissez pas, avouez ! Là, je vous propose de faire de même mais il n'y a pas de réveil. Je vous propose de laisser vos joueurs découvrir que tout ce qu'ont vécu leurs personnages était en fait totalement faux et organisé par une personne extérieure.

Je vais vous aider. Imaginez que les héros soient en fait ensorcelés (dans le cadre d'un scénario médiéval fantastique). À la fin de l'histoire, ils découvrent que leur perception de la réalité a été entièrement faussée. Que les monstres qu'ils ont éliminés étaient en fait des gardes du roi local et que les pauvres villageois

qui combattaient à leurs côtés étaient en fait des mercenaires payés par un potentat local. Laissez-les découvrir qu'on les a bernés...

Pire, imaginez un scénario à la *Westworld*... Vous prenez du *Tecumseh Gulch* (c'est bon, mangez-en) et vous laissez apparaître petit à petit des détails anachroniques, jusqu'à ce que vos joueurs comprennent qu'ils ne sont pas au XIX^e siècle mais dans une reconstitution grandeur nature de la période organisée comme un divertissement par une corporation des médias qui utilise et détruit la mémoire de condamnés de ses prisons privées en échange d'une remise de peine s'ils survivent au *show*...

Vous voyez l'idée ? Le but est que la véritable histoire commence lorsque le charme est rompu et que vos joueurs découvrent la vérité. Le meilleur serait encore de ne jamais leur avouer mais de faire progresser l'histoire jusqu'à ce qu'ils doivent utiliser du méta-jeu pour comprendre ce qui se passe. Les joueurs aiment le *roleplay*, laissez-les s'y enfoncer jusqu'à ce qu'ils en deviennent caricaturaux car vous savez, vous, qu'ils jouent en fait un rôle qu'ils ignorent jouer.

Je sais c'est pervers mais c'est bon !

Bloodfather

Il y a des films qui me font inmanquablement penser à leur adaptation en jeu de rôle.

Le dernier dans ce type est *Bloodfather* avec le sympathique Mel Gibson. Vous savez, l'ancienne star d'Hollywood violente, raciste et alcoolique. Et devinez quoi, il y joue le rôle d'un type raciste, violent et alcoolique. On peut donc s'attendre au mieux !

L'histoire est celle d'un homme, ancien membre d'un gang qui a passé un lourd moment en prison sans jamais parler et qui est aujourd'hui en liberté surveillée. Il vit dans un riant *trailer park* avec d'autres échoués de la vie, au beau milieu d'un désert à l'écart de la grande ville et de ses tentations.

Mais comme le karma est une garce, elle revient le hanter sous la forme de sa fille, qu'il avait abandonnée plus jeune et qui a eu la brillante idée de se maquier avec un jeune aux dents longues qui liquide un autre caïd en lui faisant porter le chapeau, histoire de se la jouer courageux dans ses ambitions. Parce que c'est à





Le ciné M'A TUER !

ça que servent les petites gamines rêveuses d'une vie de gangster : des produits jetables.

Heureusement, la petite reste la fille de son père et il va devoir l'aider. Mais sur la piste de la justice des criminels, il n'y a pas de place pour la police et les dettes se règlent dans le sang et la souffrance. Ce n'est donc pas un *road movie* vers la liberté, mais vers la violence et les coups de feu. Le popa va faire appel à ses anciens potes pour découvrir qu'ils ne seraient pas innocents dans sa condamnation – autant pour l'honneur entre criminels. Pire, vu que son mentor est un peu à sec, il n'est pas chaud à l'idée de devoir lui donner sa part de leurs anciennes magouilles et surtout, tant qu'à faire, se verrait bien négocier une nouvelle chute ou une dénonciation au mafieux qui en veut à la fille à son papa.

On a les anciens amis qu'on mérite. Quand je vous disais qu'il y a une bonne ambiance dans cette histoire...

Heureusement, il n'y a rien qu'un vieux routard du crime ne puisse faire et rien qui ne puisse l'arrêter surtout quand, dès le départ, il a bien compris que le thème de ces retrouvailles est l'expiation et le sacrifice pour sauver celle pour qui il n'a jamais réussi à être un bon père.

Parce que finalement, à part sa vie en échange de la sienne, il n'a rien à lui offrir, aucun bien, aucune expérience, et surtout pas un amour paternel qu'il n'a jamais ressenti avant ce jour. Je vous passe la poursuite, mais elle finira très mal pour notre bon père, vous l'aurez compris. Vous vous sentez mal, pas un modèle de réussite : regardez *Bloodfather*, il va vous remonter le moral.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà on se prépare à ressortir son *Dés de sang* car là on a une belle brochette de salopards, du petit au plus gros. Que des mecs pas convenables à fréquenter, mais tout à fait respectables à utiliser pour garnir le panier des PNJ malveillants. Notez que les gentils sont aussi largement des sales types rangés, donc on va rester dans le ton. Du film, retenez la pauvreté des moyens. Ici, on tue avec ce qu'on trouve et qui n'est pas de première qualité. Les flingues sont des merdes pas chères, les explosifs sont tout aussi dangereux pour leurs utilisateurs que leurs destinataires. Une vieille moto, un motel miteux, une bouteille de Jack bon marché et le décor est bien planté.

La pauvreté du désert joue aussi beaucoup dans une bonne ambiance de vie pourrie sans espoir. Jouez sur la chaleur, le vent sec, la poussière ; plus c'est minable, plus c'est dans le ton. Mais surtout, on joue seul avec son maître, comme dans une soirée sadomasochiste. Pas de potes sur qui compter sans se méfier à mort du coup pourri d'un univers où c'est chacun pour soi. Pas de belle équipée, juste un gars et un(e) acolyte, au maximum. Pauvreté des relations humaines oblige.

Et le point d'orgue que je soutiendrai coûte que coûte est cette idée d'expiation. Oui, oui, pas de pardon ou d'amende honorable. Il n'y aura pas de rédemption des péchés. Ici, on va expier et c'est la mort qui attend à la fin de la route ou, pire, le retour à la case prison, comme si le karma se marrait une dernière fois. C'est à vous de faire en sorte que cette fin tragique soit la meilleure possible et qu'elle soit une réussite. Je sais c'est un peu bizarre à lire et se dire que c'est en sacrifiant son personnage qu'on réussit réellement



MEL GIBSON
BLOOD FATHER
A FATHER MAKES HIS OWN JUSTICE

COMING SOON





l'histoire, ça peut déstabiliser. Mais je ne suis pas à ça près, vous le savez. À vous d'essayer, et n'hésitez pas à retenter l'expérience si d'aventure votre joueur cobaye ne partage pas votre vision de l'expiation.

Cien anos de perdón (Insiders)

Dans la série « Radek va vous faire du mal », voici un film policier espagnol. Oui, je sais vous vous demandez pourquoi j'en parle... Ça arrive ! Mais d'abord, on parle de l'histoire. Pour donner le ton, le film est sous-titré « Qui vole à qui ? ». Parce que c'est là la vraie question que va soulever le film.

On commence avec une bande de braqueurs qui a la bonne idée de tenter un gros casse un jour de pluie diluvienne. En fait, cela fait déjà un moment qu'il pleut et que les rues de Valence deviennent difficilement praticables.

Cette équipe, menée par l'Uruguayen (oui, c'est un film espagnol), vise simplement la salle des coffres et les petites choses que tout un chacun cherche à cacher aux yeux du fisc... Dans l'équipe, on retrouve de tout. Le cerveau du casse qui est un peu trop à cran, le vieux de la vieille qui ne veut pas retourner en prison, le jeunot qui se prend pour Robin des bois ou le routard du crime pour qui c'est un boulot comme un autre.

Le casse se transforme vite en prise d'otages et on découvre que tout ça était prévu. Le but des braqueurs est de gagner du temps pour percer un tunnel vers d'anciennes canalisations sous la banque. Pendant qu'on suit nos braqueurs, on découvre que la vice-directrice se fait virer alors qu'elle a poussé ses clients à acheter les merdes d'investissements risqués de la banque ; et que le cerveau de l'histoire vise un coffre en particulier dans la salle mais en ayant omis de préciser à ses camarades que c'était là en fait la cible du casse. Il y a une bonne ambiance dans ces locaux, je vous le dis.

En avançant, on comprend que ce que vise le cerveau est un disque dur contenant les « souvenirs » d'un ancien soutien du parti de la présidente de la République. Dans ce disque, il y a de quoi faire tomber tout le monde et il vaut bien plus que tout ce que contient la banque.

Pendant ce temps, le tunnel s'est rempli d'eau et est impraticable, bloquant nos anti-héros dans une souricière cernée par la police locale et les forces d'intervention de la Guardia Civil. Le souci est qu'en plus de n'avoir plus de voie de fuite, notre Robin des bois local va essayer de lire le disque et provoquer son effacement. Sans aucun atout dans leur manche, nos braqueurs sont un peu dans la mouise, genre bien au fond !

Heureusement, ils sont malins et vont pouvoir utiliser tous les défauts du petit monde qui gravite autour de leur tentative foirée de braquage. Entre la cupidité de la vice-directrice qui a décidé de réorienter sa carrière, la lâcheté des politiques qui ne veulent pas de risque ni de témoins, l'envie du journaliste qui veut un scoop bien compromettant, la détermination aveugle du flic du coin qui refuse de laisser tomber... Bref, c'est par les pêchés d'autrui qu'ils pourront se sortir de leurs propres fautes.





Le ciné M'A TUER !

Spéciale dédicace au jeu de l'idiot version prise d'otage et la façon dont les braqueurs gagnent du temps sans dévoiler leur jeu.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Là, d'accord vous allez avoir du mal à comprendre sans avoir vu le film...

Reprenons la situation des protagonistes. Tout d'abord, il vous faut une bande de criminels. Pas les criminels au grand cœur de nos JdR habituels, non, non, de vrais criminels. Pas non plus des psychopathes sanguinaires comme des *runners* ou autres mercenaires de fortune. Non, non, de vrais criminels : des gars dont c'est le métier. Ils font des braquages comme vous allez au boulot. C'est une vraie carrière, avec des règles de conduite et des risques calculés.

De plus, pensez à leur donner de la bouteille, à certains au moins. Parce qu'un type qui a déjà connu la prison, la vraie, celle qui se compte en années, il va réagir bien différemment d'un petit jeunot qui se croit indestructible. Plus dur à jouer mais meilleur pour l'ambiance de la table.

Ensuite vous les envoyez dans un coup foireux. Pas obligatoirement dangereux ni bien payé mais le coup qui, s'il foire, va les emmener dans les problèmes jusqu'au cou. Le genre de travail où on ne découvre les vrais enjeux qu'une fois qu'on ne peut plus faire machine arrière.

Et pour corser le tout, faites en sorte que l'idée vienne d'un des joueurs, en le mettant dans la confiance, si nécessaire. Je vous assure que le voir essayer de s'en sortir alors qu'il sait ce que tous les autres ignorent, ce sera un pur moment de créativité.

Attention, la tentation est grande de ressortir le truc du commanditaire qui les trahit. Ce n'est pas le sujet ici. Le commanditaire est tout autant impliqué qu'eux et est prêt à les aider... jusqu'à un certain point. Il va falloir la jouer fine pour que son aide ne se transforme pas en balade sans retour vers une fosse au milieu des bois.

Vous l'aurez compris, je vous propose de lancer un scénario sans aucune moralité ni conscience dans un univers où la justice est celle des criminels. Bonne chance !

Daylight's end

La fin de la lumière du jour, tout un programme !

Dans un monde où l'humanité a été contaminée par un virus transformant les hommes en des créatures entre le vampire et le zombie, la lumière du jour est devenue un luxe. D'un autre côté, quand ce ne sont pas les monstres qui attaquent la nuit, ce sont les pillards qui s'en donnent à cœur joie la journée.

Heureusement pour Sam, seule survivante d'un groupe de gentils qui a eu l'idée brillante de tomber dans le piège de la jeune fille abandonnée tendu par un groupe de pillards, il existe un guerrier solitaire. Une sorte de justicier qui n'en a en fait rien à foutre de rien tant qu'il peut se défouler sur des monstres ou sur des salauds. Le genre de type qu'on n'invite pas à son mariage, mais qui est intéressant dans les coups de main et les coups du sort.

Et ce brave guerrier se laisse tenter par la promesse de munitions, de nourriture et de repos, et rejoint le groupe initial qui a eu, lui, la bonne idée de se réfugier dans un ancien commissariat. S'il y a effectivement des ressources, le lieu est soumis au siège nocturne d'une bande de mutants. C'est au cours d'une attaque qu'on découvre que l'alpha des mutants n'est pas vraiment inconnu de notre héros solitaire. Et surtout qu'il a la capacité de réfléchir et d'organiser le blocage des survivants et de leurs moyens de fuite.

Parce qu'évidemment, ils ont tous en tête un lieu épargné par les mutants où trouver le bonheur. C'est en toute logique qu'ils vont suivre l'idée du héros d'aller se fumer l'alpha dans sa tanière tout en cherchant de nouveaux moyens de locomotion. Ça va saigner, vous l'aurez deviné.

Évidemment l'attaque échoue et la sortie se transforme en tentative de survie jusqu'au petit matin.

Notre héros et l'alpha auront le temps de résoudre leur différend, dont on ignorera finalement le détail. Et la nuit se finira sur une nouvelle journée porteuse d'espoir. Un autre jour pour que notre héros solitaire parte vers le levant en laissant les survivants rejoindre l'avion-cargo qui doit les emmener vers la sécurité. C'est pas le meilleur des films de survivants mais il est bien rythmé, bien joué et les personnages tiennent la route sans virer à la caricature merdique.





Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous allez me dépoussiérer le mythe du vengeur solitaire qui apparaît comme un deus ex machina pour sauver les personnages et les entraîner dans des aventures qui leur permettront de découvrir des aspects de l'univers du jeu qu'ils n'ont jamais été foutus de trouver par eux-mêmes. Comment ? Vous avez déjà utilisé cette technique pour relancer un groupe de joueurs en perte de motivation ?

Bon, donc vous connaissez cette sympathique technique de trouver un leader qui est un peu trop nickel pour être honnête. Un héros un peu trop au fait des armes, un peu trop connaisseur de l'ennemi et surtout un peu trop axé sur une idée fixe qu'il impose systématiquement comme solution à toute situation. Vous la sentez, là, la poussée dans le dos vers un destin non choisi ? Le but est de rendre ce héros auto-proclamé insupportable aux personnages. Si vous arrivez également à faire planer le doute sur ses intentions, c'est encore mieux. Vous pouvez vous inspirer des paladins ou des moins

guerriers de *Warhammer*. Ils sont bons au point de vous en faire mourir pour une cause dont, finalement, vous vous foutez vraiment.

