



Maudueur

E-Zine de jeu de rôle

#23



Chroniques : Aux marches du pouvoir, Bloodlust, Conan, D-Start, Lankhmar, Sanctuaire, The Skeletons, Vertical...

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

Scénarios : Aelsas – Setting pour Dungeon World



Billet d'humeur

Bonjour à tous,

L'envie d'échanger, de partager, de parler de jeu de rôle semble ne jamais avoir été aussi forte qu'actuellement. Symbole de cette dynamique, l'appropriation d'outils de communication, parmi lesquels Discord.

Discord est un service de messagerie instantanée vocale et textuelle spécialement conçu pour les joueurs. Il a été pensé comme une alternative à TeamSpeak ou Skype entre autres.

Extrêmement facile à mettre en œuvre, pouvant être utilisé sur n'importe quels navigateurs ou via l'utilisation d'une application dédiée, Discord permet de créer des *Channels* permettant d'organiser les discussions thématiques.

Ainsi, de très nombreux serveurs existent pour parler de jeu de rôle. De ce fait, il est impossible d'en faire une liste exhaustive dans ce billet d'humeur, mais pour certains leur dynamisme est impressionnant, notamment celui des Courants Alternatifs qui, en plus de présenter de nombreux salons de discussion, fourmille d'idées, de réflexions très riches.

Cette appropriation d'outils par les rôlistes, cette envie de discuter est vraiment rafraîchissante, stimulante et très encourageante pour le jeu de rôle.

Sempaï

SOMMAIRE

Chroniques ludiques

Aux marches du pouvoir
Bloodlust – Le mois des conquêtes 2
Broken World
Conan
Coriolis – The Third Horizon
Coureurs d'orages
L'histoire de *Dungeons & Dragons*
D-Start
Jouer des parties de jeu de rôle
Degeneration - The Killing Game
Lankmar
Achtung Chtulhu - Les ombres d'Atlantis
Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng
Sanctuaire
Soirée jeu de rôle
Soleil noir, Mort lente
Ten Candles
The Skeletons
Vertical

Inspi

Faites entrer l'accusé – L'assassinat de Gérard Lebovici
Le ciné m'a tuer
Romans
Nouvelle d'ambiance : « Istar : ombre et lumière »

Scénarios

Aelsas – Setting pour Dungeon World

Previews



Rédacteur en chef : Jérôme « Sempaï »
Bouscaut

Responsable "Chroniques ludiques" :
Doc Dandy

Responsable "Correcteurs" :
Côme Feugereux

Auteurs : Philippe Abdelahir, Guillaume Agostini,
Aurélien « Hartanis » Caffart, Doc Dandy, Rémi,
Sébastien Fabre, Romuald « Radek » Finet, Odillon,
Phileas Rogue.

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

Illustration de couverture :
[Ahmed Shalaby](#)

Illustrations du setting Aelsas :
Mathias Redl

Conception de la maquette :
Romuald Calvayrac et Tony Martin

Maquette : Tony Martin

Remerciements : Batrogames, Manuel
Bedouet, Black Book Éditions, Cavalry Games,
Designed by Acritarche, Éditions 404, John Doe, Lapin
marteau, Les moutons électriques, Matagot, Oh! My
Game, Sans-Détour Éditions.

**Remerciements aux associations et à
leurs membres :** Rôle & Games (05), Histoire
et Sortilèges (14), Jouons ensemble (14), La Tanière
des rêveurs (17), Parties civiles Lannion (22), Confrérie
des jeteurs de dés (24), In Nomine Ludis (29), Les
enfants de R'lyeh (31), ASCPA – Les Griffons (33),
Troll Me Tender (33), Drôles de jeux (42), Ares (44),
Association des jeux pour tous du Loiret (45), Dés,
monstres et merveilles (51), Tabula Rasa (51), La Cage
aux rôles (59), La taverne oubliée (59), L'Ordre de la
main d'argent (64), Les forgeurs de merveilles (64), La
gilde du fantastique (66), Au hasard du dé (69), Cluji
(69), Mystic Glue (72), CJDRU (73), Vae Victis (82),
Ordalie (86), AJA jeux de rôles (89), Guilde des rôlistes
de Londres (Londres).



CONFRONTATION™

CLASSIC

Le mythique jeu d'escarmouche revient pour ses 20 ans dans une édition événement. Retrouvez la richesse de cette gamme historique dans une boîte Célébration regroupant, au lancement

178

figurines uniques

16

factions jouables

KICKSTARTER

AVRIL 2018

Participez à l'événement, enrichissez la boîte et faites-en un objet de collection unique avec des centaines de figurines emblématiques.

SUIVEZ NOS ACTUALITÉS SUR



CONFRONTATIONRESURRECTION ET



CONFMINIATURES



SANS-DETOUR

Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ are registered trademarks of Stellar Licencing & Consulting Limited



Aux marches du pouvoir

Manuel Bedouet poursuit le développement de son univers initié dans *Sous les frontières* (cf. *Maraudeur* n°18) avec ce *Aux marches du pouvoir*. Le jeu a été financé par une souscription Ulule, à hauteur de 3000 euros, et représente un double challenge pour son auteur : le format du jeu et le matériel servant à résoudre les situations. Voyons comment Manuel s'en sort.

Une carte pour règle

Aux marches du pouvoir a la première particularité de se retrouver livré dans une enveloppe cachetée par la cire. Lorsqu'on la décachette (même si on hésite à le faire), le jeu est protégé par une nouvelle enveloppe en vélin renfermant une carte

urbaine qui, une fois dépliée, dévoile un format A1. Le verso de ce poster présente l'ensemble des règles là où le recto consiste en une carte de Naëscence, capitale de l'empire où va se dérouler l'histoire.

Cette carte, dessinée par Le Grümph, présente le double intérêt de rappeler les factions, figures et monuments de la ville qui pourront être utilisés au cours du jeu. De plus, la carte pourra servir de tapis de jeu pour y déposer vos dominos. Eh oui, car le second challenge de Manuel Bedouet se trouve dans l'utilisation de dominos afin de créer les personnages et faire avancer l'histoire. Avant d'aller plus loin, revenons sur ce qu'est *Aux marches du pouvoir*.

Nous avons à faire à un JdR sans MJ (ou autrement dit, un JdR où tout le monde est MJ), écrit pour quatre joueurs. Ces derniers vont incarner des Ambitieux, des personnages pour qui la vie n'a pas été facile mais qui sentent, au fond d'eux, qu'ils méritent plus. La pyramide de marbre de l'Empereur domine de sa magnificence la ville, rappelant à tout un chacun la grandeur de cette cité – même si le dirigeant se fait de plus en plus absent au point que des rumeurs courent sur sa mort.

Sept icônes définissent la ville (factions, figures, monuments). Ces sept factions (la main, l'académie, la plume, etc.) se partagent/régulent la ville, et autant de figures/célébrités qui

ne laissent personne indifférent. Sept monuments majeurs (la pyramide, la volière, le hammam, etc.) se trouvent être autant de lieux où les luttes d'influence se déroulent. Ces factions, figures et monuments vont tous être reliés à des thématiques telles que l'Empereur, le commerce ou les arts par exemple.

Les personnages sont définis par leur ambition (leur but) et leur attitude (la manière de se comporter avec leur prochain). Pour cela, la personne va tirer trois dominos et en garder deux (indiquant chacun deux chiffres). Sur deux tables prédéfinies, le joueur définit son ambition et son attitude grâce aux chiffres présents sur les dominos placés devant lui.

Pour donner plus de corps et favoriser l'émergence de problématique, vont alors rentrer en jeu les icônes de la ville

(factions, figures, monuments). Le joueur doit définir deux relations soit en rapport avec une des sept factions (en pouvant être l'exclu d'une des factions jusqu'à en être l'âme damnée) soit avec une des sept figures (en pouvant devenir l'amant d'une des figures de la ville en passant par le fait d'en devenir la Némésis) ou encore un lien avec un monument. Personnellement, les tables de relation liées aux factions et aux figures sont bien plus inspirantes que celle des monuments. Une fois ces éléments définis, l'histoire peut commencer.

Au départ, il y a un bouleversement dans la capitale. Ce bouleversement est décidé en fonction du chiffre le plus présent sur l'ensemble des dominos piochés par les joueurs. Ces derniers se doivent d'imaginer un lien entre cet événement et l'une de leurs relations.

J'irai au bout de mes rêves

La partie se déroule en trois actes dont l'objectif, pour les joueurs, est d'accumuler le plus de dominos en rapport avec leur ambition et leur attitude. Au départ, on fait connaissance avec les personnages, puis on les voit progresser vers leur objectif en se frayant un chemin vers son destin pour aboutir à la conclusion positive ou négative de l'histoire.

À tour de rôle, chacun des Ambitieux se retrouve au centre de l'histoire, les autres incarnant le destin. À aucun moment le personnage ne peut se salir les mains, la violence visible n'étant pas tolérée dans la capitale. Au début de sa narration,





le joueur pioche un domino dont les deux chiffres vont être liés chacun à une icône devant intervenir dans ce chapitre. Pour gagner le domino, le joueur doit parvenir à inclure ces deux icônes dans sa narration mais également jouer son ambition et son attitude. Tout désaccord entre les joueurs se résout rapidement puisqu'il suffit qu'un seul des membres du destin soutienne l'Ambitieux pour que ce dernier ait gain de cause.

Après un premier acte de présentation où le joueur a l'autorité sur son personnage et où les interactions avec les autres sont limitées, le second acte va conduire les autres joueurs à introduire des complications dans l'histoire de l'Ambitieux mis en avant, en utilisant un de leurs dominos. Ces complications doivent être liées au récit, aux relations, à un autre Ambitieux en fonction d'un des chiffres présents sur le domino joué et de la narration faite par le joueur dont l'Ambitieux est au cœur de la scène. Cela signifie qu'il est nécessaire de bien faire attention à ce que la personne raconte pour pouvoir réagir, si on en a la possibilité (puisque'il faut avoir le chiffre correspondant à l'icône mis en scène dans l'histoire). Au cours d'un même chapitre, plusieurs complications peuvent être présentées à l'Ambitieux. À la fin de la scène, le joueur de l'Ambitieux récupère un domino selon les règles précisées au paragraphe précédent. Pour les autres joueurs, il aura fallu être désigné comme ayant présenté la plus intéressante des complications pour pouvoir récupérer le domino de son choix. Pour finir la scène, tout le monde complète sa main en piochant les dominos face cachée.

Enfin, après 8 chapitres (scènes) de l'acte 2, le joueur ayant le plus de points (fonction du nombre de dominos, des chiffres liés à l'ambition et l'attitude du personnage) narre la manière dont son Ambitieux parvient à son objectif, là où celui qui en a le moins décrit l'échec cuisant de son personnage.