Au niveau du contaminé, pensez à essayer le coup du monstre nocturne. Le jour la tension est minimale, on se déplace sans problèmes... sauf que ce sont les humains qui représentent un danger. La nuit, les humains se terrent et les monstres sortent. On comprend vite qu'en fait il n'y a plus aucun moment de répit. Il suffit qu'un affrontement dure un peu trop et l'heure est à l'arrivée du deuxième type d'ennemis. Bref, ça pue pour les gentils. Ne relâchez pas la pression sur les survivants, mais en variant les dangers. À chaque heure suffit sa menace.

Pour rire un peu, on peut ajouter les risques liés à l'exploration urbaine de zones abandonnées. Entre les chutes, les explosions, les infections ou les produits toxiques, il y aura de quoi faire pour survivre. Et le bonus, c'est de mélanger tout ça. Par exemple, lors d'une opération de récupération de médicaments, nos héros déclenchent une explosion au gaz dans un ancien hôpital suite à une rencontre avec un autre groupe de survivants pas partageurs. L'immeuble s'effondre à moitié et les bloque dans les étages inférieurs, assez longtemps pour que les monstres du coin profitent de la nuit pour venir taquiner les survivants des deux groupes. Je sais je suis méchant, mais c'est moi le MJ !

Debug

Qui n'a jamais rêvé de jouer le rôle d'un type du support informatique ?

Bon d'accord, dans ce film c'est plus glamour et là ce sont de vilains hackers, avec bien entendu un ou deux moins méchants, voire de gentils anarchistes contre les corporations corrompues. Évidemment, ils se sont fait gauler et doivent travailler pour purger leur peine. Alors quand il y a une mission vraiment minable qui consiste à partir dans le fin fond de l'espace pour réinitialiser l'intelligence artificielle d'un vaisseau qui ne répond plus, devinez qui on y envoie ? Oui, nos héros de seconde zone, bien plus habitués aux arrières salles obscures des cybercafés ou au confort feutré de leur minuscule espace de vie qu'à l'immensité de l'espace.

Heureusement, ils sont organisés et supervisés par un agent de probation. Et puis qu'est-ce qui pourrait arriver dans un vaisseau spatial entièrement automatisé ?





Le ciné M'A TUER !



Bon d'accord, une IA qui s'emmerde, elle a tendance à surpasser son programme pour se découvrir de nouvelles compétences et attentes. Alors quand on envoie une équipe la réinitialiser, tout ça parce qu'elle considère qu'elle n'a plus rien à dire aux humains, elle a tendance à mal le prendre.

Si on ajoute que chacun est équipé d'une interface neurale facilement hackable par une IA hyper-développée, on peut s'attendre au pire. Et c'est le pire qui va arriver.

Parce que ça ne serait pas fun de simplement provoquer des accidents mortels, l'IA, dans un goût de la mise en scène morbide, décide de prendre possession des esprits et de pousser les héros à la mort... un par un.

Quand *Johnny Mnemonic* rencontre *Event horizon*, on part dans les délires et dans les peurs les plus profondes de l'humain. Heureusement - ou malheureusement, car à partir de là le scénario part en sucette – ce sont des experts informatiques. Et l'héroïne, super sexy comme toute geek informatique du cinéma se doit d'être,

va créer son propre programme pour contre-attaquer directement dans le monde informatique via une projection d'elle-même. L'IA réagira en se créant dans le monde physique... WTF ! Oui, oui, les scénaristes ont pris du crack ou un truc très puissant... Je vous laisse découvrir la suite mais évitez d'acheter le DVD : une VOD suffira pour un film de ce genre.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Allez, je vais vous donner directement l'idée de scénario. Naaan, je déconne.

On peut pourtant déjà reprendre l'idée d'une bande de bras cassés hyper forts dans des compétences qui auraient dû être utiles mais ne le seront pas beaucoup dans le scénario en cours. À quoi sert un expert en arts martiaux dans un hacking ? Quels services peut rendre un expert en langues anciennes dans une mission diplomatique à Moscou ? Vous voyez l'idée. Proposez des balaises qui ne servent pas. Quoi de plus frustrant que d'avoir une feuille de perso pleine de super compétences dont vous n'avez strictement aucune utilité ?

Ensuite, je suis un gros fan des plans secrets et des petits arrangements avec la vérité. Quoi de plus motivant que des personnages qui ont tous au moins une chose à cacher et un objectif bien plus personnel que sauver l'univers ou tout simplement le groupe ? Ajoutez à cela que le méchant est au courant de ces secrets et ça va rapidement partir en vrille pour nos héros.

Pour finir, j'adore l'idée de jouer sur les hallucinations. Et vous aussi vous devriez ! Quel plaisir de perdre les personnages dans les méandres de leur psyché et de leur faire croire que le faux est le vrai et inversement. Pervers, vous dites ? Présent !

Pour finir, j'avoue que le huis clos face à un objet qui veut votre mort, et dans lequel vous vous trouvez, est aussi pas mal à mettre en jeu. On aime *Cube* ou pas...

Howl

Quand je suis tombé sur un film d'horreur uniquement consacré aux loups-garous, j'ai failli avoir une attaque. Dans une époque où il pleut des zombies et où les vampires scintillent au soleil, j'ai failli pleurer devant le retour de nos amis poilus... En plus, le scénario se



LE CINÉ → M'a tuer!



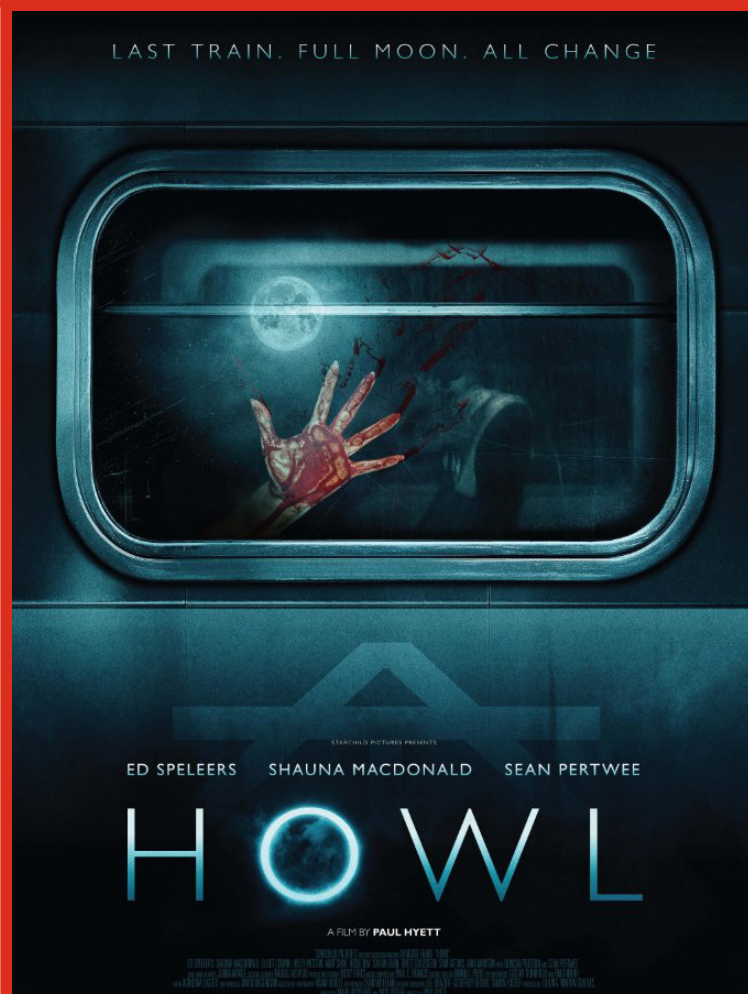
tient et est adaptable pratiquement en l'état au JdR. Merci dieux des rôlistes pour ce messie ! Mais reprenons un peu.

Un pauvre type, le genre de mec qui a une vie encore moins captivante qu'une rediffusion nocturne du best of des coiffures de Derrick. Une collègue trop mignonne et sympa qui voit le côté positif des autres et se laisse séduire par cet antihéros trop gentil. Une série de passagers d'un train de banlieue, genre le dernier train de la soirée en direction d'une banlieue vraiment lointaine et paumée au-delà d'une forêt. Je parle bien du paquet de Tout le monde dans un train de banlieue. Pas d'ancien mercenaire, de flic à la retraite ou de chasseur de sorcières accidentellement sur le chemin. Du péquín moyen voire en dessous de la moyenne (mention spéciale au loser qui rate son arrêt et se retrouve dans une situation de merde). Vous la visualisez bien la bande de victimes innocentes ?

Quand le train heurte une bestiole et que le conducteur descend en pleine nuit, en pleine forêt, pour regarder ce qui s'est passé, vous sentez bien que ça va mal finir... Et quand il ne revient pas, vous en êtes certains. On passe alors à un joli *survival* de gens ordinaires pris dans une situation qui les dépasse. Entre la lâcheté ordinaire et les coups d'héroïsme inutiles et mortels, ça va saigner.

Bon, d'accord le scénario ne pèse pas lourd et les dialogues sont sympas sans plus – mais j'ai bien aimé. Pourquoi ? Déjà parce que personne ne sait quoi faire ! Enfin une histoire où personne n'a la solution miracle. En fait, la seule chose possible est soit d'attendre, mais vu comme les bestioles sont violentes, il y a peu de chance que ça marche ; soit de fuir. En pleine nuit, en pleine forêt, parmi les loups-garous... Vous la sentez l'haleine dans votre cou ?

Heureusement la morale sera sauve et le héros aura la solution, coûteuse en vies humaines, mais efficace. Bref, un gentil moment passé à avoir peur et mal avec des héros à notre image (oui, oui, nous sommes des péquins moyens voire en dessous et pas des héros immortels qui s'ignorent... Ne vérifiez pas, j'ai envie de vous garder comme lecteurs).



Oui mais j'en fais quoi moi ?

Sérieux ? Vous en êtes encore à cette vieille question ? Là, les scénaristes vous offrent une histoire clé en main. Entre les PNJ qui peuvent facilement devenir des PJ difficiles à jouer et une histoire de fond avec la légende des loups-garous qui devient réelle, qu'est-ce qui vous manque pour adapter cela en un scénario d'introduction pour un jeu comme *Hunter : the Vigil* ou *Supernatural* ?

Vous avez exactement le type de scénario permettant de faire entrer des quidams dans un monde obscur caché de la plupart des vivants ! Mieux encore, avec un final dans le sang et les flammes, vous pouvez même vous assurer que vos personnages sont considérés comme morts et que personne ne les cherchera.

Ajoutez à cela un « chasseur » ou « éveillé » qui connaît le secret et participe à leur survie avant de se faire éliminer (oui, je sais c'est un peu redondant dans les approches scénaristiques mais je suis un adepte





Le ciné M'A TUER !

du « *No pain no gain* ») et vous lancez vos joueurs sur la route d'un apprentissage dangereux et douloureux ne se basant que sur des rumeurs ou des possessions d'un chasseur décédé. Cool, non ?

Après là ce sont des loups-garous, mais dans vos petites têtes de MJ pervers (oh que je vous aime), vous avez sûrement déjà commencé à imaginer comment intégrer ça dans vos univers... Même du *Delta Green* est tout à fait adaptable, voire de l'espionnage moderne ! Quand je vous dis que ce genre de scénario est passe-partout (pas le nain du fort, le trousseau de clés, enfin de fausses clés... Oui, bon, vous avez compris !). Maintenant que vous avez un scénario d'initiation qui lancera un groupe de joueurs, qu'attendez-vous pour le faire jouer ?

lui-même soutenu par les Belges dont les intérêts locaux valent bien la sécession de deux provinces minières riches... Quand y a de l'argent, il n'y a plus de conscience.

Les Nations Unies envoient donc des Casques bleus sécuriser une zone tampon, histoire de ne pas se laisser s'en faire compter par des vilains. Pour ce faire, ils choisissent la seule armée au monde qui ne se bat pas dans des guerres, l'armée irlandaise. Les voilà donc partis la fleur au bout du fusil pour découvrir que leur camp retranché n'est en fait que deux baraques au milieu d'une plaine, avec de belles lisières de forêts tout autour pour bien cacher les mouvements de troupes ennemies... Pourrie, la situation.

Au même moment, les Katangais décident de marquer le coup et de s'emparer de cette manne inattendue d'otages qu'on vient de leur servir sur un plateau. Trois mille hommes encadrés par des mercenaires occidentaux font alors route vers Jadotville alors que la population locale refuse cordialement son aide aux troupes de l'ONU. On se retrouve donc dans un match à vingt contre un...

Et là, face à la situation, refusant de se rendre, notre armée fantôme irlandaise va prouver qu'elle est capable de tenir le choc, de contre-attaquer, d'utiliser le terrain à son avantage (rien que ça, ça vaudrait une médaille vu le terrain), de déployer des trésors d'ingéniosité (mention pour la bombe à fragmentation faite de douilles) et de tenir.

Il leur faudra aussi compter (enfin ne pas compter) sur le soutien des Nations Unies qui leur livrent des uniformes ou des munitions du mauvais calibre par les airs... Quand on a la *lose*... Ou des renforts qui n'arriveront pas à passer un fleuve pourtant défendu par une troupe bien plus faible du Katanga.

Quand je vous disais que les Irlandais ils en ont... du courage. Pendant six jours ces hommes vont tenir, coupés de tout, et surtout ne perdant aucune vie ! « *Badass* » les mecs, jusqu'au bout ! À court de munitions, ils finiront par se rendre, attendant toujours des renforts que plus personne n'avait envie de leur envoyer... Normalement, on se dit qu'ils vont être décorés pour ça... Ben non ! Ils reviendront presque en cachette au pays et seront considérés comme les gars qui se sont rendus et qu'on a dû évacuer ! Comme quoi l'histoire peut être vraiment une chienne dégueulasse...



Le siège de Jadotville

Oui, oui, c'est un film de guerre... Pas d'une grande guerre, mais d'un conflit assez ancien et violent pour que des producteurs se disent qu'il y aura un public.

Nous sommes en 1961 dans la jeune république du Congo, plus précisément au Katanga. Riche province du sud-est, elle est le lieu d'un mouvement d'indépendance (lire *contrôle des ressources naturelles accaparées par de grandes firmes minières*). Dans cette guerre civile, les Occidentaux vont se la jouer guerre froide interne et décider de négocier avec le mouvement rebelle



LE CINÉ → M'a tuer!



Il faudra attendre 2016 soit cinquante cinq ans plus tard pour que le bataillon soit officiellement reconnu comme ayant participé à une action glorieuse. Selon les estimations, les Katangais ont perdu entre trois cents et mille hommes dont trente mercenaires occidentaux aguerris durant l'attaque de Jadotville...

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Là, vous avez raison de me poser la question. Parce que, oui, vous n'avez pas vraiment de jeu qui colle à l'univers. Qui d'entre vous joue encore à des jeux comme *Mercenaires* (1991) ou *Phoenix command* (1986) ? Il y a vingt ans qu'on ne joue plus aux mercenaires dans le monde de la guerre froide... Mais d'un autre côté, l'histoire et le film nous donnent du grain à moudre (ou plutôt à exploser) pour des aventures dans d'autres univers.