L'expérience en jeu a été particulière. L'utilisation des dominos, après avoir surpris, a apporté un choix intéressant du fait d'avoir, non pas un comme sur un dé, mais deux résultats. Par contre, la grande liberté sur le déroulement de l'histoire, sur la nécessité de créer de l'histoire, ainsi que l'absence de meneur, ont donné une histoire où les

Ambitieux n'avaient aucune obligation à interagir ensemble et ont vécu des histoires décorréées les unes des autres. Ce manque de cadrage a été, dans notre cas, un peu néfaste à la partie, chacun menant sa barque dans son coin et surtout sans avoir l'obligation de cohérence entre les scènes. De plus, l'Ambitieux gagnant n'est pas forcément celui qui a eu la fiction la plus intéressante, mais le plus chanceux dans les tirages de dominos ; finalement un petit sentiment de frustration lié au fait de ne pas maîtriser son destin est né à la fin de la partie, pouvant laisser un goût amer dans la bouche des

joueurs. La stratégie n'a pas véritablement d'importance, la chance lors des tirages des dominos a un fort poids sur le résultat final. Toutefois, on peut voir cela comme étant une représentation de la vie, où parfois, le hasard conduit à la réussite des uns et à l'échec des autres.

Projet ambitieux

Aux marches du pouvoir est un jeu ambitieux dans son édition et son système de jeu. Autant l'objet est une grande réussite, par sa qualité, la réflexion sur l'ergonomie,

autant le format contraint rend l'accessibilité au jeu difficile. L'absence d'exemple de partie fait que le jeu s'adresse prioritairement aux joueurs expérimentés dans les jeux sans MJ. L'utilisation de thèmes « vagues », dont l'objectif est de favoriser l'imagination des personnes (et non pas de les brider), peut au contraire paralyser. L'originalité du système de résolution peut également être un frein et déconcerter. *Aux marches du pouvoir* se doit d'être salué pour son pari éditorial réussi mais peut-être devrait-il être lié avec un exemple de partie pour en faciliter l'accès.

Sempai

Liens vers nos partenaires





Le Mois des conquêtes 2

Après la refonte et la réédition de *Bloodlust* en 2012 chez John Doe (voir *Maraudeur n°8*) et un premier supplément fin 2013 (le *Mois des conquêtes n°1*, voir *Maraudeur n°12*), en avril 2016, le suivi se prolonge avec le *Mois des Conquêtes n°2*, un recueil de quatre scénarios accompagnés chacun par un article complémentaire d'aides de jeu ou de contexte pour enrichir ou soutenir le scénario. Les scénarios proposent des aventures véritablement différentes les unes des autres, avec un auteur distinct aux manettes, mais toujours avec la maquette et les illustrations qui font désormais la réputation de cette nouvelle édition. On notera (avec satisfaction ou frustration selon les personnes) que les illustrations présentent beaucoup moins d'attributs masculins et de scènes graphiquement violentes.

Breakin' Outta Hell

Quatre gros scénarios donc, et leurs propositions sont toutes les quatre très aguichantes. Dans le premier scénario *L'édenwynn rouge* de Clément Rousselin, plusieurs groupes d'intérêts concurrents doivent collaborer, dans un environnement étrange et hostile – mais un seul s'en sortira vraiment. Intrigues, tensions, coups de poignard, épices pour échauffer le sang... Tout ça ressemble à un chaudron d'hormones et d'armes porté à ébullition. D'ailleurs, c'est exactement ce qui se passe. Les différentes factions et les événements potentiels sont bien présentés ; le scénario pourra se dérouler de manière assez libre après son introduction, le meneur pouvant se mettre en retrait et relancer l'action avec des piques bien senties.

C'est une excellente variation sur le thème du huis clos périlleux, qui jouera à fond sur les désirs des armes et des porteurs : plaisir, violence, savoir, richesse ou pouvoir, tout est en place pour favoriser l'exacerbation des pulsions. Un soin particulier a été apporté pour illustrer de nombreux exemples toutes les opportunités de mise en scène des désirs, ce qui soutiendra efficacement le meneur. L'article complémentaire à ce scénario propose des règles alternatives pour justement gérer les motivations des Armes – en particulier dans le cas où le meneur gère ces dernières ou lorsque le joueur souhaite se focaliser sur l'interprétation du porteur.

Le deuxième scénario, *Sans yeux, pas de larmes* de Gilles Fronteau, propose quant à lui rien moins que de traverser le continent de part en part au cours d'un voyage initiatique à rebours. C'est un scénario qui paraît particulièrement adapté aux nouveaux joueurs, car il permet de parcourir de grandes étendues et d'expérimenter les différences culturelles du continent de Tanaephis où se déroule *Bloodlust*. Il sera néanmoins probablement nécessaire de réduire un peu l'adversité ou la fourberie des figurants dans ce cas. Pour tous les profils de joueurs, en tout cas, on sent les très nombreuses opportunités de faire souffler le vent épique de l'aventure.



Le scénario propose déjà plusieurs situations intéressantes où les personnages pourront briller et les armes s'illustrer. Avec un poil d'improvisation ou pas mal de préparation, il est facilement envisageable de développer ce scénario beaucoup plus longuement. Il sera au final question d'escorter une famille d'un bout à l'autre du continent pour satisfaire à une ancienne dette d'honneur. Une famille qui compte aussi en son sein son lot de pulsions à assouvir et de secrets à protéger... Quand les brigands et les conditions météorologiques laisseront un peu de répit aux joueurs, ce sont leurs clients qui pourront devenir ingérables. C'est une très bonne présentation d'un voyage dont personne ne reviendra inchangé. Et il y a quelques révélations très enthousiasmantes pour ceux qui survivront assez longtemps ! L'article complémentaire est un court recueil de conseils pour gérer des voyages ou des

portions de trajet.

War Eternal

Le troisième scénario, *Escale à Mathana* de Stéphane Treille (*La Brigade chimérique*), est un scénario à l'ancienne : les porteurs et leurs armes sont mandatés pour maintenir l'ordre pendant un tournoi de combat de gladiateurs. Et, à partir de là, tous les figurants vont venir les chatouiller pour leur faire péter les plombs. Certains sont directs et brutaux, d'autres fourbes et retors, mais on dirait que toute la ville a fait le pari de savoir qui allait les faire dégoupiller en premier. Cela donne une impression un peu artificielle, car on peut se demander à quel point il est crédible que toute la population en âge de représenter une gêne se concentre sur vos personnages en même temps... Bref.





Entre des guildes concurrentes, des casseurs de pieds, des empêcheurs de tourner en rond et autres chicaneurs, la question n'est pas « est-ce que vos joueurs vont tenir le coup », mais plutôt « quand vont-ils transformer des figurants en pulpe sanglante »... C'est, par conséquent, le scénario du recueil qui risque de déplaire au plus grand nombre de joueurs. Par contre, ceux qui s'installent autour de la table de jeu avec la ferme aspiration de repeindre la ville en écarlate auront l'occasion d'en profiter. La fin du scénario risque par ailleurs d'inciter fortement les porteurs à rester sur place et à entamer une vie de sédentaires ou tout du moins à considérer la ville de Mathana comme une base arrière et un point de retour entre chaque aventure ultérieure. Ceci peut ne pas être compatible avec tous les groupes. L'article complémentaire est ici consacré à la ville de Mathana et ses environs, ce qui en fait un supplément de contexte particulièrement intéressant si les joueurs décident de s'y installer ou si toutes les ramifications du scénario sont exploitées.

Enfin, *Tant d'eau pour si peu d'or* de Yannick Polchetti (*dk2*) conclut le recueil avec un scénario un peu plus élaboré. Avec *Sans yeux, pas de larmes*, c'est sûrement le scénario le plus facilement extensible pour en faire une mini-campagne, voire beaucoup plus. Il s'agit ici de retrouver un trésor fabuleux (promis, je ne dis rien quant à sa nature extraordinaire) dont on a perdu la trace en pleine jungle il y a bien longtemps. Pour ce faire, il faudra s'acoquiner avec des pirates, négocier avec des tribus locales, retrouver les éventuelles traces ou témoins des circonstances incroyables de la disparition de ce trésor, vaincre des adversaires terriblement puissants, affronter des situations surnaturelles...

Le scénario laisse une place importante aux aspirations des armes, ainsi qu'à leurs relations entre elles, leurs jeux de pouvoir et d'influence réciproques. Il y a en outre de nombreuses idées de pérégrinations, difficultés supplémentaires ou situations incongrues à gérer. L'article complémentaire est dédié à la création sur le pouce des tribus, avec des indications sur leurs coutumes, leurs apparences, leurs organisations...

The Bleeding

L'introduction de ce *Mois des Conquêtes* souligne l'importance des personnages dans les parties de jeux de rôle : les alter ego des joueurs, mais aussi les figurants dont se charge le meneur. Et effectivement tous les scénarios proposés approfondissent la présentation, l'importance et la mise en scène des personnages. Leur portrait est toujours réalisé par John Grümph, qui adapte des visages de la culture populaire (chanteurs, actrices, etc.) – autant de clins d'œil qui facilitent aussi la mémorisation de tout cet aréopage. Les motivations des figurants sont souvent très poussées, parfois baroques ou originales, mais jamais anecdotiques. Souvent, on peut avoir l'impression d'une poudrière d'individualités prête à exploser à chaque instant. Mais après tout, les porteurs sont

censés vivre des aventures, pas pointer à l'usine.

Dans l'ensemble, les quatre scénarios sont très bons dans leur proposition de jeu autant que dans leur présentation. Autre point positif, il semble qu'il soit relativement facile de faire varier la durée de chaque aventure. En réduisant la voilure, on peut les finir en une seule soirée – ce qui reviendrait probablement à gâcher un peu le plaisir de la découverte des très nombreuses opportunités présentées. En rallongeant la sauce, en revanche, il y a de quoi alimenter plusieurs dizaines de séances. Une très belle réussite.

Guillaume AGOSTINI



Liens vers nos partenaires





Broken World

Dungeons & Dragons a porté de nombreux univers : outre ceux créés par TSR puis Wizards of the Coast, d'autres éditeurs ont su proposer des *settings* originaux et inspirants, dont certains sont devenus mythiques (*Trégor* en des temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître, puis plus récemment *les Royaumes d'Acier*, *les Terres Balafrées*, *Midnight*, *Archipels*, etc.). *Pathfinder*, continuation de la version 3.5 du plus ancien des jeux de rôle, n'avait étrangement attiré aucune production originale dans son sillage. Oh! My Game est le premier à s'y risquer.

Commençons par pousser un « cocorico » : *Broken World* est une production française. Suite à un coup d'essai avec un PDF interactif vendu sur le site de Black Book Editions, Oh! My Game a lancé avec succès une ambitieuse précommande participative en 2014. Aujourd'hui sont disponibles le *Guide des Joueurs*, un écran et son livret, deux cartes grand format et deux courts scénarios.

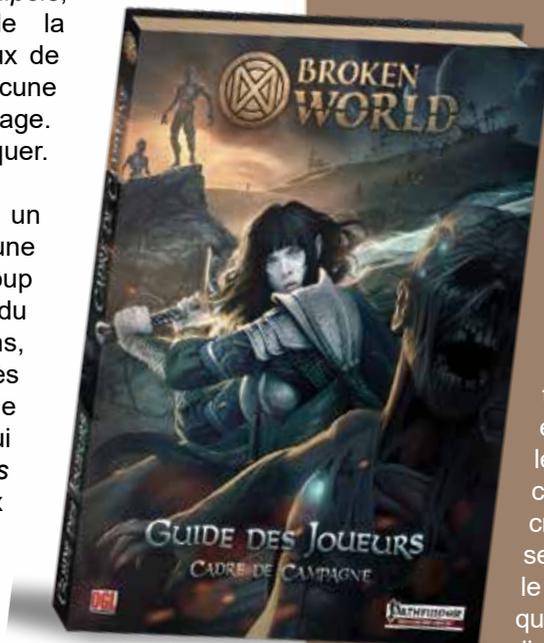
Il était une fois

Le *Guide des Joueurs*, sous-titré *Cadre de Campagne*, présente de façon assez exhaustive le Monde brisé et détaille toutes les modifications à effectuer dans les règles de *Pathfinder* pour coller aux spécificités de cet univers. Il s'agit d'un épais livre grand format tout en couleurs de 270 pages, à la couverture rigide. Pour les amateurs du jeu de Paizo, on est dans les canons habituels, et cet ouvrage ne dépareillera pas à côté des campagnes et livres de règles dans votre ludothèque. La mise en page est aérée et la police de caractère du texte assez grande pour être lue même par les yeux les plus fatigués. Les illustrations sont relativement nombreuses et surtout de grande qualité.

Oh! My Game n'a pas à rougir de ce point de vue de ce que propose Paizo, et c'est un bon point : certains dessins permettent de visualiser autant de lieux emblématiques de *Broken World*, et nul doute qu'ils enflammeront l'imagination de vos joueurs lorsqu'ils les verront. Notons toutefois une filouterie de l'éditeur : quelques illustrations sont réutilisées plus loin dans l'ouvrage, comme cet imposant guerrier courant armes en mains devant deux lunes gigantesques et une citadelle en feu, que l'on trouve p. 2 et 207 (ainsi que sur l'écran) !

Le Monde brisé est un univers de prime abord assez classique dans sa conception, et les amateurs de médiéval-fantastique s'y retrouveront aisément. L'écologie propose aussi bien des plaines gelées que des déserts de sables, des cités médiévales, de verdoyantes prairies et de hautes montagnes. Les elfes détestent les nains qui le leur rendent bien ; les humains dominent la société et se font la guerre ; les nains ont construit de gigantesques cités souterraines dans les chaînes montagneuses ; la religion est polythéiste et chaque dieu représente une facette de la vie des habitants

de ce monde. Cependant, *Broken World* n'est pas une énième copie des *Royaumes Oubliés* et, fort de son identité française, propose un univers poétique plein de singularités avec une pointe d'extravagance qui le rend bien particulier.



Le Monde brisé porte bien son nom. Il y a six siècles de cela, les magiciens, devenus tellement puissants qu'ils pouvaient rivaliser avec les dieux, tentèrent de couper le lien entre le monde et ceux-ci en créant un artefact puissant, le Bouclier Arcanique. En réponse à ce sacrilège, Torrune, dieu de la Forge, créa une rune de destruction qui non seulement détruisit l'artefact, mais émietta le continent en multiples îles. Pour éviter que toutes les terres soient englouties, les dieux les relièrent grâce à de gigantesques ponts-artefacts, les Arches, les maintenant à flot telles des bouées. Ces événements

eurent des conséquences terribles pour la magie : l'Entropie règne sur les mers, les fleuves, les arches, et la magie y est extrêmement instable. Par ailleurs, la magie profane est devenue extrêmement impopulaire, au point que les nains bannissent ceux qui la pratiquent.

Un autre événement cosmique a de fâcheuses conséquences dans l'univers du Monde brisé. Durant le Premier Âge, celui où les dieux étaient autorisés à parcourir le monde, Draco, dieu du Feu et des Dragons, tua par jalousie son frère Olos, dieu des Mers. Il fut condamné à devenir le soleil du monde jusqu'à la fin des temps, tandis que son frère, devenu Cendre, une lune, fut ressuscité et autorisé à le poursuivre éternellement. À chaque éclipse de lune, lorsque Cendre domine les cieux, survient une Nuit Grise, durant laquelle les morts sortent de terre pour attaquer les vivants.

Le Monde brisé comporte de nombreuses autres particularités, toutes susceptibles de donner des idées de campagne. C'est un univers riche et parfaitement servi par le choix de style de ses auteurs. Quasiment tout le *Guide des Joueurs* est présenté sous forme narrative : extraits d'ouvrages historiques, de textes religieux, de conversations, de confidences, etc., ce qui permet de présenter chaque aspect d'un certain point de vue.





Tout cela est bien écrit, avec quelques pointes d'humour, et la lecture est agréable, ce qui tranche de ces innombrables *settings* aussi littéraires que des modes d'emploi.

Pathfinder 1.1

Pour ceux qui ont l'impression de tourner en rond dans Golarion, l'univers patchwork de *Pathfinder, Broken World* injecte des modifications substantielles qui pousseront vos joueurs à créer des personnages inhabituels et à penser le jeu autrement. Sa richesse romanesque et son imaginaire débridé inciteront les maîtres et les joueurs à penser le jeu de Paizo de façon moins tactique et plus narrative.

De nouvelles races jouables, propres au Monde brisé, apparaissent : les djinns, nomades à la peau bleue originaires des déserts ; les elfes des étoiles, venus du fond des océans ; les ogres, chaotiques et violents ; les orkanans, barbares à l'apparence humaine, combattant les armées de morts-vivants qui sévissent dans les terres de glace au nord ; et les serkans, petits êtres reptiliens à l'âme solitaire, sournois et marginaux. Les races classiques (à l'exception des gnomes) sont également présentes et légèrement modifiées.



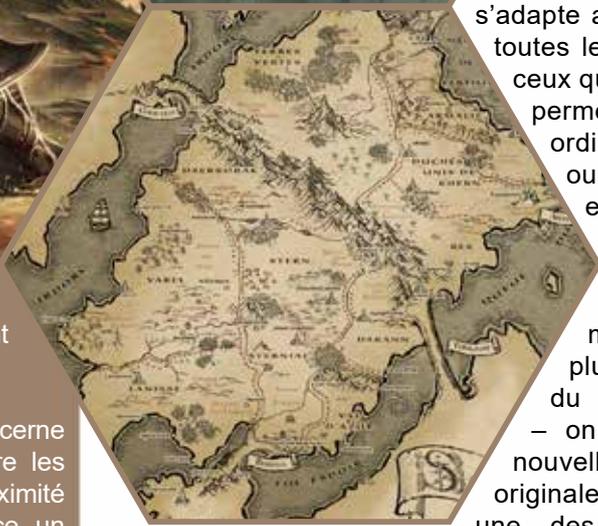
Cependant, la refonte la plus importante du jeu concerne la magie. L'Entropie, résultat du terrible combat entre les dieux et les mages profanes, l'a rendue instable à proximité de l'eau. Techniquement, lorsqu'un personnage lance un sort sur une mer, un fleuve ou une arche, le joueur doit faire un jet en opposition de 1d20 + son modificateur de la caractéristique attachée à sa pratique magique contre 1d20 + score d'Entropie du lieu où il se trouve. S'il obtient un score inférieur, il doit tirer un nouveau d20 sur une table des effets entropiques, dont certains sont assez terribles. Malheureusement pour les lanceurs de sorts, l'Entropie gagne parfois les terres, notamment en cas de brouillard ou d'orage. D'un point de vue de pur *game design*, on voit que l'intérêt principal est de réduire la puissance des magiciens, tant décriée, et rééquilibrer le jeu en faveur des non-lanceurs de sort. D'autres aspects magiques subissent des modifications, comme la résurrection (qui peut transformer la cible en mort-vivant) ou les téléportations, aléatoires (la rune qui abatit le Bouclier Arcanique a fissuré les plans).

Les ensorceleurs, grâce à leur instinct naturel à s'aligner sur les flux magiques, sont les seuls à ne jamais subir les effets entropiques. Pour les autres lanceurs de sorts, il y a possibilité de devenir un aquamancien, qui par l'expérience parvient à mieux les dompter. Techniquement, il s'agit de prendre un don (que l'on peut prendre deux fois), accessible lorsqu'on a accès au niveau 3 de sa liste de sort, et qui donne un bonus de +2 au test contre l'Entropie.



Pour quelques goodies de plus

Outre le *Guide des Joueurs*, on trouve également dans le commerce actuellement un écran spécifique de format original, car scindé en deux ; chaque partie comportant deux volets au format paysage. Pas bête ! Il s'adapte ainsi facilement à toutes les tables et, pour ceux qui ont de la place, permet d'insérer son ordinateur portable ou sa tablette entre les deux. Côté joueurs, il reprend



malheureusement plusieurs dessins du livre de base – on aurait aimé de nouvelles illustrations originales. Côté meneur, une des parties donne toutes les tables spécifiques

à cet univers (les effets entropiques, les fleuves forgés, les relations entre les peuples, etc.) tandis que l'autre résume les règles importantes de *Pathfinder* (le combat, les états préjudiciables et les compétences). L'écran est accompagné d'un livret format A5 de seize pages, le *Guide de création de monstres*, qui permet aux meneurs imaginatifs de créer des créatures dont les capacités s'accordent aux règles du Monde brisé. En l'absence d'un bestiaire original, qui manque cruellement, cette aide de jeu sera précieuse pour éviter les sempiternels monstres « donjonnesques ».





Le Serment de la tour et *Cruelle aurore* sont deux scénarios proposés sous la forme de petits livrets au format A5 tout en couleurs et dont certaines pages sont détachables, devenant des aides de jeu pouvant être confiées aux joueurs. Le premier, destiné à des personnages débutants, se résume principalement à une rencontre qui occasionnera un roleplay intéressant et obligera vos joueurs à faire des choix moraux ; il se joue facilement en une courte séance. Le second, écrit par Mahyar Shakeri, demandera en revanche deux à trois séances pour être mené à bien. Il s'agit d'une quête (autant qu'une enquête) déclenchée par un événement tragique survenu lors d'une célébration. Si son histoire est intéressante, on pourra lui reprocher d'être trop directif et un peu inutilement long (beaucoup de pistes intermédiaires) ; quelques rouages de son déroulement pourraient en outre faire tiquer des joueurs de *Pathfinder* expérimentés.