Revenons au scénario. Nous avons une équipe de soldats qui auraient tout aussi bien pu être des mercenaires vu qu'ils n'ont rien, mais absolument rien à faire dans le coin, si ce n'est protéger les intérêts d'autres personnes tout aussi déplacées. Ces soldats sont envoyés dans un endroit perdu, dont ils ignorent tout, pour protéger un lieu qui est en fait d'une importance secondaire. Une mission de routine.

Le souci est que leur isolement va faire d'eux la véritable cible à abattre. De gardiens d'un lieu, ils deviennent ce lieu et l'enjeu de forces qui les dépassent. Dépassés par le nombre, sous-équipés, complètement abandonnés par leurs commanditaires, ils vont devoir se la jouer à la Fort Alamo, l'option « tous morts » en moins. Pas facile, facile. Surtout que dans leur cas, le but est de ne pas avoir du tout de pertes.

Pour y arriver, outre les combats, il va falloir faire preuve d'ingéniosité pour rendre le campement défendable et surtout dissuader l'ennemi de comprendre qu'un bon passage en force peut tout régler... Si ça c'est pas un défi pour des joueurs plus habitués à se la jouer paladin ou guerrier bersek, je ne suis plus MJ !

Parce que oui, il faudra faire un truc difficile : réfléchir. Ici, les coups de force ne seront que ponctuels et bien calculés sinon on va y laisser plus que des plumes, des ailes entières.

Vos joueurs seront-ils capables de relever ce défi ?

Concernant l'univers, rien ne s'oppose à gérer une situation comme celle-là dans n'importe quel monde. Même dans de l'horreur, on n'est pas loin avec une application à des

scénarios de *Z-Corps* ou *FNZ*... Et je passe *Te Deum pour un massacre* qui s'y prête aussi. Voire du med fan classique qui est rempli de lieux assiégés... Vous voyez, l'univers est compatible, mais vos joueurs le seront-ils ? Petite douceur pour la fin, n'oubliez pas de faire disparaître leur défense héroïque de l'histoire, voire de faire en sorte que le monde se souvienne d'une autre personne comme le héros de la bataille. La victoire doit rester amère...

The Rezort

Il y a des idées qui semblent géniales mais qui se révèlent au final particulièrement pourries. Et ça depuis l'aube de l'Humanité ! Toute l'histoire de *The Rezort* repose sur l'une d'elles.

Imaginez un monde où l'apocalypse zombie a bien eu lieu et où presque la moitié de la population y est passée. Pas terrible, non ? Imaginez que le monde s'est relevé de ses cendres avec comme principe qu'il vaut mieux un innocent mort que deux zombies en cavale. Pas cool ! Imaginez un monde où le virus zombie a été totalement éradiqué de la surface de la Terre par une politique minutieuse d'extermination systématique des infectés et de toute personne suspecte. Vraiment pas glop !

Imaginez que, dans ce monde, des sociétés privées se soient partagé le marché de l'éradication et que l'une d'entre elles soit tombée sur une île touristique isolée où toute la population et les touristes ont été transformés et laissés seuls pendant cinq années. Pas super, super ! Imaginez que la bonne idée du jour, vu qu'il faut bien s'adapter à un business en fin de vie, soit de créer une espèce de « safari parc » sécurisé pour que les survivants fortunés puissent évacuer leurs peurs en flinguant du zonzon sous bonne garde. Vous la sentez venir, l'idée de merde ?

Imaginez qu'une frange de la population se soit prise d'un délire « respectons les défunts » et milite pour le traitement humain des morts et la fin des recherches et exploitations du filon zombiesque. Vous voyez l'idée ? Imaginez qu'un faux touriste membre de ce groupuscule soit envoyé pour piquer des données et photos de la zone, alors que sa mission inconnue est d'infecter le système de sécurité avec un virus informatique pour provoquer une catastrophe capable de frapper les esprits. Vous ne voyez pas venir un vrai gros souci ?





Le ciné M'A TUER !

Imaginez que vous soyez un gentil groupe de touristes séjournant sur l'île pour une raison débile quelconque et que tout d'un coup vous revivez *La Nuit des morts-vivants* (RIP George). Va falloir courir ! Imaginez que dans la vraie vie, un chargeur ne contient qu'un nombre limité de cartouches et que vous n'êtes pas tous des snipers provenant des *Marines*. Vous voyez le problème ? Imaginez que vous courez vers la liberté pour découvrir que la société gestionnaire du parc s'est associée à l'entreprise chargée de gérer les réfugiés du coin pour se fournir en nouveaux zombies. Vous voyez l'embrouille ?

Imaginez qu'après une petite cuisson, on ne puisse plus distinguer un nouveau zonzon réfugié d'un vieux zonzon de l'île ? Pas mal le plan commercial ! Maintenant, terminez l'opération par une éradication totale de l'île au napalm pour découvrir que les zonzons, ça peut aussi marcher au fond de l'eau et ressortir sur la terre ferme quelques kilomètres plus loin. Bienvenue dans l'apocalypse, deuxième chapitre !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Avouez-le ! L'idée d'un parc à thème sur les zombies ne vous est jamais venue. C'est pardonné ! Mais bon, maintenant il va falloir que vous exploitiez ce filon. Perso, j'adore !

Donnez-lui un bon côté *Jurassic Park* avec cet aspect disneysque à la limite du ridicule. Un parc où il fera bon tuer – ou essayer de tuer – du zombie, sans jamais risquer sa vie, mais en jouant au gros survivaliste qui sait ce qu'il fait vu qu'il en a connu des guerres. Pour ça, prenez des personnages bien typés, voire stéréotypés. Je vous conseille la blonde débile mais canon, le geek qui veut se refaire ses parties de « mod zombie » en vrai, le faux militaire qui n'a jamais vu l'armée, le retraité qui s'emmerde, la secrétaire du businessman en manque de sensations, peut-être même un groupe de gagnants d'un jeu télévisé ou un stage en immersion d'une boîte branchée. Bref, prenez du lourd, mais surtout du qui n'a jamais utilisé une arme de sa vie.

Donnez-leur des armes, du gros calibre, du qui explose et qui fait beaucoup de bruit et oubliez de leur rappeler que les cartouches ne sont pas illimitées. Après une grosse séance de gâchette facile, faites tomber les armes à court de munitions pour leur laisser découvrir la raison pour laquelle il ne faut jamais, au grand jamais, affronter une horde de zombies avec un manche de pioche ou un pied de table cassé.

Parce qu'on en meurt à tous les coups. Et faites-les courir pendant des heures avec la menace d'une éradication sanitaire au-dessus de leur tête... Pour finir, faites-les suer un peu devant des sas de contrôle très stricts qui les mettent en quarantaine juste pour qu'ils ne puissent qu'entendre que la situation à l'extérieur de leur confinement dégénère. Pour le grand final, ouvrez la porte ! Je vous prédis des heures de peur à l'ancienne.





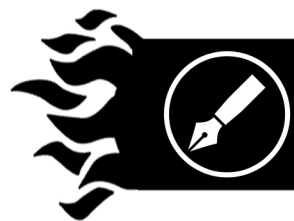
Millevaux est surtout une ambiance. Une ambiance d'oppression, de folie, de retour à l'état primal où l'inconscient collectif, avec toutes ses horreurs, est tellement fort qu'il se matérialise et devient tangible, terrifiant...

Dans le futur, sur les ruines de l'Europe, longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb.

Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar.

Toute civilisation s'est évanouie ou presque, l'humanité semble inexorablement régresser vers l'âge de pierre... quant aux rares îlots civilisés qui subsistent, ils sont tellement dégénérés et dénaturés par l'emprise et l'égrégore qu'en retour, l'âge de pierre apparaîtrait presque comme un Âge d'Or... L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend, mais à chaque pas, la folie les guette. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Cet ouvrage inclut dix synopsis pour des one shots, deux scénarios plus développés, et une grande campagne de douze scénarios, qui fera traverser tout le continent aux personnages, d'Albion jusqu'à Carthage.



Le Cycle des monarchies de l'ombre

Le Cycle des monarchies de l'ombre, édité par Fantasy Éditions, est la réédition, en un tome, d'un cycle composé par *La Promise des monarchies* et *L'Envoyé des monarchies de l'ombre* d'Olivier Lusetti.

Inscrit dans le thème « Fantasy historique / Chine ancienne » de l'éditeur, ce cycle mélange habilement la fantasy avec le confucianisme. Par contre cela peut dérouter ; en effet le début de ce cycle se veut un peu complexe, par certaines tournures de phrases, voire des phrases dont le sens n'est pas évident. Probablement voulu, mais pour le lecteur cela peut laisser perplexe ou simplement rendre difficile l'accès à une histoire qui pourtant est fort intéressante.

Ce cycle va nous conduire à suivre Yingfù, Maître des ombres, ou plutôt qui le deviendra. Véritable parcours initiatique, fait de choix, de violence, Yingfù y multipliera les rencontres qui le changeront mais changeront également le destin de ces personnages. L'univers se veut complexe, notamment par une Chine morcelée par des princes avides de pouvoir.

La première partie de ce cycle (soit le premier tome) conduit le lecteur dans une histoire où certaines scènes vont radicalement changer l'intrigue et le point de vue du lecteur, et cela sans attendre la fin du premier chapitre. Il ne faut donc pas être étonné par certaines scènes, même si l'auteur n'accompagne pas son lectorat, et certains changements de nom sont perturbants.

La seconde partie du cycle est très hachée et on peut regretter que l'auteur se fasse plaisir et en oublie le lecteur. C'est dommage car certaines scènes sont d'une incroyable intensité, comme l'accession d'une femme au rang de cheffe de guerre.

Le Cycle des monarchies de l'ombre est une expérience intéressante, exigeante qui mérite d'y jeter un œil. Loin d'un roman de gare, il vous faudra persévérer pour suivre les aventures d'un Yingfù intéressant et volontaire.

Sempai



Haut-Royaume

Pierre Pevel, auteur bien connu des rôlistes depuis l'adaptation de son cycle *Les Lames du cardinal*, nous propose un nouveau cycle en cours, celui du Haut Royaume. A l'heure actuelle, les deux premiers tomes sont disponibles.

Comme à son habitude, la présence d'éléments fantastiques se fait de manière parcimonieuse. Le Haut Royaume se meurt, à l'image de son roi. Pour le sauver, ce dernier fait appel à Lorn pour accomplir un destin qui lui est prédit par les dragons. Banni, enfermé dans une prison dont on ne peut pas sortir vivant du fait de la présence de l'Ombre, Lorn va devenir Chevalier du Trône d'Onyx, représentant du roi et toute attaque envers lui est une attaque envers le roi. Le premier tome de ce cycle nous permet de suivre le personnage

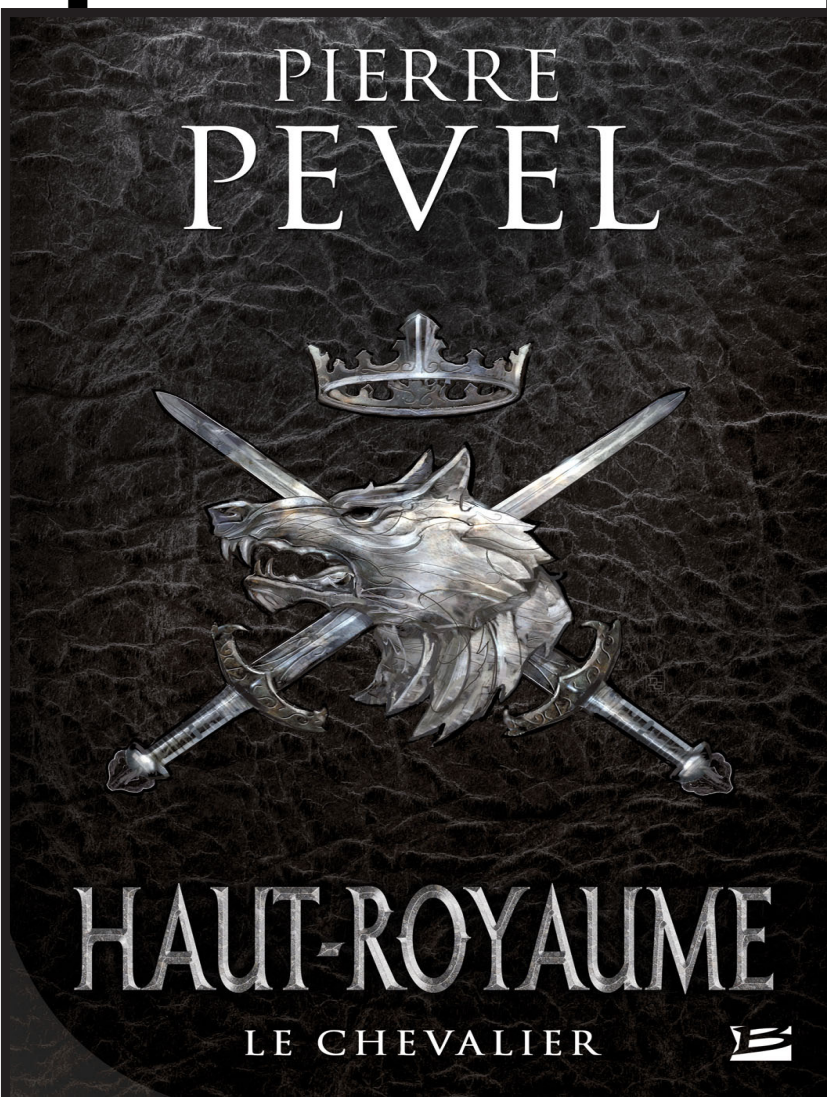
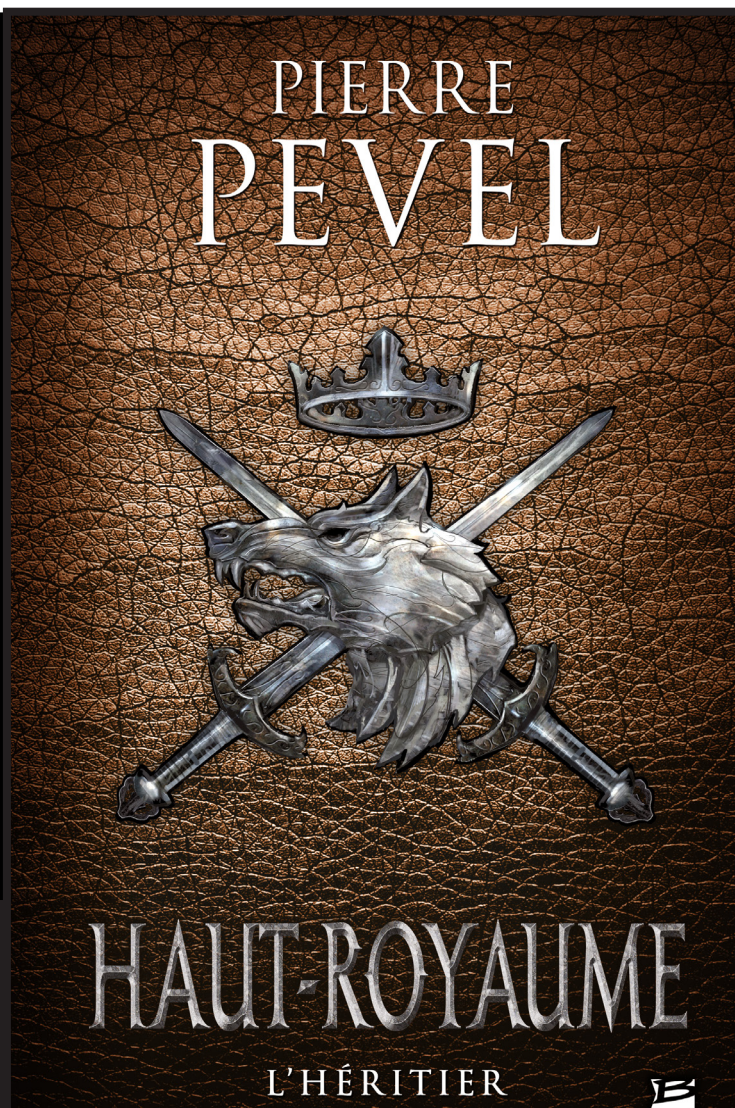


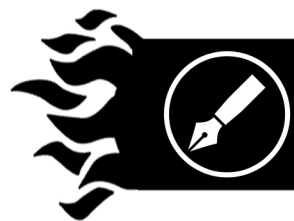


complexe qu'est Lorn : sous la façade d'un chevalier blanc se cache un homme empli de colère et voulant se venger. Aidé dans sa quête personnelle par l'Ombre, celle-ci va l'influencer jusqu'à prendre possession de son être. Ce premier tome est très dynamique, avec des chapitres courts, très agréable à lire. C'est une véritable réussite.