Enfin, il existe deux cartes grand format (A2 plié en quatre) de l'ensemble du continent (la Dankhélie) et de son île-continent principale, le Siryon – le seul à être détaillé dans le *Guide des Joueurs*. Elles sont vendues séparément.

Il est à noter qu'il est possible de se procurer un kit d'initiation assez complet donnant un aperçu de l'univers et offrant un scénario maritime, qui devrait occuper vos joueurs pour une, voire deux bonnes séances, et qui peut servir de prélude à *Cruelle aurore*. Son PDF est disponible gratuitement sur la plateforme de BBE.

Parlons de ce qui fâche

Broken World a été produit grâce à un financement participatif sur la plateforme de BBE. Celui-ci permettait de débloquer, outre ce qui est déjà paru, un *Guide du maître* qui promet de nous révéler les secrets de l'univers, le *Livre des origines*, ensemble de textes sur la mythologie du monde, des *Carnets d'aventures* offrant des aides de jeu, ainsi que le début d'une grande campagne, au titre inconnu, qui devrait s'étendre sur quatre ou cinq ouvrages. Ce *crowdfunding* s'est terminé le... 4 mars 2014 ! Il nous promettait la sortie de l'intégralité des ouvrages financés pour la même année. Trois ans plus tard, si le PDF du *Livre des Origines* vient d'être envoyé aux souscripteurs, tout ce qui manque encore est loin d'être achevé. Et c'est bien là le problème. Les auteurs promettaient un « univers pour *Pathfinder* (...) 100 % français qui a pour ambition de devenir une référence (...) et de s'exporter outre-atlantique. » Lorsqu'un jeu se veut aussi riche et ambitieux, la qualité autant que la quantité du suivi est primordial. En 2017, alors que *Pathfinder* paraît s'essouffler un peu devant la nouvelle mouture de *Dungeons & Dragons*,

Broken World reste un jeu inachevé et dont les ouvrages manquants empêchent de l'exploiter totalement. C'est bien dommage, car la qualité générale de l'ensemble, autant dans le ramage que dans le plumage, en fait un excellent substitut aux productions de Paizo.



Liens vers nos partenaires





Conan 2d20

L'univers de Conan est indissociable de l'histoire du jeu de rôle*. Dès 1985, David Cook proposait chez TSR une version jeu de rôle de l'univers du célèbre barbare, bien qu'il ait déjà écrit des modules pour *D&D* l'année précédente. Ensuite chaque décennie a connu sa version du jeu ; que ce soit les années 90 avec un incontournable supplément *GURPS* ou les années 2000 avec une inévitable version *D20*.

Désormais le JdR des années 2010 peut se targuer d'avoir sa version avec ce nouveau jeu de Modiphius, motorisé par leur système maison le 2D20 (*Mutants Chronicles*, *Star Trek*, *Infinity RPG*, etc.). Et c'est bien plus qu'un jeu, mais une gamme complète qui est à venir grâce au succès retentissant de la souscription du jeu fin 2016. En effet pas moins de 28 suppléments sont prévus et plus ou moins financés par l'éditeur. Voyons si ce *Conan 2d20* a les tripes de ses ancêtres.

Par Crom !

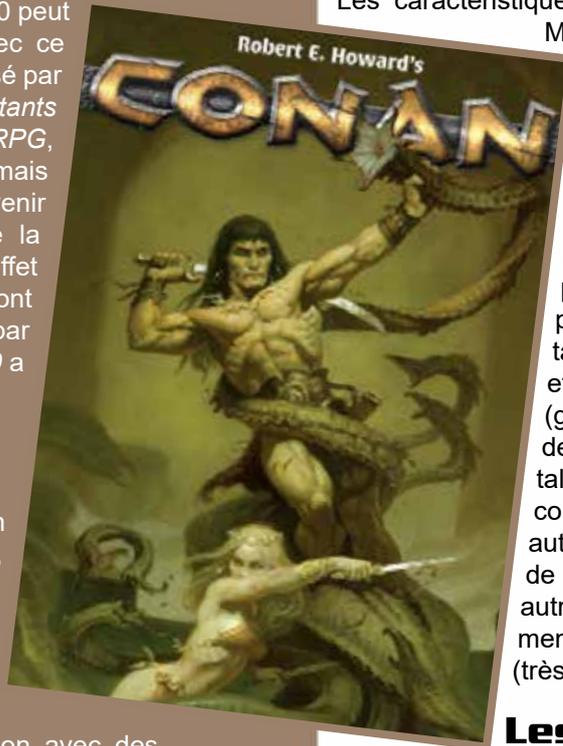
Le jeu débute avec une explication du contexte des écrits d'Howard, contemporain et ami de Lovecraft, paru dans différents magazines durant l'entre-deux-guerres. Les aventures de Conan étaient surtout destinées à un public de jeunes adultes en quête de frisson avec des histoires faites d'actions épiques. Lassé de devoir se justifier de la véracité de ses récits historiques, Robert Ervin Howard décida de créer l'univers hyboréen, vision fantasmée d'un passé oublié du continent eurasiatique. L'Hyborée pouvait ainsi contenir aussi bien des références à l'empire romain, qu'aux croisades ou aux premières colonies américaines. Un *melting pot* qui a fait le succès des nouvelles grâce à un grand travail de la part d'Howard pour rendre l'ensemble cohérent.

Les nombreuses vies de Conan

Chaque personnage joueur va passer par une procédure de création détaillée avec la capacité de choisir ou de tirer au dé à chaque étape parmi les sept du livre de base. Exemple : voici Vetransis, un modeste aventurier/escroc venu de Khoraja, petite nation entre Shem et Koth. De par son pays d'origine, Vetransis a le talent Cosmopolite afin de comprendre d'autres langues malgré la barrière linguistique. Grâce à sa nature il est plutôt charismatique et vif d'esprit (deux aspects de personnalité) ce qui lui a permis de devenir un novice dans le culte du dieu Mithra (caste novice). Son histoire est trouble, car son mentor a eu des problèmes avec un noble local (histoire liée à la caste d'origine).

Fuyant la carrière qui lui était toute tracée, Vetransis est devenu un escroc (classe/métier), un roublard profitant de son bagout et de ses connaissances religieuses. Malgré son apparente nonchalance, il est Revanchard (nature) et peut se montrer violent. Comme tous les personnages du monde hyboréen, il a aussi un passé douloureux, à savoir des ennuis qui lui auraient valu la corde si un noble influent ne l'avait pas pris sous son aile (histoires de guerre).

Chaque étape apporte son lot de bonus d'attributs, de compétences/focus (cf. système de jeu), de talents associés. Les caractéristiques sont au nombre de sept et vont de Muscles à Personnalité en passant par Agilité ou Volonté. À chaque attribut sont associées des compétences (pour un total de 25) somme toute classiques comme Sorcellerie, Discrétion, Vigilance, mais avec certaines plus particulières comme Parade (dissociée de mêlée), Société (pour éviter des problèmes d'étiquette) ou Conseil (pour parler à l'oreille des puissants). Les talents sont rattachés à des compétences et hiérarchisés en arborescence (généralement un talent de base génère deux à trois branches de spécialisation). Un talent permet d'optimiser l'utilisation de la compétence liée en permettant des succès automatiques, des relances, la possibilité de substituer une compétence par une autre, augmenter sa résistance physique ou mentale voire ouvrir le partage de narration (très encadrée tout de même).



Les lois de l'acier

Comme son nom l'indique, le système s'appuie sur deux dés à vingt faces. Chaque compétence s'ajoute au score d'attribut et la somme représente un score à ne pas dépasser avec un *D20*. Pour chaque score en dessous du seuil, on compte un succès. Si le score du dé est en dessous du seuil de focus (niveau de la compétence), c'est un critique et on compte alors deux succès. Ainsi Vetransis, en bon baratinier avec son score de 10 (personnalité) +3 (rang de persuasion) soit un total de 13, aura 1 succès en lançant 2d20 et avec un score de 6 et 14. Sur un score de 3 et 5, il obtient 3 (2+1) succès. En cas de score de 20, on ne compte pas un échec critique mais une complication (même si les autres dés sont des succès). Généralement il faut de 1 à 3 succès pour réussir une action. Le surplus de succès est utilisé soit pour augmenter les facteurs de réussites, soit pour alimenter « l'élan » (*Momentum*). Les points d'Élan permettent d'améliorer les réussites ou d'augmenter les chances en ajoutant des dés à des lancers ultérieurs. Les joueurs aussi ont la possibilité de rajouter des dés supplémentaires à leur jet, soit en dépensant des points de fortune soit en augmentant le score de « Malédiction » (*Doom*). La Malédiction est l'équivalent de l'Élan pour le MJ qui peut ainsi augmenter les chances des





PNJ pour envoyer des renforts face aux PJ ou provoquer des mouvements extérieurs (éboulements, glissement de terrain, etc.). L'Élan et la Malédiction vont donc créer une économie de gestion dramatique en permettant de doser l'ambiance épique (beaucoup d'Élan) ou angoissante (beaucoup de Malédiction).

Pour les combats rien que du très classique : jet d'initiative, gestion par zones de combats, distances abstraites et actions de catégories différentes. Chaque attaque se fait en opposition mêlée/parade ou arme à distance/acrobatie. Si l'attaque porte, le MJ lance un D20 de localisation afin de savoir si l'arme touche une partie protégée ou pas. L'attaquant jette alors un nombre de D6 égal à son score

d'arme. Les 1 et les 2 sont ajoutés aux dégâts, les 3, 4 et 5 sont ignorés ; les 6 activent des Effets spéciaux pour les armes (annulent les armures, augmentent les dégâts, etc.). Chaque point d'Élan permet d'augmenter les dégâts de 1 point. Si le défenseur est protégé sur l'emplacement touché, il peut bénéficier de son armure qui encaissera automatiquement (ou selon

un jet similaire aux dés de dégâts en fonction de la nature de la protection). Trop de dégâts d'un coup et c'est la blessure ; chaque point de dégâts surpassant le score de santé devient un point de blessure. En fonction de la gravité de la blessure, le personnage peut subir un contrecoup momentané, voire permanent, comme la mort ! Si l'armure ne suffit pas, la pièce concernée peut être sacrifiée par le personnage pour éliminer 100 % du coup (peu d'armures risquent de rester intactes après un combat !). Un système similaire existe pour les conflits sociaux et les règles de peur. Entre l'intimidation, les coups, la survie en milieu hostile et la terreur générée par des horreurs insondables les héros auront fort à faire !

Pour les sorciers, les choses se compliquent. Déjà il faut choisir un patron, un mentor qui a enseigné la sorcellerie et qui alimente la puissance du sorcier. Généralement le patron est un individu puissant (grand prêtre, sorcier, etc.), mais peut aussi bien être une entité externe à ce monde (démon, horreur cosmique, etc.) La magie fonctionne avec des types de sorts larges (déplacements, soins, invocations d'horreur) et aux applications diverses. Plus le *Momentum* sur le jet de sorcellerie est important, plus la portée, la puissance et/ou la durée du sort seront grandes. De plus, les sorts coûtent de la résolution au sorcier avec le risque de finir fou. Il peut

même décider de réussir son sort malgré des conséquences terribles ! Il vaut mieux alors se baser sur des compétences annexes comme l'alchimie, plus longue et coûteuse mais plus sûre. Une liste variée de poudre de lotus, potions et autres fétiches incite à réserver la magie pour des moments importants.

Sword & Sorcery, que choisir ?

Genre assez peu représenté en France en dehors d'un *Bloodlust*, la S&S est de retour sous nos contrées via plusieurs traductions récentes. Comment s'y retrouver ? Tout d'abord *Barbarians of Lemuria*, chez Ludospherik, est l'archétype du petit jeu adapté aux *one-shot* et campagnes courtes. Système simple, univers cliché pour jouer avec les codes et surtout un rapport qualité/prix imbattable en font un choix peu onéreux. D'autant que la gamme s'étendra avec le temps. *Beasts and Barbarians* quant à lui est clairement

un *Savage World of Conan* qui ne dit pas son nom mais cache mal son influence. L'ensemble est plutôt complet et permettra de mettre à profit tout le matériel que contiennent les différents livrets. Seul défaut, l'obligation d'avoir le livre de base *Savage Worlds*. Qui plus est ce système ne fait pas l'unanimité en France (à l'inverse des pays anglo-saxons où il a acquis une bonne réputation). Les plus expérimentaux d'entre vous pourront être tentés par *Swords without Masters*, d'Epiphah Ravachol, qui propose des mécaniques originales pour revivre l'esthétique *Sword & Sorcery*. Enfin les plus puristes du genre préféreront le « vrai » Conan avec le jeu de Modiphuis.

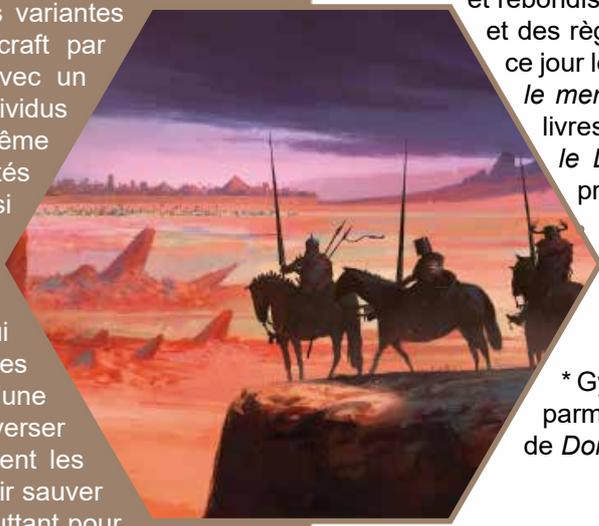




Voyage en Hyborée

Le livre se poursuit par un *background* intéressant dans sa forme, qui se lit à plusieurs niveaux, en relatant les témoignages d'un érudit contemporain de Conan ayant rencontré quelques grandes figures du monde et qui décrit chaque région du monde hyboréen. Les témoignages sont agrémentés de notes d'un chercheur des années 30 effectuant un travail de compilation et commentant les textes, en se payant au passage le luxe de relier le monde de Conan au Mythe de Lovecraft! L'ensemble permet d'obtenir des informations colorées et pertinentes pour s'appropriier l'univers.

S'ensuivent des conseils judicieux pour coller à l'ambiance et le style Howard avec certaines variantes pour donner un côté plus Lovecraft par exemple. Le chapitre continue avec un bestiaire des créatures et individus typiques de cet univers et même un *Who's who* des personnalités marquantes des nouvelles ainsi que des personnages créés par certains souscripteurs. L'ouvrage s'achève enfin avec un scénario, « les vaitours de Shem », qui colle parfaitement au genre. Les personnages sont les survivants d'une bataille perdue et ils doivent traverser le désert pour survivre. Évidemment les événements les amèneront à devoir sauver une personne importante tout en luttant pour leur survie.



Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ?

En achevant ce jeu, j'ai un ressenti en demi-teinte entre excitation et déception. D'un côté le jeu fait la part belle au respect de l'œuvre originale et à l'esprit « Conan » de son créateur. La création de personnage est à la fois complète, canonique et permet de générer des personnages cohérents et profonds en assez peu de temps. La description du monde est très inspirante et l'ouvrage est agrémenté de citations régulières des nouvelles d'Howard. Les conseils sont cohérents et invitent à se focaliser sur l'esprit de l'univers. Mais le système de jeu, bien qu'équilibré et « dans le ton », est surchargé d'options supplémentaires comme s'il était nécessaire d'en mettre toujours plus. Un choix malheureux qui rappelle les lourdeurs de la gamme D20. Et que dire des règles de sorcellerie qui rendent la pratique des arts obscurs réhébitoraire? L'envie d'en faire toujours plus se ressent également dans l'écriture avec une maquette peu agréable, en petits caractères pour cause de chapitres longs et bavards. Au final *Conan 2D20* ravira les amoureux des grosses mécaniques ludiques et les fans inconditionnels de Conan attendant enfin un jeu expurgé des ajouts douteux

des pastiches. Les autres risquent d'être rebutés par un jeu qui cherche à en faire trop sur certains aspects et qui exige un investissement conséquent pour en profiter réellement.

La gamme à venir

Les suppléments en production dans la gamme ont une approche innovante à savoir déployer chaque titre par un « Conan le... » développant une thématique spécifique. Ainsi chaque supplément (par exemple *Conan le Mercenaire*) contiendra des règles pour les personnages associés à la thématique (classes et talents de mercenaires comme garde Asshuri ou soldat vétéran), la description d'une région d'Hyborée la mieux adaptée (Koth et Shem, nations inspirées par l'Outremer durant les croisades), des idées de scénarios et rebondissements (batailles, sièges, tempêtes) et des règles associées (bataille de masse). À ce jour les titres *Conan le voleur*, *le barbare* et *le mercenaire* sont disponibles, en plus de livres sur des thèmes spécifiques comme *le Livre de Skelos* qui explore plus en profondeur la sorcellerie.

Doc Dandy

* Gygax cite Howard et Sprague de Camp parmi les premières sources d'inspirations de *Donjons et Dragons*.

Liens vers nos partenaires





Coriolis

Coriolis est un jeu suédois dans sa deuxième édition chez Fria Ligan, l'éditeur de l'encensé *Mutant Année Zéro* ainsi que de *Tales from the Loop* (5 ENnie Awards cette année !). À l'origine *Coriolis RPG* était un jeu amateur, à mi-chemin entre *Mass Effect* et *Babylon 5* avec des traits arabisants et motorisé par un système peu inspiré à base de D10. Malgré les inévitables erreurs et maladroites inhérentes aux jeux amateurs, *Coriolis* a connu son petit succès d'estime en Suède. Au point de voir une troupe de fans, la *Free League*, plancher sur une nouvelle édition que voici motorisée par le même système que les autres jeux de Fria Ligan. Cette nouvelle version n'a pas engendré une popularité aussi forte que les autres jeux de l'éditeur mais suffisamment en tout cas pour bénéficier sous peu d'une traduction en français par Aka Games. Équipez-vous donc de babouche, keffieh, couteau Dura et fusil Vulcan, nous partons pour le 3^e Horizon !

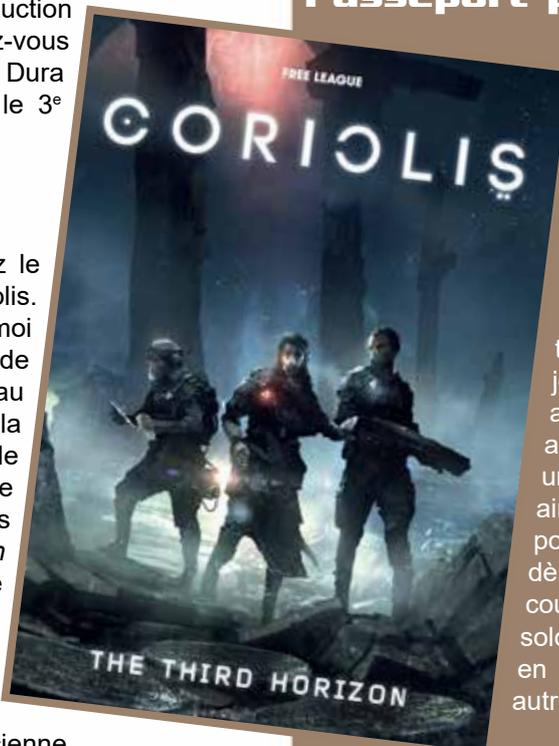
Voyage de croisière

Salam aleykoum voyageurs ! Soyez le bienvenu à bord de la station Coriolis. Avant de vous faire visiter, laissez-moi vous conter son histoire. À l'origine de tout ceci, il y avait le *Zénith*, un vaisseau gigantesque destiné à coloniser la planète Kua. Il partit du berceau de l'humanité avec un autre vaisseau, le *Nadir*, dont on reste sans nouvelles jusque-là. Durant 1000 ans, le *Zénith* navigua dans l'espace empli de ténèbres pour trouver, à son arrivée, des planètes déjà colonisées par l'homme ! En effet, après le départ des deux vaisseaux, l'humanité découvrit des vestiges d'une ancienne civilisation qui avait laissé des portails permettant de voyager entre les étoiles. Les humains ont ainsi ouvert un deuxième puis un troisième Horizon aux alentours d'Al Dabaran. Mais l'expansion fut vite stoppée par l'avidité de quelques-uns et la guerre pour le contrôle des portails mit fin aux contacts entre les systèmes stellaires.

Chaque planète, isolée des autres, développa sa propre culture au point de régresser pour certaines à un niveau primitif. Quand le *Zénith* parvint à destination, les « Premiers » commençaient à peine à réutiliser les portails. L'avancée technologique des Zénithiens leur permit d'attirer beaucoup de Premiers. Ceux-ci profitèrent de cette attractivité pour transformer leur vaisseau en station spatiale aux abords de Kua. Ainsi était née Coriolis, nouveau carrefour du 3^e Horizon, à la fois zone d'échanges marchands, terrain diplomatique neutre et nid de nombreuses intrigues.