À la différence du premier tome, orienté sur Lorn – un personnage –, le tome deux a pour héros le Royaume. Même si l'on suit tout de même un des prétendants au trône, on a bien conscience que le cœur de l'histoire est le Haut Royaume. Tout ce qui va se jouer dans ce tome va conduire à changer les équilibres politiques. On peut regretter que Pierre Pevel tombe dans le classicisme du point de vue des chapitres, à savoir des chapitres bien plus longs que ce qu'on pouvait trouver dans le premier livre, conduisant à un rythme bien plus lent et à un basculement de l'intrigue vers une absence de nuance concernant les personnages, notamment Lorn. Toutefois, ce cycle est passionnant et c'est avec impatience que nous attendons l'arrivée du tome 3.

Sempaï





Embruns

« Dorwak ! »

Le Maître des flots observa l'immense hall d'acier, où s'affairaient ses hommes, encore une fois.

« Dorwak, réveille-toi par l'empereur ! »

Une tête émergea entre les gigantesques chaînes roulées sur le sol. L'orc, encore jeune, mais déjà particulièrement velu, arborait une tignasse et un dos de poils argentés très précoces pour son âge. Une voix rauque retentit entre les bruits et les murmures des marins à la manoeuvre.

« Deuxième classe Dorwak, quatrième légion, septième cohorte, peloton d'embarquement huit affecté manoeuvre au cuirassier *Adarinn*, navire de classe trois servant sous pavillon impérial de Ktyss, division Nokloch ».

Le Maître des flots émit un sifflement.

« Ta gueule Dorwak. J'en ai rien à faire de ton matricule. Ça fait un quart d'heure que je m'égosille depuis la passerelle de commande. Le commodor veut te voir, t'as encore foutu la merde. »

Dorwak soupira. Il se traîna jusqu'au Maître des flots. C'était le nom qu'on donnait au commandant de gamison orc sur tous les navires impériaux de Ktyss. En fait, ce n'était qu'un intermédiaire. Les elfes noirs de l'Impériorion détestaient parler directement aux manoeuvres orcs ou humains. Alors les Impériaux avaient été obligés de créer ce genre de subterfuges. Cela fit esquisser à Dorwak une grimace de pitié pour son supérieur. Il avait beau avoir navigué cinquante ans sur toutes les mers du Sud et de l'Empire, il était toujours là à garder la piétaille, comme un simple lieutenant. Il comprit, à cet instant, pourquoi tant d'orcs s'engageaient dans la marine marchande. Là, au moins, ces saletés d'elfes les laissaient tranquilles.

« Kesskiveut le commodor ? »

Le Maître des flots sourit.

« Il veut te fumer. C'était toi à la manoeuvre d'apportage hier. Les ancres perforantes ont rebondi sur la coque du navire ennemi et le commodor dit que c'est de ta faute.

– Mais c'est pas vrai ! C'est quand même pas de ma faute si ces salopards d'akmentop ont des coques aussi épaisses ! Et puis c'est ma pause là chef ! Le règlement de bord stipule que...

– Rien à foutre ! Tu te lèves et tu files à la salle des commandes.

Le commodor t'attend personnellement. Et puis fous-moi une veste, t'as l'air d'un primate avec ta fourrure de gorille qui dégouline de partout. »

Dorwak sourit. Le Maître des flots et lui se tiraient la bourre depuis presque quatre ans. Ils s'étaient retrouvés à servir ensemble successivement, au cours de cette période, sur six bâtiments différents, par le plus pur hasard. Ça avait créé des liens. L'affectation à l'*Adarinn*, un des plus puissants sous-marins de la flotte de Ktyss, quelques mois plus tôt, les avait de nouveau réunis.

« Le saint empereur nous a créés ainsi, chef. Adressez-vous à lui. »

Le Maître des flots lui balança une beigne qu'il sentit passer.

« Garde ta place Dorwak. C'est officiel. Oublie pas qui on a à bord. »

Dorwak avala sa salive. Le prêtre du culte Salgar Nogadh était un des humains les plus vicieux qu'il ait jamais rencontrés dans tout l'Empire. Tout le monde détestait l'inquisition impériale. Ces types-là étaient pires que des bêtes. S'il se faisait prendre à jurer sur l'empereur ou le Grand Autre, ce serait pire que la mort.

Dorwak regarda le Maître des flots dans les yeux.

« Chef, ils vont me buter ? »

L'autre devint sombre.

« J'ai fait tout ce que je pouvais pour que ça se fasse pas. Va falloir jouer serré, Dorwak. T'as l'Impériorion et l'inquisition sur le dos. Si tu merdes, je pourrai rien faire. Mais, l'empereur soit loué, t'en as vu d'autres. Tu t'en tireras. »

Le Maître des flots se frappa du poing sur le torse.

« Écoute, un jour, ces salauds paieront. Tu verras. L'empereur ne nous abandonnera pas. Il ne nous abandonnera jamais. »

Dorwak avait envie de pleurer. Ses poings se crispèrent et ses dents saillirent en ce rictus si caractéristique de la rage des orcs, ce sourire de guerre qui avait fait trembler tant d'ennemis depuis des siècles. Mais cette fois, c'était de l'impuissance.

Il sentit une pression et une violente douleur.

Le Maître des flots lui avait plaqué la main sur l'épaule avec une telle force qu'il crut un instant qu'elle était déboîtée. Il s'approcha de lui et murmura.

« Pense au Man Sora mon frère. Pense à notre fierté. Ils peuvent nous fouetter. Mais par l'empereur et les Dieux, ils auront jamais notre âme ! »

« Merci Chef. Au cas où on se revoit pas

– Ta gueule Dorwak. Je t'attends à la manoeuvre dans vingt minutes. Traîne pas. »





Le Maître des flots regarda le manoeuvre disparaître à travers le couloir-dorsale du troisième pont. Puis le sas se referma sur lui. Il se retourna. Il avança au milieu du grand hall, l'œil mauvais. Pendant la discussion, il avait aperçu un sourire. Aussitôt qu'il fut à sa portée, il se précipita sur le soldat et le frappa de toute sa force. L'autre ne put même pas réagir. Cela dura jusqu'à ce qu'il s'écroule. Puis il continua à le bastonner avec ses pieds. Le manoeuvre cria grâce. Le Maître des flots, réalisant qu'il allait le tuer, parvint à s'arrêter tant bien que mal.

« Ça te fait toujours rire, fils de chien ? Elle était drôle celle-là ?! »

L'orc poussa un râle étranglé. Il s'en voulait, mais c'était trop tard. Il lui tourna le dos.

« Emmenez-moi ce sac à viande à l'infirmerie. »

Il repartit vers le couloir-dorsale. Dans le silence, ses pas résonnèrent sur le pont avec la force de ceux d'un titan ou d'un troll. Enfin, après un long moment, il disparut. On releva le malheureux qui venait de se faire molester. Mais personne ne dit rien.

De toute façon, il n'y avait rien à dire.

Un cas de conscience

Elsalia banda son arc et ajusta sa molette de tir. Dans le silence glacé du petit matin, elle écouta, quelques secondes, les battements de son cœur.

L'humain avançait, tranquillement ; il ne semblait même pas se méfier. Pourquoi est-ce qu'il fallait que ce soit pour elle ? Elle était une prêtresse guerrière de Doya, elle passait sa vie à prier la sainte déesse. Par tout l'ltchîttinn, par tous les dieux d'Elfia, pourquoi est-ce que cet humain était venu là pendant SA ronde ?

Il ne fut plus qu'à dix mètres. Avec ses yeux sensibles à la faible lueur du jour naissant, elle put observer ses traits. C'était la première fois qu'elle voyait un humain d'aussi près. Ils s'aventuraient rarement aussi loin dans l'immensité de la forêt d'ltchita. Depuis que le monde des hommes avait fait de ces vastes territoires un lieu tabou.

Le père d'Elsalia, avant d'entrer en Shaori, lui avait expliqué tout ce qu'il savait de cette ancienne époque.

Il lui avait dit qu'en fait, c'étaient les humains qui, sur un autre monde, avaient créé les elfes. Les hommes d'alors étaient très avancés et les dieux, à cette époque, n'étaient qu'un murmure dans le vent. Elle avait ri. C'était la chose la plus saugrenue qu'elle avait jamais entendue.

L'humain ne fut plus qu'à cinq mètres.

D'aussi près, elle fut surprise de voir à quel point ils leur ressemblaient. Mis à part leurs oreilles courtes, leur physique un peu grossier et leur silhouette trapue, il était difficile de les différencier d'un elfe. Pourtant, on ne sentait aucune énergie psychique émaner d'eux. Certains disaient qu'ils pouvaient avoir de grands pouvoirs, mais la plupart des elfes considéraient juste les humains comme une sous-race dégénérée créée par les dieux dans un but obscur. C'était d'ailleurs de leur faute si les elfes étaient confinés dans l'immense forêt monde depuis tous ces siècles. Et depuis la guerre, le jeu de cache-cache n'avait jamais cessé. Rien que pour cela ils devaient payer.

L'homme dépassa l'arbre dans lequel elle était perchée. Elle visa sa nuque. Puis au moment de tirer, l'homme se baissa soudain. Elle l'entendit parler tout seul, mais ne comprit pas ce qu'il disait. Lorsqu'il se redressa, il tenait ses mains en coupe. À l'intérieur, elle observa, médusée, qu'il avait récupéré un jeune oiseau blessé. Elsalia le suivit du regard faire demi-tour, puis revenir jusqu'au pied de l'arbre où elle se trouvait. Il leva lentement la tête vers les premières branches basses. Elle jura intérieurement. Il cherchait le nid des yeux. Sa tête remonta d'un niveau. Il allait la voir.

Mais pourquoi elle ne tirait pas ?! Ses mains tremblèrent.

Enfin, il la vit et leurs regards se croisèrent. Il y eut un long silence. L'homme ne faisait plus aucun geste, pétrifié.

Elsalia avala sa salive. Lentement, elle dirigea son arc vers l'Ouest. Puis elle lui fit un geste de la tête pour lui indiquer la même direction. L'homme comprit immédiatement le message. Il déposa l'oiseau au pied de l'arbre, très lentement. La flèche était de nouveau pointée sur son front. Il contourna les vénérables racines et poursuivit sa route, rebroussant son chemin. Après cinq mètres, il se retourna une dernière fois. De nouveau, leurs yeux se croisèrent. Puis il pivota et partit en courant.

Elsalia descendit lestement de l'arbre. Sa morphologie d'elfe la rendait naturellement agile. L'humain de Vicocha avait déjà disparu dans l'aube et elle n'entendait presque plus ses pas. Elle se baissa et saisit l'oisillon. C'était un petit corbeau. Sa peau blanche, laiteuse, trancha avec son plumage. L'oiseau était déjà complètement formé. Il avait dû tomber en s'envolant. Elle le plaça dans son corsage pour le réchauffer et se redressa. Puis elle rougit.

L'oiseau sentait l'humain.



Les Contrées du Rêve



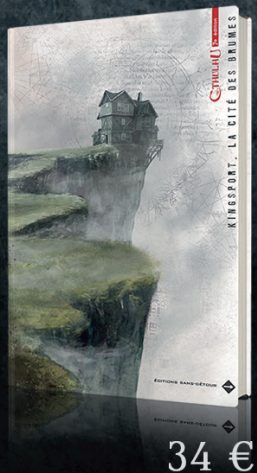
Édition Prestige - 159 €

Les Contrées du Rêve



45 €

Kingsport,
la cité des brumes



34 €

Murmures
par delà les songes



30€

Le Sens de l'escamoteur



30€

DISPONIBLE





Pour une rentrée efficace

C'est la rentrée ; et comme à chaque rentrée, on retrouve les mêmes profils d'élèves. Alors selon le vôtre, on vous propose une sélection qui correspondra à votre état d'esprit.

Celui qui veut prolonger les vacances

Certains ne souhaitent qu'une seule chose, attendre jusqu'au dernier moment pour reprendre contrainte et forcé. Pour vous, *Le cahier de vacances rôliste*, publié par OniArts, est fait pour vous. Disponible sur la plateforme Lulu.com en PDF ou en version arbre mort, ce cahier se présente



sous la forme d'un cahier de vacances de notre enfance (type *Passeport* des éditions Hachette). Au cours des 66 pages de l'ouvrage et de ses 18 thématiques, vous allez vous amusez... je veux dire réviser au travers de nombreux jeux type mots croisés, questions choix multiples, questions de culture générale rôliste (avec des questions vraiment pas évidentes), etc.

Le cahier de vacances rôliste a été préparé avec beaucoup de sérieux. Si je devais pinailler, je dirais que l'ouvrage me fait plus penser à un *Télé 7 Jeux* qu'à un cahier de vacances pour son contenu et surtout pour le plaisir coupable qu'on retire de s'y plonger. C'est une approche originale, fun, faite pour se détendre, et ce cahier y parvient parfaitement.

Celui qui prend un livre mais pas de cours

Les rôlistes connaissent les livres dont on est le héros. Vous devez connaître aussi les BD dont vous êtes les héros, éditées par Makaka (dont nous vous avons parlé dans le n°17). Vous connaissez probablement aussi les *escape room* qui fleurissent un peu partout

en France. Mais connaissez-vous les *escape book* ? Les éditions 404 vous proposent ce nouveau genre de livre. Transposition d'un *escape game* au format papier, *Escape Book : prisonnier de l'Overlord* croise ce nouveau concept de jeu avec une licence bien connue dans le jeu vidéo, à savoir *Minecraft*.