Très vite une forme de hiérarchie s'est créée entre les Zénithiens (cultivés et pragmatiques) et les Premiers (plus rustiques et mystiques) où chaque faction se range plutôt du côté Coriolis (l'Hégémonie zénithienne, le puissant Consortium ou la militariste Légion) ou plutôt côté Premiers arrivants (l'austère Église des 9 Icônes, la Ligue des marchands libres ou les justes Draconites). Le monde est dangereux car chaque faction cherche à tirer la couverture à elle mais aussi car les ténèbres règnent dans l'espace ; les djinns et autres créatures sombres rodent partout, que ce soit sur les planètes ou dans le froid sidéral. Partout des secrets attendent qu'on les découvre, reliquats de la guerre des portails ou artefacts laissés par les bâtisseurs de portail. Les opportunités sont multiples et les potentiels variés pour ceux et celles qui ont le courage de parcourir les étoiles.

Passeport pour les étoiles



Avant de créer leur personnage, les joueuses choisissent le concept du groupe auquel elles appartiennent. Plusieurs choix sont proposés, de marchands/contrebandiers à mercenaires en passant par explorateurs ou même colons en quête d'une planète où s'installer. Chaque concept ouvre le droit à un talent de groupe, commun à chaque joueuse, et une liste de choix pour les archétypes de personnages. Le groupe a obligatoirement une « dette » et donc un patron qui leur donne des missions ainsi qu'une Némésis définie à l'avance pour donner du grain à moudre au meneur dès le départ. La liste des archétypes est courte mais variée : prêtre, vagabond, soldat, « data djinn » ou encore courtisan en plus des indispensables pilotes et autres mécaniciens.

Idéalement, chaque joueuse choisira un archétype différent dans la liste de son groupe pour compléter les compétences de chacun. Chaque archétype propose un talent à choisir parmi trois. Les joueuses tirent ensuite au hasard leur système d'origine et leur rang social. Si la planète de naissance n'a qu'une valeur esthétique, le rang social est quant à lui primordial. Ainsi, un plézien pauvre aura des attributs forts mais peu de compétences avec une faible réputation, là où un noble sera peu puissant mais compétent et d'une réputation susceptible d'être influente en matière d'interactions sociales.

Les points se répartissent entre 4 attributs (force, agilité, astuce et empathie) et 16 compétences (8 générales utilisables sans investir de points dedans et 8 avancées impossible à réaliser pour les non initiés). Chaque personnage est relié à l'une des neufs icônes et, après tirage au sort, se voit attribuer





un talent idoine. Quels sont-ils ces talents ? Par exemple, la Dame des douleurs, symbole de mort, souffrance mais aussi guérison, permet à son protégé d'éviter la mort une fois par séance ; le Sans Visage, icône vide représentant le chaos, permet de modifier discrètement la réalité ; le Joueur offre un coup de chance (critique automatique) bienvenu ; etc. Enfin certains archétypes ouvrent accès à des pouvoirs mystiques, capacités mentales faibles (précognition, télépathie, télékinésie) accentuant le caractère étrange et peu cartésien de l'univers.

Il ne reste alors aux personnages qu'à s'équiper en armure, matériel de survie, armes et surtout le vaisseau du groupe ! Ce dernier a droit à une fiche à part, à la manière de *Firefly RPG*, avec caractéristiques et modules complémentaires (moteurs, armement, équipements intérieurs, etc.). Surtout, chaque personnage va se positionner vis-à-vis de son rôle dans le vaisseau. En effet, chaque membre de l'équipage a une importance dans les commandes de l'appareil en question que ce soit en tant que capitaine, pilote, ingénieur ou même artilleur. En toute fin, les joueuses définissent leurs liens entre elles et se choisissent un compagnon parmi les autres. Le compagnon est celui ou celle pour qui le personnage est prêt à sacrifier sa vie et rapporte des points d'expérience si on se met en danger pour lui.

6 qui prend

Le système de jeu est explicité au fur et à mesure de la création de personnage. Ainsi, les compétences et leur fonctionnement sont expliqués dans le même chapitre, le combat est expliqué avec la description des armes et les règles de voyages après la liste des vaisseaux et options dans le livre de base. Un choix qui rend plus digeste la lecture et l'intégration du système mais moins pratique en cas de recherche d'information (heureusement il y a un index complet !).

Le système a une base simple mais qui exige un temps d'adaptation en jeu. Le système de résolution a recours à une poignée de D6, somme des scores d'attribut et de compétence associés à l'action. Ainsi Samir le dévot, pilote de cargo originaire de Zalos, jettera 7D6 pour ses jets de pilotage (3 en agilité et 4 en pilotage) et comptera le nombre de dés qui font 6 (équivalant à un succès). En cas d'échec, le personnage doit subir un contrecoup. Tous les paramètres extérieurs (aide, matériel adéquat ou condition environnementale) vont permettre d'enlever/ajouter des dés

à cette poignée. Quand bien même, les chances de réussites sont minces (7 est le score le plus haut pour Samir !) et les tests assez tendus.

Pour compenser, les personnages peuvent invoquer les icônes, les dieux protecteurs qui accompagnent le quotidien des personnages. En effectuant une courte prière, la joueuse va relancer les dés pour améliorer son score (mais garde les 6 déjà obtenus). Le MJ en retour gagne un point de ténèbres, simulant le karma qui contrebalance la bénédiction des icônes. Les points de ténèbres acquis par le MJ lui servent en retour à activer des options de jeu comme la relance pour ses PNJ, l'ajout de renfort dans un combat, des « problèmes techniques » pour les PJ (arme qui s'enraye, élément de bâtiment qui s'effondre) ou pour activer les pouvoirs spéciaux de créatures liées aux « ténèbres ».

En combat le système est assez classique. On jette un D6 pour déterminer l'initiative et ensuite on agit selon trois types d'actions : courte, normale ou longue. Les jets se font en opposition. Chaque arme apporte son lot de bonus en initiative, aux dés de combat, augmentation des dégâts ou le nombre de succès nécessaires pour un critique. Ainsi un pistolet Accelerator fera peu de dégâts (succès +1) mais permettra de bénéficier

d'un +1 en initiative, d'ajouter 1 dé au jet de tir et d'avoir un degré de critique peu élevé (ici 2 succès suffisent).

En cas de critique, la joueuse fait un jet de D66 (deux D6 de couleurs différentes) sur une table qui varie d'un étourdissement momentané à la mort immédiate. Entre ce système de critique et un nombre de points de vie réduits (maximum 10 à la création avec une moyenne autour de 6-7), le jeu s'avère expéditif dans les combats. Les armures n'aident pas beaucoup car le score d'armure (de 1 à 5) ne





représente qu'une poignée de dés à lancer et où chaque 6 élimine un succès adverse. Au final elles servent assez peu pour réduire les dégâts mais peuvent sauver la vie d'un personnage sur un critique dévastateur (en l'annulant). Les succès sur les jets de combat ne servent pas seulement à augmenter les dégâts. La joueuse peut aussi utiliser ses succès pour améliorer son rang d'initiative au prochain tour, infliger des malus à l'adversaire (tir de couverture) ou se créer des situations d'avantage. Au corps à corps il y a aussi l'option d'utiliser un succès pour riposter et infliger des dégâts en retour sur un jet de défense réussi, avec en outre la possibilité d'infliger aussi un critique en cas de jet très favorable ! À noter qu'une jauge de santé mentale existe aussi pour gérer les interactions conflictuelles (où la réputation joue beaucoup) et les moments de frayeur, par exemple face à une créature des ténèbres.

La navigation spatiale n'est pas aisée. Chaque passage *via* un portail exige un jet souvent accompagné de séances de prières aux icônes pour bénir le voyage. Un échec ne signifie pas la mort mais un jet sur une table de contrecoup, dont les résultats varient de dégâts faibles sur le vaisseau à la disparition de l'équipage pendant plusieurs jours/mois/années ! Les combats spatiaux sont rares mais très procéduraux et rappellent un peu les scènes de *Star Trek*. À chaque phase de combat, le capitaine donne un ordre, l'ingénieur répartit les points d'énergie du vaisseau entre chaque action, le pilote manœuvre, le technicien en charge des senseurs verrouille les cibles (ou perturbe le verrouillage ennemi) avant que l'artilleur n'effectue son tir. Chaque action s'accompagne de jets idoines qui confèrent un côté très mécanique aux combats mais qui permettent d'impliquer l'ensemble de l'équipe dans ce type de scène.

Tour d'Horizon

La deuxième moitié du livre se concentre sur la description de l'univers de jeu en se focalisant sur la station Coriolis. Celle-ci est en effet tellement grande qu'elle peut servir de terrain unique pour une campagne entière. Son fonctionnement, ses spécificités ainsi que les factions qu'elle abrite sont décrits dans le détail. Régulièrement, des tables de générateurs d'intrigues ou de PNJ typés sont proposées pour improviser à la volée. Le livre décrit ensuite l'ensemble des planètes du système Kua puis succinctement les autres systèmes du 3^e Horizon (cf. *L'Atlas compendium* pour plus de détails). Un bestiaire rassemble essentiellement les créatures dangereuses susceptibles d'être rencontrées dans les différents systèmes, comme les bêtes sauvages des jungles de Kua, les montures du désert sur Dabaran ou les humanoïdes semi-intelligents du 3^e Horizon. Une bonne partie de ce bestiaire est consacrée aux créatures des ténèbres que l'on trouve parfois dans des ruines oubliées ou même dans des champs d'astéroïdes (djinns, etc.).

Le livre s'achève sur une description de la Cantina de Wahib, célèbre lieu de rendez-vous et d'intrigues de la station, et par un court scénario où les personnages sont engagés par un marchand pour retrouver un objet volé par un jeune homme mal avisé. Cette aventure est très classique dans sa structure et ses rebondissements mais elle présente l'avantage de permettre une exploration de la station et de lancer le groupe dans une potentielle campagne si les joueuses décident de suivre les pistes proposées.

Mektoub !

Coriolis est très impressionnant à première vue : un système simple et collant à son ambiance mystique, un univers cohérent, exotique par son côté arabisant et bourré d'idées pour se lancer dans l'aventure et découvrir ses secrets, et de nombreux outils pour construire une campagne sur mesure pour les personnages joueuses. Néanmoins, plusieurs choses sont à prendre en compte car elles risquent de décevoir certains. Premièrement le jeu est présenté comme du « Mille et une nuits dans l'espace » ce qui est légèrement faux. Dans *Coriolis* pas de couleurs chatoyantes, de princesses prisonnières ou d'affreux sorciers. En dehors d'une esthétique orientalisante, Coriolis s'avère être un space opéra à l'ambiance sombre (renforcée par une maquette en nuances de bleu et de noir) chargé de secrets et de mysticisme. L'aspect « contes orientaux » sera donc à travailler par le MJ. Reste ensuite le gros point du système de résolution. L'acceptation du principe de relance et des croyances dans le 3^e Horizon est primordiale pour le jeu. En test deux cas de figures se sont présentés.

Le premier groupe a refusé d'alimenter la réserve du meneur et a passé beaucoup de temps à échouer avec un ressenti de système trop dur. Le deuxième groupe a accepté le principe et l'ambiance fut tout de suite plus *pulp* même si les complications amenées ont engendré un sentiment de danger permanent. Au final, *Coriolis RPG* est un jeu complet et cohérent mais qui exigera une complète adhésion à ses mécaniques et thématiques pour dévoiler tout son potentiel.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



Un mot sur les suppléments

La gamme a bénéficié du succès du financement en 2016 et a permis la sortie de nombreux petits suppléments apportant des plus par rapport au livre de base. Le *Kit d'initiation* (gratuit en PDF) fut d'abord un excellent point d'entrée. Contenant la quasi-intégralité du système de jeu, des prêtirés accrocheurs et un scénario original et plus élaboré que celui du livre de base, il permet de se lancer facilement dans le jeu.

L'écran est plus anecdotique car le système n'est pas très dense même s'il regroupe de nombreuses tables en plus d'un générateur de PNJ intéressants. Tout aussi facultatives, les cartes d'icônes sont à réserver aux meneurs fétichistes qui auront de belles cartes à montrer à leurs joueuses tout en intégrant un générateur aléatoire de scénario.

L'*Atlas compendium* en revanche est LE supplément indispensable de la gamme. Il réunit tous les éléments qui n'ont pas pu être intégrés au livre de base faute de place dont une descriptions détaillé des systèmes stellaires du 3^e Horizon, des secrets sur l'univers et des tables (encore !) pour générer des missions adaptées à chaque type de groupe ou créer des rebondissements durant les voyages spatiaux.

Soulignons l'existence d'une bande son comprenant six titres très inspirés de celle de *Blade Runner*. À cela s'ajoutent enfin quelques suppléments de contexte (*Station spatiale*, scénario *one shot*, liste d'artefacts) sans grande valeur ajoutée. À noter aussi qu'une grande campagne intitulée *Mercy of the Icons* est en préparation et exploitera l'un des grands secrets de l'univers.





Coueurs d'orages

Après avoir permis d'éditer ses propres productions, s'être diversifié en proposant des traductions (*Diceless Dungeons* ou *Pits and perils*), Chibi nous propose son premier JdR français écrit par un autre auteur que Le Grümph, à savoir Islayre d'Argolh. Son titre ? *Coueurs d'orages*. Suivant la ligne éditoriale de la maison d'édition, *Coueurs d'orages* se veut être un jeu *Old School Renaissance* utilisant, lui, comme base *Dungeons & Dragons* version 3.0. Dans ce prolifique mouvement qu'est l'O.S.R., quelle est la place de cette nouvelle production ? Revêtons donc notre imperméable et allons parcourir la lande...

Low fantasy ?

Coueurs d'orages est un « petit » jeu de par son format. Soixante-quatre pages, format A5, texte aéré et illustré par Le Grümph, le jeu est articulé en trois grandes parties que sont la création de personnage, les mécaniques de jeu et une grande aventure.

Le texte est parsemé de très nombreuses notes d'intention de l'auteur aussi bien pour expliquer ses choix de *game design* que pour lui permettre de présenter des règles alternatives. C'est un moyen très agréable d'accompagner le lecteur. Cependant, et nous y reviendrons, ce n'est pas sans poser des questions sur le positionnement souhaité d'Islayre d'Argolh vis-à-vis de son jeu.

Coueurs d'orages va vous permettre de jouer dans un genre qui serait de la *Sword & Sorcery*. Vous ne pourrez incarner que des personnages ayant pour classe le guerrier, le roublard, le barbare, le paladin ou le rôdeur. Ici, la magie est rare et ne sert pas à courir l'aventure (puisque les mages passent leur temps uniquement le nez dans les bouquins). Pourtant à la lecture, le sentiment qui en ressort est que l'on est plus proche d'un univers médiéval *low fantasy*. Ce sentiment est renforcé notamment avec la couverture du jeu mais également le bestiaire.

Minimalisme

Coueurs d'orages va droit au but, et cela dès la création des personnages. Votre MJ définira à l'avance le niveau de votre alter ego (selon une échelle d'évolution allant de 1 à 6).

Vous aurez ensuite à choisir deux aspects parmi les seize proposés, ou plutôt parmi neuf puisque quatre d'entre eux ne sont déblocables qu'au niveau 4 (ils concernent la magie) et trois autres sont à présence unique au tour de la table. Pour ce dernier point, cela signifie qu'un seul joueur pourra avoir cet aspect dans le groupe.

Votre personnage sera ensuite défini par son armure, son (ou ses) armes – avec une limite « étrange » pour de l'O.S.R., à savoir que la possession d'un bouclier ou d'une hache à deux mains vous interdit la possession d'une arme à distance. Et voilà, votre personnage est créé.

Le minimalisme se retrouve aussi dans les mécaniques de résolution. À la différence du Grümph qui apprécie les « mini-jeux » dans le jeu avec des règles particulières pour différentes situations, Islayre d'Argolh propose un système unifié extrêmement simple. Toutes les actions standard de jeu sont résolues par le jet d'1D20 + le niveau du personnage contre un seuil de difficulté (généralement égal à 16). À cela s'ajoute un système d'avantage/désavantage (2D20 lancés et on garde le meilleur ou le pire des deux selon la situation) qui a la particularité de ne jamais être dépendant de la feuille de personnage mais bien des descriptions faites par les joueurs. Ces derniers sont alors encouragés à être créatifs, à s'offrir des opportunités s'ils veulent se sortir des situations plus facilement. Enfin, si un aspect du personnage peut être mis en scène, le joueur peut dépenser un point d'héroïsme (dont la réserve est égale au niveau du personnage +3) pour rajouter 1D6 à son jet.

Pour les actions liées à l'art du mouvement, c'est-à-dire l'acrobatie, l'athlétisme et la discrétion, la formule précédente est légèrement modifiée pour inclure notamment la valeur d'armure. Plus cette dernière sera lourde, imposante, plus elle vous imposera un malus.

Enfin, pour simuler le combat (qui est une action standard), on applique la première formule, à la différence près que le seuil de difficulté n'est plus de 16 mais égal à la défense de l'adversaire. Et comme dans ce jeu, le MJ ne lance pas les dés, si votre personnage est attaqué, vous lancez 1D20 auquel vous rajoutez votre valeur d'armure. Si le résultat est supérieur ou égal au seuil d'attaque de l'adversaire, vous annulez l'attaque.

En cela *Coueurs d'orages* est une réussite de simplicité.





Les à-côtés

Au-delà de ces règles, vous allez retrouver un grand bac à sable (Le Val des corbeaux) tenant sur douze pages. Encore une fois, le mot d'ordre est minimalisme, ou plutôt efficacité. Ces douze pages ne proposent que du matériel directement utilisable. Le contexte général tient sur une page ; s'ensuivent les différents fronts (à la manière d'un PBTA – *Powered by the Apocalypse*) pour lesquels l'auteur nous donne les points clés à retenir et qui expliquent clairement les raisons, les enjeux, etc.

La zone géographique est découpée en sept hexagones assez inutiles, pour le coup, puisqu'aucune échelle n'est mentionnée ni de localisation vraiment précise des éléments importants dans la case (à part pour la zone 7 qui est le « donjon » à explorer). On retiendra tout de même les deux tables de rencontres aléatoires qui précisent les effets de ces rencontres et les différentes manières de les régler.

Ce bac à sable est très inspirant et les enjeux des différentes factions sont suffisamment nuancés pour ne pas se faire une idée, par avance, de la fin de cette histoire.

Enfin un dernier point fort est la présence de six objets magiques. Vous direz, cela est peu. Certes, mais dans un monde où la magie est rare et où pour chaque artefact, on vous explique son histoire, son effet sur le porteur, soyez certains que ces six objets enchantés peuvent être à l'origine d'autant de campagnes distinctes très différentes dans leur ambiance.

L'ombre sur la lande

Coueurs d'orages n'est malheureusement pas exempt de reproches. Le principal est qu'Islyre d'Argolh semble ne pas avoir voulu (ou pu) aller au bout de sa démarche. Le MJ (ou conteur dans le jeu) est un arbitre, cependant certains éléments comme le passage de niveau se font selon son bon vouloir et non pas en fonction des actions/histoires des personnages. Ajoutez à cela que la mort des personnages est aussi laissée à l'appréciation du MJ ; le seul conseil délivré est de faire en fonction de l'intérêt de la fiction.

Le sentiment de vouloir plaire au plus grand nombre est aussi présent. Si une action est particulièrement bien réussie, le MJ est encouragé à récompenser ses joueurs. Seulement, l'auteur précise dans un encart ce qui pourrait être une réussite de ce type en revenant vers les joueurs de *D&D* au travers de l'utilisation d'un jet critique. Certaines propositions vont également dans ce sens comme l'incorporation de points de santé mentale ou l'utilisation d'armes à feu. Et cela va plus loin, avec la possibilité de rajouter de la narration partagée selon un système de dépense de points d'héroïsme.

Les points d'héroïsme apparaissent comme une fausse bonne idée. Ces points servent à utiliser des aspects, des axes de jeu qui singularisent votre personnage mais, finalement, vous ne pourrez les utiliser qu'un certain nombre de fois égal à votre nombre de points d'héroïsme. Comme lors de la création du personnage, à aucun moment, vous ne définissez quelle classe de personnage vous jouez, ces aspects vont y contribuer. Donc cela va conduire à ne pas pouvoir bénéficier de ses aspects en continu.

Enfin, il n'y a aucun accompagnement pour un MJ débutant dans l'O.S.R. sur l'adversité à mettre en scène ; il n'est à aucun moment expliqué comment faire évoluer l'adversité en fonction du niveau du groupe. Certes, dans l'O.S.R. il n'est pas prévu d'avoir des rencontres équilibrées, comme dans *D&D* ; cependant il manque ne serait-ce qu'une petite aide pour expliquer quel type de créature mettre face à un groupe de tel ou tel niveau de puissance. D'autant plus que six pages décrivent l'évolution des personnages en allant du niveau 1 au niveau 6 mais sont assez inutiles, principalement car la description est trop succincte pour une utilisation directe par le MJ en tant que PNJ. Ce reproche est appuyé par le fait que le bac à sable n'est pas utilisable directement puisqu'aucune statistique n'est fournie pour les différents adversaires.