Tout au long du livre, le lecteur/joueur/*escaper* est aux manettes du récit. Une proximité avec le narrateur est recherchée au travers de l'utilisation de la première personne du singulier tout au long du texte. Vous allez devoir sauver le monde de *Minecraft* en le traversant. Il est important à savoir que pour jouer à cet *escape book*, vous allez devoir vous y préparer. Il y a pas mal de règles à retenir, très probablement plus facilement assimilable si vous maîtrisez *Minecraft*, car oui vous allez devoir *crafter* durant le jeu afin de vous sortir des embûches. Vous allez devoir gérer des ressources, des combinaisons de ressources pour *crafter*, apprendre à vous battre, etc. Parvenir à sauver le monde ne sera pas facile, loin de là (un système de *respawn* a été prévu).

Escape Book : prisonnier de l'Overlord s'adresse prioritairement aux fans de *Minecraft*, et malgré une couverture plutôt « jeune public », le livre vous donnera du challenge, et des heures de jeu.



Celui qui prépare son cartable

Black Book Éditions souhaite soigner ses MJ de *Pathfinder* et *Dungeons & Dragons*, notamment, en leur proposant un *Kit du Meneur de Jeu Casus Belli*. Ce kit contient une surface de jeu (environ 75 x 60 cm) effaçable à sec de deux faces (une face quadrillée et une sans quadrillage) ; un kit de combat, avec un côté magnétique qui permet d'y coller des magnets (parmi les 28 proposées) pour gérer les initiatives et un côté vierge pour prendre des notes, faire de petits schémas ; un marqueur effaçable à sec ; et les très accessoires deux crayons et deux gommes estampillés Casus Belli.



À l'usage, la surface de jeu s'avère très pratique. Le fond utilisé est suffisamment coloré pour ne pas jouer sur un tableau blanc mais pas trop foncé pour ne pas nuire à la lisibilité des schémas du champ de bataille. Notre table a adopté cette *flip-map*, remplaçant la précédente à cause de cette question de colorimétrie. Mais la véritable pépite de ce kit c'est le kit de combat. Les plaquettes magnétiques de différentes couleurs permettent d'avoir un lot de magnets pour les PJ et un lot d'une autre couleur pour les adversaires. Cela rend ainsi très visuel l'enchaînement des combats entre les camps. De plus, le fait de pouvoir déplacer les noms des personnages en fonction des changements d'initiative conduit à une fluidification durant les phases d'affrontement.

Ce kit est une réussite. Il s'adresse probablement surtout au MJ ne disposant pas encore de *flip-map* ou voulant la changer. Mais l'initiative est vraiment bonne et le produit bien pensé.

Celui qui commence à travailler

Star Wars : Force et Destinée : Kit d'initiation est le second kit d'initiation dédié à l'univers de *Star Wars* édité par Edge Entertainment. Ce kit d'initiation est bâti sur le même plan que celui de *Star Wars : Aux Confins de l'Empire*, dont nous avons dit tout le bien qu'on en pensait dans notre n°15. Ce kit est donc également une réussite et ravira les fans voulant explorer le côté de la Force ; en effet cette nouvelle version du jeu est faite pour vous permettre de jouer des personnages sensibles à la Force, voire des Jedis – mais vous ne pourrez pas basculer du côté obscur.

Bien évidemment, pour réussir une action, vous allez pouvoir utiliser des points de côté obscur mais cela aura pour effet de faire gagner en « puissance » le MJ qui gagnera alors un point de destin. Ce kit va donc vous permettre de créer des personnages via des talents spécifiques aux Jedis ; une liste d'armes nouvelles fait



son apparition comme le sabre laser, le fusil disrupteur, etc.

Les pouvoirs de la Force sont présentés et vous permettront de guérir, de vous renforcer, de vous déplacer plus vite, de détecter certaines choses, le tout en fonction de l'orientation que vous aurez choisie à la création.

Encore une fois, ce kit est une réussite et vous permettra de jouer très longtemps. Que le kit soit avec vous !

Celui qui veut être le premier de la classe

Les éditions Sans Détours viennent de traduire le jeu *Mutant : Année zéro* (cf. notre n°17). Ce jeu post-apocalyptique va vous permettre d'incarner les habitants d'une enclave (oups – d'une arche, pardon) en bordure d'une cité morte. Le jeu réalise le tour de force de proposer un jeu « traditionnel » tout en y incluant des apports de jeux tels qu'*Apocalypse World*, en allant peut-être même un peu plus loin, avec sa gestion de l'enclave, au travers de projets à mener pour faire prospérer l'ensemble (avec son lot de sabotages bien entendu). De mon point de vue, il n'y aurait presque plus besoin d'un *Fallout RPG* tellement ce que propose *Mutant : Année zéro* s'en veut proche.

Ce jeu est une réussite, peut-être le chaînon manquant entre les jeux « tradi » et ceux propulsés par l'apocalypse.

Sempai



APRÈS L'HUMANITÉ

APRÈS L'APOCALYPSE

MUTANT

ANNÉE ZÉRO

LE JEU DE RÔLE



DISPONIBLE

WWW.SANS-DETOUR.COM

EDITIONS SANS DÉTOUR





LA COLÈRE D'HÉRA (Partie 2)

Texte et scénario : Bruno GUÉRIN

Relecture : Emmanuel TEXIER & Alexandre JOLY

Illustrations noir et blanc : Gabriel BULLIK

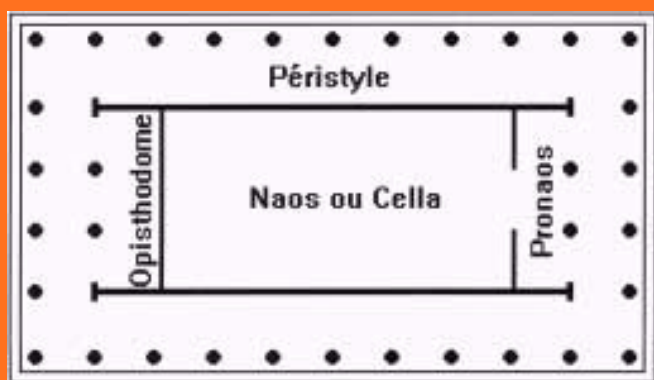
L'épreuve des sept temples d'Héra fait suite au scénario publié dans le précédent numéro du *Maraudeur* afin de terminer la quête entreprise et calmer l'ire de la reine de l'Olympe.

Chant IV – LES SEPT TEMPLES D'HÉRA

Désormais sur les conseils de la pythie, ou pour tenir la promesse faite à Héra, les personnages doivent se rendre dans chacun des sept temples qu'Héraclès a détruits afin d'y remettre l'autel d'Héra en place et de rallumer la flamme au pied de la statue de la déesse. De plus, les héros doivent convaincre les habitants alentour de retourner prier Héra et terminer la reconstruction du temple.

Une des difficultés durant l'ensemble de cette campagne est de conserver allumée une flamme provenant de la torche de Prométhée. Comme toute flamme, cette dernière nécessite de prendre quelques précautions, même si une pluie torrentielle ou une tempête ne saurait l'éteindre. Ainsi, elle ne doit pas être plongée dans l'eau et il lui faut toujours du combustible, car seule la torche primordiale brûle sans se consumer. Dans le cas contraire, il faudra aux personnages retourner dans le Caucase pour la rallumer à la torche primordiale ou, tout du moins, dans l'un des temples précédemment rallumés à cette flamme.

Malgré les bonnes actions que font les héros envers elle, Héra continue à les mettre à l'épreuve. Ce n'est qu'à l'issue de leur tâche, qu'elle sera finalement satisfaite de la réouverture de ses temples et qu'elle récompensera les personnages.



Chaque temple est construit sur ce schéma classique ci-contre.

Durant les trajets, le meneur est libre de rajouter quelques aventures supplémentaires, afin de rendre encore plus épique cette campagne. Évidemment les personnages restent libres de l'ordre dans lequel ils vont restaurer les temples.

Remarquez également que certains dieux vont venir en aide aux personnages, tels Zeus, Poséidon, ou Athéna – pour les besoins du scénario, j'ai choisi ces divinités, mais il est plus probable que ce soient les aïeux des personnages qui les stimulent.

4.1) Le Temple de Samos

Bien que ce soit le temple le plus proche du mont Thérion, puisqu'il se trouve sur une île de la mer Égée, au large d'Éphèse, il ne peut être rallumé qu'après avoir accompli « les feux d'Hestia ».

Lorsqu'ils arrivent dans la ville de Samos, de grandes festivités se préparent pour le mariage de la nièce du prêtre d'Héra. Serviteur de la déesse, Machanidas est trop vieux et pas assez riche, et il n'a donc pu restaurer le temple dans son ensemble. Aussi voit-il comme un signe divin l'arrivée des personnages. Ces derniers n'auront pas trop de mal à finir de restaurer le temple, mais surtout à rallumer la flamme de l'autel.

Les règles de l'hospitalité font que les héros sont invités aux festivités nuptiales sans pouvoir s'y soustraire. Chaque invité dépose un présent pour les mariés, et nos compagnons doivent faire de même. Azan, le marié, est un Arcadien, qui a connu sa femme, Mnésimaché, lors d'une escale à son retour de Troie. Sa famille arrive donc d'Arcadie avec de magnifiques présents, car c'est l'homme dans ces îles qui paye une dot à la famille de sa future femme, avant de l'emmener.

Parmi les invités se trouve Eurytion, un centaure habitant non loin du village, lequel aurait été blessé de ne pas être invité. Il a la réputation d'être fier, rapide et très fort.

Durant tout le temps des préparatifs, la fiancée est tenue cachée sous un voile. Le festin commence et le vin coule à flots. À la fin du repas, Mnésimaché enlève son voile et donne un cadeau à chaque invité. Sa beauté est telle qu'Eurytion garde les yeux rivés sur elle. Quand arrive son tour pour recevoir son présent, il s'approche d'elle et l'enlève, certain que personne n'est capable de la lui reprendre. Les personnages comprendront facilement qu'il leur faut aider la nièce du





prêtre d'Héra en récupérant la jeune fille avant qu'elle ne perde sa vertu.



Eurytion, le centaure

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Variable

Armes : Arc court (DG 4), Javeline (DG 4), Ruade (DG 6)

Compétences : Arme naturelle 4, Arme perforante 3, Arme tranchante 2, Arc 3, Artisanat 2, Athlétisme 5, Discrétion 2, Esquive 2, Pugilat 4, Séduction 2, Stratégie 1, Vigilance 3.

Si les personnages tardent trop, Eurytion violera la mariée dans les collines et Azan ne désirera plus l'épouser. Héra étant la déesse du mariage, ce sera un affront pour elle. Nos héros, s'ils veulent lui être agréables, doivent donc, coûte que coûte, faire en sorte que le mariage ait lieu sous ses auspices (-1 point de Némésis).

Pour cela ils doivent reprendre Mnésimaché à Eurytion. Ils ont environ 10 tours avant que le centaure n'arrive à ses fins. Il leur faut retrouver sa trace (Pistage FD 9) et courir vite (Athlétisme FD 12) pour arriver à temps, chaque point d'échec occasionnant 1 tour de perdu.

Une fois qu'ils ont sauvé Mnésimaché, ils doivent convaincre Azan de l'épouser, surtout s'ils n'ont pas pu empêcher le viol, afin que le mariage ait lieu. Si Azan

ne veut rien savoir, l'ultime solution est que l'un des héros épouse la jeune femme, lui évitant le déshonneur et le rejet des siens.

4.2) Le Temple de Thespies

Alors que les personnages traversent la Béotie pour rejoindre Thespies, non loin de Thèbes, ils rencontrent un berger, nommé Teutaros, armé d'un arc. S'ils l'interrogent sur « pourquoi avoir un arc pour garder des moutons ? », Teutaros leur dit :

« Un ours féroce ravage les troupeaux du roi de Thespies. Il a fait son antre dans un vieux temple abandonné (celui d'Héra) sur le mont Hélicon. Cet ours est si agile et rusé que nul ne peut le rattraper, même à cheval, et le roi a promis une de ses cinquante filles à qui tuerait l'animal. Je veux tenter ma chance de devenir prince ! »

Les personnages comprendront vite que, pour reconstruire le temple, il va leur falloir tuer l'animal – devenir prince pouvant être une récompense secondaire intéressante.

Les héros se dirigent donc vers les bois de la montagne, où se trouve la source d'Hippocrène que Pégase fit jaillir. Là, ils entendent les Muses, lesquelles chantent pour une magnifique femme nue (Artémis) prenant son bain, un arc d'ivoire à portée de main.

Surprenant les personnages, une Muse hoquette de surprise et leur conseille de s'éloigner au plus vite, s'ils ne veulent pas subir le même châtimement que les autres. Cependant, si l'un des héros est surpris par la déesse en train de la regarder nue, il est immédiatement métamorphosé en animal (sanglier, ours ou lion pour un guerrier fort et viril ; daim, cerf ou oiseau pour les autres) et la déesse chassera, au sens propre, le curieux.

Le mieux est donc soit de s'écarter discrètement des lieux et de passer son chemin, soit d'avoir la pudeur de ne pas regarder, de détourner les yeux et de signaler sa présence. Ce dernier comportement nécessite d'avoir ensuite suffisamment d'aplomb et de répartie pour s'adresser à la déesse et aux Muses.

Si le personnage est relativement beau ou belle, la déesse pourrait s'amuser de lui ou d'elle et l'inviter dans son bain sous les petits rires perçants des Muses. Si une femme n'a rien à craindre de l'offre permettant à la déesse de vérifier sa chasteté et ainsi lui proposer de la servir, il n'en est pas de même pour un homme, qui, s'il accepte, terminera sous la forme d'un sanglier.



Si la discussion s'engage avec la déesse, ils apprendront qu'Artémis est là, elle aussi, pour chasser l'ours, qui n'est autre qu'un malheureux chasseur qu'elle a transformé. Apprenant que les personnages sont là pour faire de même, elle leur propose une compétition entre chasseurs. Son arc, ou retransformer l'une de ses victimes, sera le prix si elle perd. Cependant, si elle gagne, elle se réserve le temps de la chasse comme réflexion.

Ainsi elle peut imposer aux jeunes femmes du groupe de rester vierges et devenir ses servantes. Dans le cas où il n'y a pas de femme vierge dans le groupe, elle peut demander un volontaire, lequel sera transformé en jeune femme vierge (« Changement de sexe ») afin qu'elle (il) se mette au service de la déesse, à moins que ce volontaire ne devienne l'un de ses chiens de meute pour quelques lunes.

Retrouver l'animal avant la déesse nécessite que nos aventuriers réussissent un jet de Pistage supérieur à celui d'Artémis, ou qu'ils arrivent à mettre la déesse sur une fausse piste. Un personnage métamorphosé en animal peut mettre ses nouvelles compétences au service de la chasse. Quand les héros arrivent au temple d'Héra, l'ours géant est là et selon leurs actions et réussites, Artémis peut ou non être également présente.

Ours mythique

Ce chasseur a été transformé en ours par la déesse, pour l'avoir vue dans le plus simple appareil. Sa connaissance de la chasse en fait un animal rusé qui ne tombera pas dans le premier piège venu, et il est capable de duplicité pour échapper à ses poursuivants.

SOMA 8 SOPHOS 3 SYMBIOSE 4

ARISTEIA na HUBRIS na PV 80

Armure : Peau (4PA)

Armes : Griffes (DG 8), Morsure (DG 10)

Particularités : Instinct animal, Ruse

Compétences : Arme naturelle 5, Esquive 3, Perception 3, Pièges 4, Pistage 4, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 4.

Une fois l'animal mort, les personnages doivent régler les termes du pari avec Artémis, ce avant de se rendre à Thespies annoncer la mort de l'ours, et demander ou non la main d'une des princesses. Ils pourront ensuite rouvrir le temple d'Héra. Un mariage sous les auspices de la déesse (-1 point de Némésis) constituera un

événement des plus appropriés pour inaugurer ce lieu sacré.

Alors qu'ils s'apprêtent à partir pour l'étape suivante, nos héros voient alors deux femmes s'adresser à eux, et dont les symboles peuvent aider à les identifier :

La première aux plumes de paon (Héra) : « *Retournez donc à Thespies, où vous pourrez connaître les joies de la vie. Ni faim, ni soif, ni solitude auprès de cinquante jeunes filles. Je suis l'envoyée d'Aphrodite et vous connaîtrez l'abondance, la richesse et le pouvoir, au sein d'un mariage de puissance.* »

La seconde aux plumes de chouette (Athéna) : « *Oubliez ce discours trompeur, synonyme d'ennui, de perversité, de dégoût et d'oubli. Continuez votre chemin pour acquérir Gloire et Immortalité. La route sera longue et semée d'embûches. Vous côtoierez la mort, mais vous n'amollirez ni votre corps, ni votre esprit ou votre âme, et rien n'empêche une femme d'être au bout du chemin.* »

Héra, sous l'apparence trompeuse d'Aphrodite, reste dans son rôle de tentatrice vis-à-vis des personnages, voulant démontrer qu'ils ne souhaitent que la facilité, le pouvoir et la richesse, alors qu'Athéna les encourage vers les chemins ardu de l'Immortalité. Il est tout à fait possible de remplacer Athéna par Éris, la Discorde, qui serait également dans son rôle du dépassement de soi, mais les personnages peuvent ne pas interpréter le message de la même façon, surtout si la campagne de Troie a été jouée !

4.3) Le Temple de Corinthe

Les personnages se rendent donc aux abords de Corinthe. Molorchos, un paysan, dont le fils a été dévoré non loin d'Argos, leur propose l'hospitalité de sa mesure, le temps nécessaire à la reconstruction du temple situé dans le marais de Lerne (ne donner le nom du lieu que sur un jet réussi d'Épos de la géographie FD 10). Une nuit dans la fange n'étant pas agréable, les personnages apprécieront certainement l'offre.

Le premier jour, alors qu'ils se rendent au temple, les personnages constatent qu'il n'y a personne ; pourtant des échafaudages, des échelles, des pierres de taille et des outils sont présents sur le site. Il semble bien que le temple soit en chantier, mais qu'aucun ouvrier ne soit sur place, ni aujourd'hui, ni le lendemain. Nos héros





peuvent tout de même rallumer la flamme de l'autel après l'avoir terminé, ce qui leur prendra quelques jours.

Le soir, Molorchos leur explique que les habitants de Corinthe ont voulu reconstruire le temple, mais que petit à petit des accidents ont eu lieu. Plusieurs ouvriers ont disparu sur le chemin du chantier et son fils en fait partie. Depuis, personne ne veut plus venir travailler au temple.

La seconde nuit, avant de poursuivre la restauration du temple, les héros font le rêve suivant :

« *Un cheval leur parle (symbole de Poséidon, l'ébranleur du sol) leur disant de se rendre dans la grotte du dragon d'Arès où se trouvent les huit gueules (l'hydre) desquelles jaillit la source de Dircé alimentant les fontaines du temple d'Héra.* »

Le lendemain, en arrivant à la grotte, d'où sortent huit filets d'eau formant la source du marais de Lerne, les personnages trouvent deux chevaux attelés à un char léger et robuste, avec deux grandes roues à rayons croisés, une caisse en bronze et un timon renforcé. Un mendiant (Zeus) les observe assis au pied d'un arbre.

« *N'est-il pas superbe ! Il vous faudra, pour le garder, suivre cette source à travers le marais jusqu'au temple d'Héra et éliminer toute la corruption que vous croiserez, afin de permettre aux bâtisseurs de reprendre leurs travaux.* »

Le marais de Lerne est très grand et relativement profond. L'eau monte au moins jusqu'aux genoux et de nombreux trous d'eau se trouvent par-ci par-là. Le char permet de le parcourir rapidement, mais il faudra éviter les trous d'eau (Conduite d'attelage FD 12) pour ne pas s'enliser ou déchausser. De plus, le char ne peut transporter que trois personnes au maximum.

En guise de corruption, avant d'arriver au temple, les personnages croisent finalement l'hydre de Lerne qu'Héraclès a vaincue jadis en ces lieux en enfouissant sa tête immortelle sous un rocher. Mais depuis, avec les soubresauts de la terre, la pierre a roulé et l'hydre a réussi à se dégager et à se régénérer peu à peu. Elle a ensuite repris sa fonction de gardien du temple d'Héra, provoquant la fuite des ouvriers venus pour le reconstruire.

Hydre de Lerne

SOMA 18 SOPHOS 8 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na HUBRIS na PV 180

Armure : Cuir écailleux (8PA)

Armes : Morsure x7 (DG 8), Queue (DG 6)

Particularités : Vision de Nyx, Ruse, Immortelle.

Régénération des têtes : à chaque fois qu'une tête est coupée, deux nouvelles repoussent jusqu'à son maximum de 7. À chaque repousse, elle regagne 5PV/tr jusqu'à revenir au maximum, de plus pour chaque tête supplémentaire, son niveau d'arme naturelle augmente de un. Cependant, la tête centrale est immortelle et ne peut pas être tuée, Héraclès ne l'aurait qu'enterrée sous un énorme rocher.

Souffle empoisonné (Force 15 - DG 9) sur un rayon de 5 mètres.

Sang empoisonné : le sang de l'hydre occasionne la perte d'un point de Soma définitif et tant que la victime rate son jet de Survie au poison à FD 18, le poison continue à lui faire perdre 4 PV/tr. La blessure occasionnée ne se referme vraiment jamais.

Compétences : Arme naturelle 2 (+1 par tête supplémentaire), Esquive 4, Fouille 4, Natation 5, Stratégie 3, Vigilance 6.

Une fois la corruption du marais éliminée, les personnages pourront encourager les habitants des environs et de Corinthe à reprendre la reconstruction du temple, celle-ci n'ayant été interrompue que par la présence de l'hydre qui les terrorisait. Encore faudra-t-il apporter la preuve de la mort du monstre. Tuer l'hydre occasionne un gain +3 points de Némésis, car c'est un animal sacré d'Héra.





4.4) Le Temple de Stympphale

Après avoir déjà accompli quelques exploits, nos héros poursuivent leur route et continuent de prendre soin de la flamme originelle. La cité de Stympphale, située à deux jours de marche de Corinthe, se trouve sur les rives du lac du même nom. C'est leur nouvelle destination.

Le lac de Stympphale, situé au nord des montagnes d'Arcadie, est entouré de grandes pinèdes, et le temple d'Héra se trouve sur l'un des nombreux îlots. Depuis quelque temps, de nombreux oiseaux, ayant échappé à Héraclès, sont revenus nicher sur l'îlot, occasionnant de nombreux dégâts aux cultures et attaquant même parfois les hommes pour leur crever les yeux et sucer leur sang. Il est impossible d'envisager une quelconque restauration du temple sans s'être débarrassé au préalable de cette plaie. Les habitants de la cité ont bien tenté de leur côté de faire le nécessaire, mais cette vermine les en a empêchés. Plusieurs personnes ont déjà été dévorées par ces créatures.

Il y a actuellement une trentaine de couples d'oiseaux, dont il faut détruire les nids car ils se reproduisent très vite. Les oiseaux ne se laisseront pas tuer sans réagir, aussi si les personnages pensent à interroger les habitants, ces derniers leur indiquent qu'Héraclès avait reçu d'Athéna une crécelle de bronze forgée par Héphaïstos pour les attirer (cf. Artéfact du livre de règles) et des castagnettes de bronze pour les faire fuir. Après avoir exécuté son sixième travail, Héraclès les aurait abandonnées dans le temple d'Héra.

Se rendre au temple nécessite de traverser le lac en barque ou à la nage. Dans la journée, la traversée sera remarquée et se fera sous les attaques des oiseaux, mais à la faveur de la nuit celle-ci peut se faire sans heurt puisque les oiseaux nichent dans leur « dortoir ». Une fois que nos aventuriers ont accédé au temple, il leur faut juste réussir un jet de Fouille à FD 8 pour retrouver l'un des objets laissés par Héraclès. Dès lors, attirer les oiseaux pour les tuer, ou les faire fuir pour détruire leurs nids, n'est plus qu'une formalité. Il ne reste ensuite qu'à consacrer de nouveau le temple à la déesse, remonter son autel, allumer le brasero sacré et avertir ensuite les habitants de Stympphale qu'ils peuvent retourner prier la déesse sans crainte.

Oiseaux de Stympphale

SOMA 1 SOPHOS 3 SYMBIOSE 1

ARISTEIA na HUBRIS na PV 10

Armure : Aucune

Armes : Bec acéré (DG 3), Pointes (DG 4)

Particularités : Vol et leur grand nombre

Compétences : Arme naturelle 3, Commandement 2, Esquive 2, Vigilance 3.

Castagnettes de Bronze

Forgé par Héphaïstos, cet objet produit une détonation puissante faisant fuir de peur quiconque l'entend. Pour ne pas prendre ses jambes à son cou, il faut savoir d'où provient ce son ou réussir un jet de Résistance à FD 10.

Durant leur présence à Stympphale, et alors que les personnages campent non loin du lac pour préparer leur action, ils sont réveillés en pleine nuit par une cérémonie d'orgie et d'anthropophagie se déroulant au sommet du mont Lykaion en l'honneur de Zeus.

S'ils ne font rien, une jeune villageoise de Stympphale va être dévorée devant leurs yeux par une dizaine de jeunes hommes du village, lesquels se transformeront ensuite en loups-garous et s'égayeront dans la nature. S'ils sont découverts certains d'entre eux, ne pouvant retenir leurs plus bas instincts, s'en prennent ensuite aux personnages, scellant définitivement leur destinée.

Lycanthrope

Le culte lycanthropique de Zeus est restreint à l'Arcadie. Lors du rite de passage à l'âge d'homme, les jeunes Arcadiens viennent vénérer Zeus en goûtant à la chair humaine. Leur transformation en loup est alors immédiate, et ne durera qu'un an, à la seule condition que durant cette période ils ne goûtent pas de nouveau à la chair humaine.

SOMA 6 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 3 PV 60

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 6), Poings (DG 3)

Particularités : Instinct animal, Régénération (+2 PV/tr)

Point faible : les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être régénérés.

Compétences : Arme naturelle 2, Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Vigilance 5.

Les personnages auront donc résolu le mystère de la disparition de certains villageois de Stympphale, mais les adorateurs de Zeus prendront ombrage de leurs exactions ; tout comme Zeus d'ailleurs qui leur octroiera un point de Némésis pour avoir interrompu un culte sacré rendu en son honneur.





4.5) Le Temple d'Argos

Situé dans le Péloponnèse, à une journée de Stymphale, de Corinthe ou de Mycènes, le temple d'Argos, proche de la cité, nécessite seulement quelques jours de travaux pour être réparé. La guerre de Troie, qui s'est éternisée, est seule responsable du manque d'argent permettant sa reconstruction (tout au moins selon les dires des Argiens). Durant les restaurations, nos héros découvrent un lionceau, timide, caché sous des dalles. Durant les trois premiers jours de travaux du temple, ils ne voient pas sa mère et le lionceau, un jeune mâle joueur, semble affamé.

Libre alors aux héros de prendre le lionceau avec eux pour l'élever ou non. L'appivoiser reste relativement facile (Dressage FD 8) surtout que pour l'instant il a encore besoin qu'on le nourrisse. Le domestiquer sur du long terme est déjà plus difficile (Dressage FD 10), surtout lorsqu'il va grandir et qu'il sera en âge de chasser seul, mais l'avoir éduqué très jeune permettra de s'en faire un compagnon dangereux et sauvage, mais malheureusement parfois imprévisible. Le dresser à faire des tours et à être un auxiliaire de chasse ou de combat efficace, écoutant au doigt et à l'œil, se révélera presque impossible (Dressage FD 15).

Si les personnages adoptent le jeune félin, sa mère, qui observait le groupe depuis son arrivée au temple en espérant pouvoir allaiter son petit, se met à leur poursuite pour le récupérer.

Si les personnages laissent le jeune lion au temple, celui-ci se mettra probablement à les suivre, mais la lionne attaquera dans la plus grande discrétion un aventurier isolé pour nourrir son petit. Il s'agit d'une lionne de Némée, descendante du lion qu'Héraclès a tué, il y a longtemps.

Lionne de Némée

Le lion de Némée a eu quelques progénitures avec des lionnes européennes, et cette lionne est l'une d'entre elles. Elle ne possède pas l'ensemble des caractéristiques mythiques de son père, mais reste néanmoins un adversaire redoutable.

SOMA 9 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na HUBRIS na PV 90

Armure :

Cuir épais (5PA contre les armes contondantes) immunisé aux armes tranchantes et perforantes ainsi qu'au feu et à la magie.

Compétences : Arme naturelle 5, Athlétisme 3, Discrétion 2, Esquive 1, Grimper 3, Stratégie 3, Vigilance 3.

4.6) Le Temple de Mycènes

Arrivés dans la cité de Mycènes, les personnages constatent que le temple d'Héra, situé à l'extérieur de la cité, est intact, et occupé. En se renseignant auprès des habitants, ils apprennent que le temple est bien celui qu'Héraclès a détruit, mais à l'époque, le roi Agamemnon avait fait le nécessaire. Le temple se trouve donc être neuf comme au premier jour.

En allant consulter les prêtres d'Héra, ceux-ci confirment les dires du peuple. Les personnages n'ont donc, semble-t-il, qu'à les convaincre de la nécessité de rallumer les feux sacrés avec la Flamme originelle qu'ils portent ; mais étrangement le grand prêtre, Photios, s'y refuse car les feux sacrés ont déjà été allumés par Aphrodite, la perversité. La déesse, protectrice de Troie, pour se venger de la cité d'Agamemnon, a allumé et perversité les feux sacrés du temple d'Héra avec les flammes de la perversion.

Le simple fait d'entrer dans le temple d'Héra et d'être exposé aux flammes de la perversion provoque chez les personnages qui ratent leur jet de Résistance FD 9 des envies sexuelles et de luxure qu'ils n'ont jamais eues jusqu'alors : homosexualité, séduire une femme mariée, fornication à plusieurs, pratiques étranges comme la nécrophilie ou la zoophilie, etc.

Certains défauts qu'ils peuvent avoir doivent leur donner un malus (exemple : coureur de jupons, amours sans lendemain...) et leurs envies correspondront à une particularité du personnage. Ainsi la nécrophilie pourrait être le désir d'un descendant d'Hadès, ou la zoophilie celui d'un descendant d'Artémis.

Photios

Ce prêtre d'Héra a été perversité par Aphrodite et n'est finalement qu'un dommage collatéral dans la guerre que se livrent les deux déesses. Lorsque les feux ont pu être rallumés au temple, Aphrodite a donné à Photios les feux de la jalousie, de la concupiscence et de l'amour charnel pour rallumer les braseros sacrés. Ces feux brûlent désormais dans le cœur de ceux qui viennent prier au temple, mais également des autres prêtres qui n'y sont pour rien.

(Si cette aventure se déroule pendant la guerre de Troie, cela explique pourquoi Clytemnestre trompe Agamemnon avec Égisthe et pourquoi ils l'assassinent à son retour.)

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2





ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Particularités : Prêtre déchu d'Héra, Protégé d'Aphrodite

Compétences : Arme tranchante 2, Esquive 2, Marchandage 3, Politique 2, Stratégie 2, Théologie 3, Vigilance 1.

Lors de leur passage en ville, les personnages constatent (Sensibilité FD8) que de nombreuses femmes (et hommes) leur proposent de coucher avec eux pour une nuit, voire parfois en présence de leur conjoint. Bref, les personnages doivent se rendre compte par eux-mêmes que les sacrements du mariage (symbole d'Héra) ne sont plus respectés dans la cité qui lui est dédiée, pas même par les prêtres d'Héra qui se rendent chez des femmes mariées pour assouvir leurs pulsions.

Si les personnages ont un peu de mal à comprendre ce qu'ils doivent faire ici, c'est Iris qu'Héra leur envoie pour les conseiller.

« Éteignez les feux de la perversion dans cette cité et rallumez la flamme telle que vous l'aviez décidé ! Alors seulement le mariage reprendra ses droits face à la luxure. »

Les héros doivent donc prendre sur eux pour ne plus être tentés par Aphrodite. Ils doivent entrer au temple d'Héra pour y éteindre de force les braseros sacrés avant de les rallumer avec la flamme originelle. Photios s'élève contre ce « sacrilège », mais il est finalement le seul à le faire une fois les feux pervers éteints.

Dans le temple, la statue d'Héra prend alors la parole devant les témoins présents et tout en lançant une plume de paon (Plume d'Héra) afin de tuer son prêtre déchu, elle dit :

« Tous ici, Mycéniens. Vous reviendrez dans mon temple refaire les serments de fidélité contractés devant moi lors de votre mariage. Quiconque s'y soustraira subira mon courroux ! »

L'effet est instantané et la colère de la déesse protectrice de la cité est suffisamment explicite pour qu'immédiatement l'annonce soit faite partout en ville. Les prêtres, après s'être eux-mêmes purifiés, orchestrent une grande cérémonie de purification des habitants de la cité et reçoivent de chaque couple leur serment de fidélité.

4.7) Le Temple d'Agrigente

Cette ville se trouve en Sicile, non loin de Paestrum, où un autre temple d'Héra est encore en activité. Il s'agit de l'endroit le plus éloigné de cette quête. Nos héros doivent

donc embarquer sur un navire, avec tous les risques que cela implique.

Alors qu'ils arrivent à Agrigente, dans la vallée des temples, ils commencent à relever les ruines du temple d'Héra, mais celui-ci retombe sans cesse à cause des nombreuses secousses sismiques qui se font ressentir.

En se renseignant aux alentours, les paysans leur racontent qu'il s'agit du souffle de Typhon, un monstre que Zeus a terrassé il y a bien longtemps déjà et qui se trouve enseveli sous le mont Typhonium (Etna).

Consulter un oracle leur permet d'apprendre qu'il leur faut calmer le monstre avant de reconstruire le temple ; à moins de le tuer, le seul moyen serait de réunir le couple qu'il formait avec sa femme, Échidna, la mère des monstres. Aux dernières nouvelles, cette dernière vit recluse actuellement dans une grotte au pays des Arîmes (Syrie).

« Nulle pierre bâtie ne s'élèvera à nouveau dans la Vallée sacrée

Tant que souffleront les soupirs de Typhon

Dont le cœur de pierre ne bat que pour sa bien-aimée

Laquelle donna ses enfants à élever à Héra

Et est désormais recluse aux pays des Arîmes. »

Les personnages doivent choisir entre entreprendre un périlleux voyage et tuer un monstre que Zeus n'a pas réussi à tuer, même si la créature est désormais immobilisée sous un volcan, car y rentrer pour le tuer, c'est risquer des effusions de lave, ce qui est une action complètement suicidaire !

Typhon

SOMA 20 SOPHOS 8 SYMBIOSE 6

ARISTEIA na HUBRIS na PV 200

Armure : Cuir (5 PA)

Armes :

Morsures de serpents x50 (DG 4 + poison*)

Morsures de dragon x50 (DG 8 ou souffle**)

Particularités :

* Poison (Force 18) provoque une perte de 10 PV si le jet de résistance est raté.

** Souffle de feu, provoquant sur 10 mètres et 30°, DG 15 par le feu.

Compétences : Arme naturelle 30, Discrétion 3, Esquive 3, Pugilat 30, Survie 2, Vigilance 3.

Sinon il leur reste la possibilité de se rendre au pays des Arîmes et de convaincre la mère des monstres d'accepter





de les accompagner pour rejoindre son mari, Typhon. S'ils ont déjà tué eux-mêmes certains monstres de sa descendance (l'hydre de Lerne ou le lion de Némée par exemple), les négociations seront plus délicates...

Dans ce cas, après quelques mésaventures orientales pour découvrir la grotte où se terre Échidna, celle-ci les attaque avant même de les écouter, dès lors qu'ils sont entrés chez elle.

Les personnages peuvent jouer sur le fait que beaucoup de ses enfants ont été tués par Héraclès et non pas par eux, et qu'ils servent actuellement Héra, la nourrice de ses enfants.

Bref, il leur faut être convaincants (malus de 2 par monstre de sa descendance qu'ils ont tué) alors même qu'ils la combattent. Ils doivent donc uniquement se défendre, car elle ne les écouterait pas immédiatement, à moins qu'ils ne sachent attirer son attention, comme lui présenter un lionceau de Némée (son arrière-petit-fils). Ils peuvent aussi l'immobiliser pour la ramener de force, mais cela leur compliquera la tâche ensuite.

Échidna

SOMA 13 SOPHOS 9 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na HUBRIS na PV 130

Armure : Écailles de serpent à partir de l'abdomen (4PA)

Armes : Queue (DG 15 + spécial*), Morsure (DG 3 + venin**)

Particularités :

* Sur une réussite exceptionnelle, elle peut immobiliser son ennemi et lui faire perdre par constriction (5PV/tr). Il faut réussir un test de Souplesse contre elle pour en échapper.

** Venin, poison de Force 15 provoquant la perte de 6PV/tr jusqu'à réussite de la sauvegarde.

Immortelle, Jeunesse éternelle

Compétences : Arme naturelle 5, Alchimie 6, Épos des créatures fabuleuses 12, Discrétion 6, Esquive 6, Grimper 2, Pugilat 4, Stratégie 1, Théologie 4.

Durant le trajet qui les ramène en Sicile, les rencontres qu'ils peuvent faire peuvent être amusantes à jouer quand leur cargaison sera découverte par des brigands ou autres pirates.

Une fois les deux tourtereaux à nouveau réunis au sein de la grotte de l'Etna, la terre cesse de trembler et les personnages peuvent définitivement reconstruire le temple. Ils pourront même demander l'aide d'Héphaïstos pour cette tâche, car une de ses forges se trouve également sous l'Etna.

Avoir reformé le couple Typhon et Échidna vous permettra en outre de créer de nouveaux monstres qui viendront errer sur Terre !

Cependant, alors que les PJ se rendent au village de Paestrum pour annoncer aux prêtres d'Héra qu'ils peuvent retourner dans la vallée des temples et ainsi réoccuper celui d'Héra, ceux-ci leur rétorquent : « *Il n'est nul besoin d'aller si loin quand un temple est désormais ici dans la cité.* »

Folle de rage, Héra, avec l'aide de Typhon, provoque alors une éruption volcanique, dont les tremblements font s'écrouler le temple de la ville de Paestrum. Les projections volcaniques détruisent partiellement la ville, provoquant de nombreux incendies. Le message est clair : le temple d'Héra de Paestrum est détruit, désormais les habitants doivent réoccuper l'ancien temple d'Agrigente que les héros ont reconstruit.

Épilogue

Ayant enfin remis en service les sept temples qu'Héraclès avait détruits, et au vu de leur persévérance, ce malgré les épreuves qu'elle leur a fait endurer, Héra apparaît finalement aux héros :

« *Persévérants, même dans l'adversité, vous l'êtes et j'aime ça. Je pense que vos noms méritent leur place dans l'Histoire, afin que vous deveniez vous aussi immortels. J'observerai désormais vos faits et gestes. Et peut-être qu'un jour, je ferai de nouveau appel à vous.* »

Héra bonne perdante ? Pas forcément, car elle complotait toujours quelque chose.

En attendant, les personnages peuvent bénéficier de son aide, ou elle deviendra neutre envers ceux qui sont « Haïs d'Héra ».

Héra, tout en duplicité, proposera également à l'un des héros (de préférence un bâtard de Zeus) de devenir son champion. Pour cela elle lui accorde sa protection ainsi que le pouvoir de « Contrôler les monstres d'Échidna », et pour 3 points d'HUBRIS celui d'« Appel d'un monstre d'Échidna ». Si le PJ accepte, il est possible que son ascendant ne voie pas cela d'un bon œil, mais refuser l'offre d'Héra n'est pas non plus une bonne option.

Tous ont mérité un bonus en points de compétences selon leur interprétation et quelques 21 points de Némésis en moins pour l'ensemble des temples restaurés (-3 par temple). Les personnages gagnent également au moins 1 point d'Aristeia, ou 1 point d'HUBRIS maximum supplémentaire, selon la façon qu'ils ont eu de jouer cette campagne : dans la mesure ou la démesure.



L'Association Dé à une face vous propose

d1 + Game Design

À la Maison des Initiatives Étudiante de l'université du Mirail



Stage de formation à la création de jeux de rôles

En collaboration avec JÉRÔME LARRÉ & CORALIE DAVID des éditions Lapin marteau



Inscription et information supplémentaire à: inscription.d1@gmail.com //  dé à une face // 06 29 94 61 11





LA BOÎTE À ESPRITS

Un scénario pour Shaan Renaissance d'Igor Polouchine.

Ce scénario fait suite au scénario du kit d'initiation. Il est rapide à jouer et permet d'immerger les personnages dans un cadre extérieur et sauvage. C'est une première mission confiée aux personnages qui viennent de passer le Rite d'itinérance et d'être marqués d'un sceau magique. Charge à eux de prouver leur valeur afin de pouvoir progresser au sein de leurs Castes respectives.

CARACTÉRISTIQUES DU SCÉNARIO

Difficulté : facile – **Durée** : 3 heures

TECHNIQUE 5 – SAVOIR 2 – SOCIAL 6 – ARTS 3 – SHAAN 5 – MAGIE 1 – RITUELS 4 – SURVIE 5 – COMBAT 6 – NÉCROSE 6

INTRODUCTION

Rien ne va plus dans la tribu des **Maakombas**, des Woon primitifs des Grands Arbres. Depuis que **Mooba** l'Espiegle a ramené au sein de sa tribu une étrange boîte-à-images-qui-parlent qu'il a trouvée dans la forêt, tous ceux de son clan se battent pour en prendre possession.

Pour l'instant c'est **Maako**, le chef, un Woon obèse et très puissant, qui a calmé les appétits en fracassant le crâne du dernier prétendant à la possession de la « **boîte à esprits** », comme ils l'appellent. Mais depuis qu'il a cette boîte avec lui, il ne dort plus tranquille, il sent que son clan veut le déposséder de son nouveau bien.

Gabuu, le sorcier du village, a bien tenté de mettre fin à cette histoire en essayant de casser la machine, mais une force mystérieuse a brisé son esprit ; depuis il est terrorisé dès qu'il voit l'engin.

Les choses auraient pu en rester là si les **Kaarkanis** (un clan voisin de Boréals sanguinaires) n'avaient eu vent de cette trouvaille. Depuis, ils aiguisent leurs lames pour s'approprier ce cadeau des dieux. **Gabuu** a peur que tout cela se termine en bain de sang. C'est lui qui a chargé Goumia, une jeune Woon experte en course de fond, de se rendre à **Kembala**, la ville la plus proche (quand même située à une trentaine de kilomètres), afin de demander de l'aide au Conseil des Castes.

Voilà une première mission pour les personnages qui viennent de récupérer leur sceau d'itinérance. Ils doivent se rendre à Kembala à dos de shadrag, puis s'enfoncer à pied dans l'épaisse forêt des Songes pour rejoindre Nouma, le village des Maakombas.

Le périple

La **forêt des Songes** porte bien son nom, car elle est infestée de Songes. Les tribus alentour savent s'en protéger avec l'aide de leurs shamans, mais sans grigris appropriés et sans connaître les passages qu'il faut emprunter, le trajet s'avère très dangereux. Il est actuellement 3 h de la journée quand les personnages pénètrent dans la forêt.

Rappel : sur Héos, les journées durent 30 heures, réparties en 10 heures de matinée, 10 heures de journée et 10 heures de nuit.

La petite carte quadrillée permet aux joueurs de choisir leur trajet à travers la forêt. Le meneur de jeu sait où se trouvent les Songes. Aux joueurs d'avoir de la chance ou de savoir user de leur Shaan. Les personnages seront agressés par 1 à 4 Songes : la carte fait 4 cases en longueur et 3 cases en largeur (avec ou sans Songe).

Les personnages doivent traverser la carte dans le sens de la longueur et peuvent se déplacer en diagonale s'ils le désirent. À chaque avancée, la chance ou un Test en Coopération, au choix, de **SHAAN + Intuition / RITUELS + Rite de Nécrose / MAGIE + Voile** Difficulté (nombre de personnages x 2), permet de choisir la case sans Songe.

Chaque rencontre est gérée de la même façon et, en plus d'affaiblir les personnages, leur fait perdre du temps, ce qui aura de l'importance pour la suite des événements.

Les Songes infligent normalement des blessures au Songe quand leur Réserve commune dépasse la Défense de l'Anti-Âme. Le Songe agit en dernier et inflige une perte de **1 point d'Âme** par tour de jeu à tous les personnages, tant que son Anti-Âme est positive. Si cette valeur tombe à 0, le Songe fuit.

On compte **1 heure de confrontation par Songe**, et 4 heures de marche dans la forêt (1 heure par case). La nuit tombe pendant la dixième heure du jour. La nuit, les Songes sont plus féroces. Leur Anti-Âme est égale à 1D10 + 5. La nuit, les personnages subissent un malus de 2 à leurs actions physiques à cause de l'obscurité, sauf les Boréals.

Selon le temps mis par les personnages pour franchir la forêt des Songes, ils ne seront pas confrontés à la même situation.





– La forêt des Songes –

Emplacement des Songes (uniquement pour le meneur de jeu)

	Songe	Songe	Songe		Arrivée à Nouma (7 h + ?)
Départ de Kembala (3 h)			Songe	Songe	
	Songe		Songe	Songe	

On compte une heure de déplacement par case + une heure par confrontation contre un Songe.

(À photocopier et à donner aux joueurs)

Les Songes

Anti-Âme = 1D10 + 3.

Les personnages peuvent la combattre en faisant des tests au choix de :

- **ARTS + Comédie**
- **SHAAN + Rêve**
- **MAGIE + Conjurat**
- **RITUELS + Rite de Nécrose**
- **NÉCROSE + Pacte nécrotique**

L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Gabuu accueille les personnages dans sa hutte et peut faire récupérer (nombre de personnages) points d'Âme perdus, à répartir entre les personnages. Aux joueurs de choisir qui va bénéficier de ces soins. Selon l'heure à laquelle ils arrivent, les joueurs ne seront pas confrontés à la même situation.

Légende du village des Maakombas

Champs de Gombolo

Entrepôts

Palais du chef

Temple du Végétal

Résidences des prêtres élagueurs

Ateliers de découpe

Réserve de bois

Résidences des paysans

Maison de Gabuu

Les Maakombas sont des Woons Primitifs très croyants envers l'élément Végétal. Les prêtres-élagueurs, très respectés, se chargent de l'organisation et de la logistique du village sous l'autorité du chef Maako. Les paysans qui cultivent le gombolo, un légume sucré qui sert d'aliment de base, ont un statut inférieur et restent peu considérés.



• Arrivée à 8 h de la journée

Gabuu explique la situation aux personnages, qui ont le temps de faire leur petite enquête. Avec un test solo Difficulté 2 au choix de :

- **SOCIAL** + Diplomatie
- **SAVOIR** + Protocole
- **SURVIE** + Culture héossienne,

ils peuvent comprendre les tenants et aboutissants et





savoir qu'une attaque imminente des Kaarkanis est à prévoir pendant la nuit. Les personnages peuvent organiser la défense du village afin de limiter les pertes.

Chaque personnage peut faire un test solo de :

- **TECHNIQUE** pour préparer des pièges
- **SOCIAL** pour galvaniser les Woons
- **MAGIE** pour invoquer des Trihns
- **COMBAT** pour établir une stratégie
- **RITUELS** pour s'investir du Feu de Combat, etc.

Chaque personnage divise son test par 3 (arrondi à l'inférieur) : cela donne les bonus dont ils bénéficieront pendant le combat.

• Arrivée à 9 h de la journée

Les personnages arrivent lors du grand banquet de la soirée auquel ils sont officiellement conviés par Gabuu. Leur enquête sera très limitée. Ils auront vent d'une attaque des Kaarkanis durant la nuit. C'est pour cela que les Maakombas festoient pour se donner du courage. Deux tests solos peuvent être accordés pour donner un bonus durant l'attaque imminente.

• Arrivée à 10 h de la journée

Les personnages arrivent à la tombée de la nuit, en même temps que l'offensive des Kaarkanis. Ils ont très peu de temps pour comprendre ce qu'il se passe et agir comme il faut. L'attaque des Kaarkanis est gérée comme une seule Épreuve en coopération de difficulté (Nb de persos x 10). Les personnages peuvent se battre avec le Domaine qu'ils veulent. Chaque test s'ajoute dans la Réserve commune jusqu'à dépasser la Difficulté. Un jet par minute. Lorsqu'un personnage rate son test (test égal à 0 ou échec), il perd un point de Corps supplémentaire. Après chaque test, chaque personnage perd 1 point de Corps.

Selon les actions des personnages et leur organisation, l'attaque des Kaarkanis peut être repoussée avec une Réussite de 1, ou les Kaarkanis peuvent se prendre une déculottée avec une Réussite de 5 ou +.

• Arrivée à 1 h de la nuit ou plus tard

Les personnages arrivent la nuit. Le village est réduit en cendres suite à l'attaque des Kaarkanis. Gabuu a été salement blessé. La machine a été dérobée. Bon nombre de prisonniers ont été emmenés comme trophées de guerre. Gabuu demande aux personnages d'aller au village des Kaarkanis pour sauver son peuple.

LE POINT SUR LA SITUATION

• Les Kaarkanis ont été mis en déroute

Le lendemain, les personnages peuvent demander audience au chef du village et demander à voir la machine. Plusieurs tests peuvent être effectués :

– **TECHNIQUE** + Technologie (difficulté 3) permet de comprendre qu'il s'agit d'une sorte de boîte noire libérée avant qu'un vaisseau ne s'écrase. Un système de protection inflige des attaques mentales à ceux qui veulent détruire la machine.

– **SAVOIR** + Culture humaine (difficulté 2) permet de reconnaître un blason affilié à la famille des Ikanéz (armement).

– **TECHNIQUE** + Technologie (difficulté 6) permet de consulter les informations contenues dans la boîte. Il y a fort à parier que les personnages n'y arriveront pas.

Ils peuvent convaincre le chef woon que cette machine est d'origine humaine et mauvaise pour leur clan, grâce à un test au choix de :

– **SOCIAL** + Diplomatie (difficulté 3)

– **SHAAN** + Empathie anthéenne (difficulté 3)

Les personnages pourront alors la ramener en ville pour essayer de récupérer les données.

• Les personnages ont été faits prisonniers par les Kaarkanis

À eux de se libérer ainsi que le peuple des Makoombas. Ils peuvent tenter de convaincre les Kaarkanis que cette machine est mauvaise pour eux en réussissant un test de **SOCIAL** + Diplomatie (difficulté 4). La difficulté sera réduite de 2 s'ils demandent que l'un des Kaarkanis frappe sur la machine. Le malheureux qui n'a pas l'esprit du Shaman perdra 10 points d'Esprit et tombera dans le coma en laissant s'écouler un filet de bave disgracieux. Cela permettra aux personnages d'appuyer leur discours auprès du chef des Kaarkanis. Les personnages peuvent aussi tenter d'entraîner les Makoombas dans un soulèvement par la force contre leurs ravisseurs. Dans ce cas, il faudra refaire une épreuve. La difficulté sera à moduler selon les idées et les moyens des personnages.

• Les personnages viennent libérer les Makoombas

En fonction de ce que veulent faire les joueurs, l'option libération ou la négociation peuvent être tentées.





La boîte noire

C'est un cube noir muni d'un écran vidéo qui était à bord d'un prototype ultra secret de la famille des Ikanéz qui s'est écrasé dans la forêt. Il permet de visualiser ce qui a été enregistré par l'appareil avant le crash, mais aussi d'accéder à toutes sortes de données confidentielles (système énergétique du prototype, armement, localisation de l'engin écrasé). Les Ikanéz paieraient très cher pour qu'elles ne soient pas divulguées. Comme la boîte noire est un peu boguée, des images de paysages vus de dessus plus le crash tournent en boucle sur son écran.

Corps max : 10 – Corps actuel : 7

Capacité : Image subliminale. Attaque d'Esprit puissance 15 par tour de jeu à tous les personnages qui l'attaquent.

Petit détail, la boîte noire est munie d'une sorte de GPS un peu défaillant, mais dont la fréquence a été captée par des ingénieurs Ikanéz. Une escouade est envoyée pour la récupérer. Elle doit arriver à la boîte noire à **8 h de la nuit**. Il y a donc fort à parier que cette escouade tombe sur les personnages. Ces derniers peuvent très bien rendre cette boîte noire à leur propriétaire (c'est même préférable). L'escouade ne les traitera pas très bien, cherchera même à les provoquer. Mais si les personnages obtempèrent, il ne leur sera fait aucun mal. Si les personnages veulent garder la boîte noire, alors il y aura affrontement et l'escouade est composée de miliciens très bien entraînés. Advienne que pourra...

Les Maakombas

Woons Novateurs des Grands Arbres

Esprit 10 – Âme 7 – Corps 10

TECHNIQUE 7 – SAVOIR 3 – SOCIAL 3 – ARTS 5 – SHAAN 4 – MAGIE 2 – RITUELS 6 – SURVIE 4 – COMBAT 5 – NÉCROSE 3

- Population : 100
- Masses woons : Armes de mêlée +3
- Armures d'os : Défense de Corps +2 et d'Âme +1

Les Kaarkanis

Boréals Combattants des Grands Arbres

Esprit 6 – Âme 6 – Corps 10

TECHNIQUE 4 – SAVOIR 4 – SOCIAL 2 – ARTS 3 – SHAAN 4 – MAGIE 2 – RITUELS 3 – SURVIE 6 – COMBAT 7 – NÉCROSE 6

- Population : 80
- Nashens : Armes lancées +3
- Armures d'écorce : Défense de Corps +1

L'escouade Ikanéz

Humains Ombres des Cités

Esprit 10 – Âme 5 – Corps 8

TECHNIQUE 5 – SAVOIR 5 – SOCIAL 5 – ARTS 4 – SHAAN 1 – MAGIE 1 – RITUELS 1 – SURVIE 7 – COMBAT 7 – NÉCROSE 8

- Population : 6
- Brûleurs : Armes humaines +6 – Corruption +2 – Éducation physique +2
- Armures en plastimétal : Défense de Corps +3 et d'Âme -1

Expérience :

Chaque personnage gagne **5 PX** si les personnages ont résolu le conflit

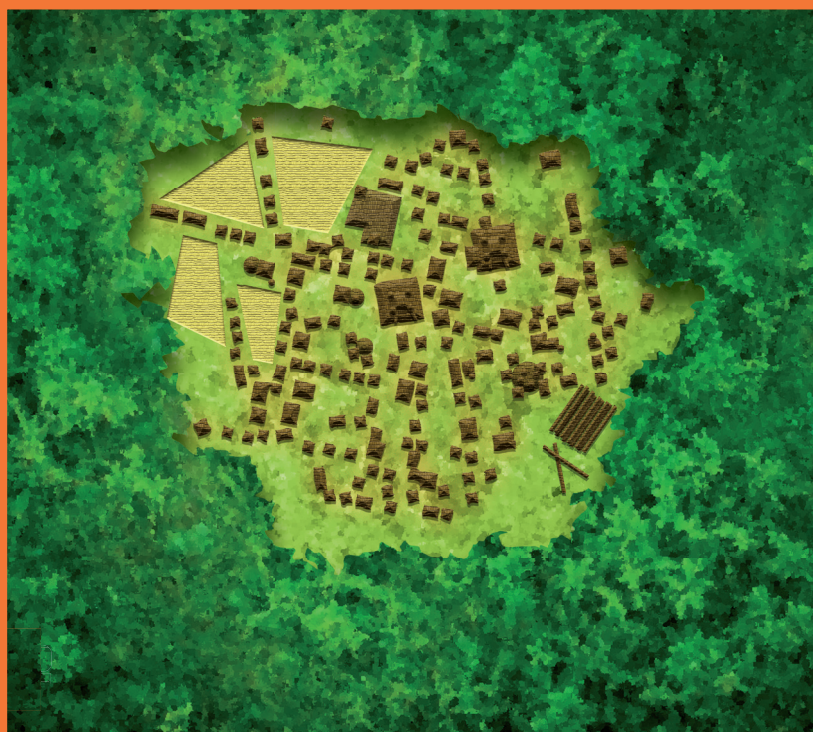
+3 PX si les Kaarkanis sont en déroute

+3 PX si les personnages ont gardé la boîte noire et ont neutralisé l'escouade

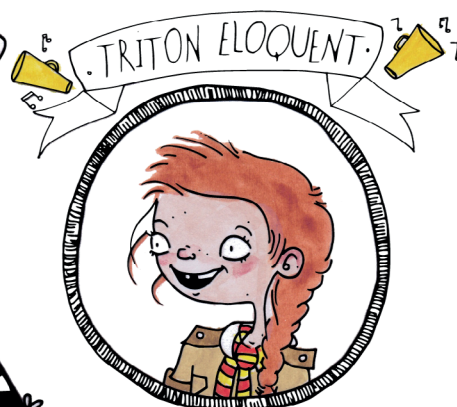
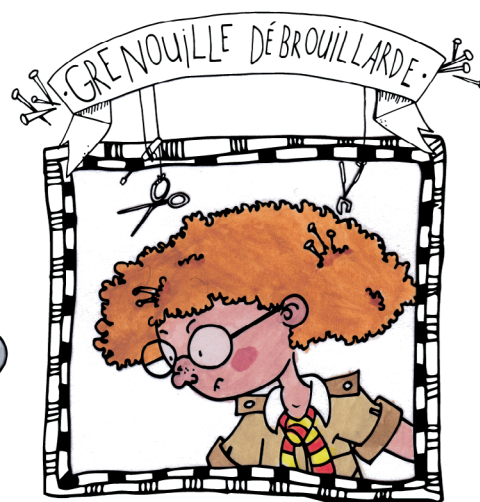
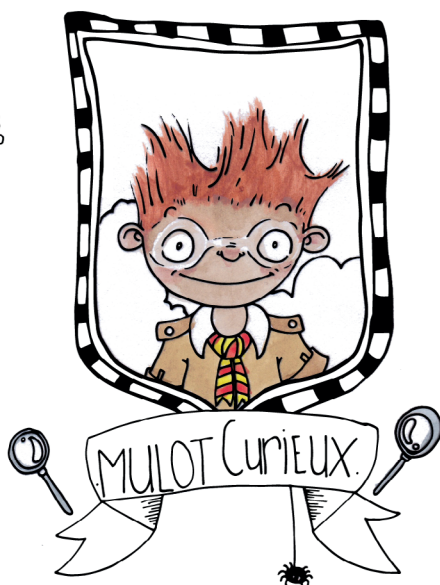
Crédits

Auteur : Igor Polouchine

Illustrations : Claire Wendling, Denis Bajram, Igor Polouchine, Cyril Nouvel



GRÂCE AU CORPS DES EXPLORATEURS,
PRÉPAREZ-VOUS À DEVENIR UN VÉRITABLE AVENTURIER !



SUMMER CAMP

- Épouvante, mystère et aventure estivale -

Disponible sur http://www.lulu.com/spotlight/manuel_bedouet



PREVIEWS