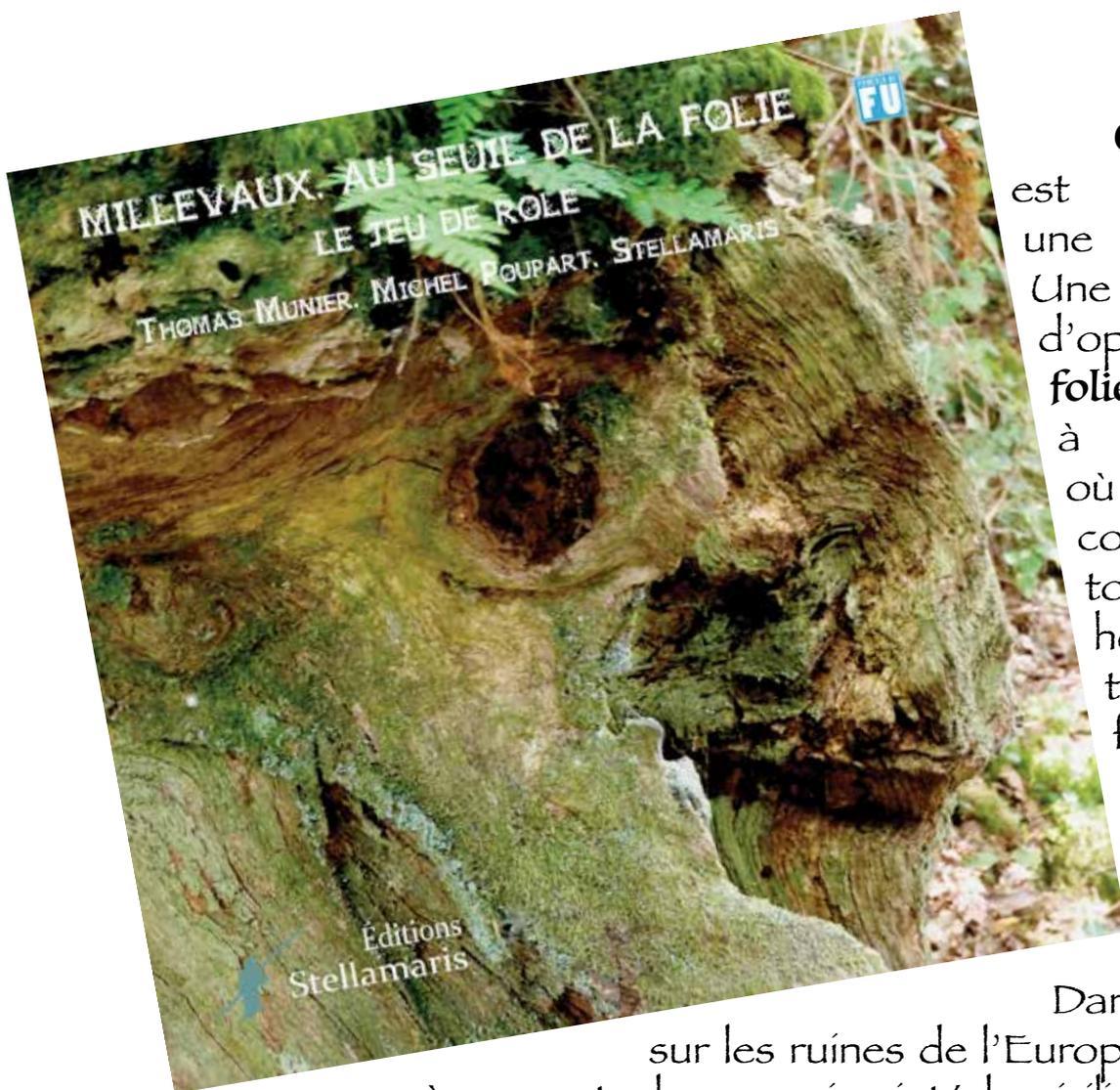
Et la lumière fut

Malgré certains points négatifs mineurs, *Coueurs d'orages* est un jeu vraiment intéressant. Son système de résolution simple, facile à prendre en main, en fait un jeu accessible, pour MJ ayant tout de même de l'expérience. Minimalisme ne rime pas avec vide, très loin de là. Le jeu fourmille de bonnes idées, inspirantes et jouables pratiquement directement. Ce jeu est une excellente surprise et pourrait être parfait s'il était directement jouable. N'hésitez pas à y jeter un œil, il vaut le coup.

Sempaï

Liens vers nos partenaires





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'**égrégoré**, 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'**égrégoré** 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'**égrégoré**. 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.



L'histoire de Dungeons & Dragons

Nous vivons en ce moment une ouverture des horizons du jeu de rôle, avec des travaux universitaires, des popularisations dans d'autres médias (jeux de plateau, utilisation pédagogique en entreprises, etc.) et une diversification dans les approches théoriques et pratiques. Il existe aussi une branche d'étude historique de comment et pourquoi le jeu de rôle s'est singularisé d'autres divertissements ou formes de pratiques pédagogiques. Fabrice Sarelli, qui a participé à l'aventure historique de l'implantation de *Dungeons & Dragons* en France, propose une rétrospective historique de ce jeu fondateur du hobby, des origines à la cinquième édition. Cette initiative dispose d'un double avantage. En premier lieu, il s'agit d'un témoignage d'un des acteurs de cette aventure. Ce que l'on perd nécessairement en objectivité clinique, on le gagne avec un point de vue engagé et nécessairement passionné. En second lieu, les autres initiatives historiques sont souvent l'apanage de collectionneurs fanatiques, dont les informations sont éparpillées sur des forums spécialisés. Cet ouvrage regroupe un grand nombre d'informations en un seul livre, ce qui en facilite grandement l'accès.

Au commencement était le dé

La plus grande partie de l'ouvrage est consacrée aux origines de *Dungeons & Dragons*, depuis les initiatives qui donneront naissance à ce jeu jusqu'à *Advanced Dungeons & Dragons 2* – soit de 1968 à 1989. Les éditions postérieures sont plus ou moins rapidement survolées. Ainsi, la troisième édition est abordée en trois petites pages et la cinquième est à peine évoquée. Par exemple, ce qui paraît comme le plus grand changement éditorial de la cinquième édition (la production par des fournisseurs de matériels de jeu – scénarios et campagnes – comme l'essentiel des publications au détriment des suppléments de règles

comme cela avait été le cas pour la troisième et la quatrième) est tout simplement ignoré.

Ce qui fait l'intérêt principal de cette histoire, c'est justement les premières décennies. Le premier chapitre, qui fait la lumière sur les initiatives qui donneront naissance à *Dungeons & Dragons*, est excellent pour en appréhender la complexité et les dynamiques divergentes qui seront présentes dès le début de cette aventure. Ainsi, on apprend que toute cette aventure a été provoquée par un certain David A. Wesely, *wargamer* confirmé, qui propose à ses camarades d'interpréter pour une soirée de 1968 des personnages d'un village à l'époque des guerres napoléoniennes. Et

comme il y a plus de joueurs que de rôles, il doit leur laisser la bride sur le cou. Et les joueurs adorent cette liberté nouvelle.

S'ensuivra une tradition ludique très attachée à la liberté d'initiative des joueurs, les règles ne venant que les soutenir pour ce qui ne peut se résoudre par la discussion. Le meneur est avant tout un facilitateur dans cette conversation dans cette optique portée ensuite par Dave Arneson. Une autre tradition ludique, menée pour d'autres raisons explicitées dans l'ouvrage par Gary Gygax, cherche au contraire à simuler tout ce qui est important dans l'univers du jeu. S'ensuit donc une course à l'armement mécanique pour tout prévoir et tout contrôler.

Il est vraiment passionnant de voir comment ces deux approches se sont combinées pour créer *Dungeons & Dragons*. Sans rentrer dans des détails, dans le monde anglo-saxon, un débat éternel existe entre le *Rules in* et le *Rules out*. La première approche insiste pour que les règles indiquent ce qui est autorisé, et tout ce qui ne l'est pas explicitement est interdit. La seconde propose que les règles doivent explicitement indiquer ce qui est interdit, tout le reste est donc a priori autorisé. Au final, c'est la vision *Rules in* de Gary Gygax, très simulationniste, qui s'est imposée – et qui a incité de nombreux joueurs à rester dans des versions antérieures de ce jeu.

Cette rétrospective historique permet de mieux expliquer et comprendre le comportement contemporain des amoureux de tous poils de ce jeu qui peuvent ne pas s'entendre sur quelle est la meilleure version. Ce qui





est naturel, puisque les propositions de jeu, au final, sont vraiment distinctes entre les différentes éditions, au-delà de ce qui peut les rassembler. Il est aussi intéressant que ce qui a fait la richesse de ce grand-père du jeu de rôle vienne du fait que deux visions très différentes se sont conjuguées à un moment. Tout comme la grand-mère du jeu de rôle, l'Appel de Cthulhu, a aussi été créée par la conjugaison de deux visions très différentes (celles de Sandy Petersen et de Lynn Willis) de ce que devait être un jeu de rôle dans l'univers de Lovecraft.

Clio - pas la voiture, la muse de l'Histoire

Un autre point très important de l'ouvrage de Fabrice Sarelli, c'est de remettre en perspective les événements historiques qui ont eu une influence notable sur ce jeu de rôle. Certains sont très connus – l'émergence d'Internet, le succès de *Magic : the gathering*. D'autres le sont moins. Ainsi, si David A. Wesely a laissé les rênes de sa création à Dave Arneson, c'est parce qu'il a servi pendant la guerre du Vietnam... Le double choc de l'opinion publique aux États-Unis et en France est aussi abordé. L'affaire Dumas-Carpentras-Abgrall a eu son pendant aux États-Unis, avec la disparition de James Dallas Egbert III et la fondation d'une association qui visait à détruire *Dungeons & Dragons*, la BADD.

Ces événements, diversement appréciés par les rôlistes jeunes et moins jeunes, trouvent ici une explication simple mais relativement complète qui permet de mieux appréhender l'impact de ces incidents et comment les professionnels et les passionnés ont réagi à ces stimuli.

À côté des grands événements, de nombreuses anecdotes plus ou moins obscures sont relatées dans ces pages et apporteront des réponses cocasses ou fascinantes sur la création, le développement ou l'introduction de certains éléments aujourd'hui indissociables de *Dungeons & Dragons*. Le lecteur pourra ainsi apprendre pourquoi il y avait des feutres livrés avec certaines versions du jeu, d'où viennent tous ces dés, comment les illustrations se sont imposées, quels ont été les volumes de vente et quelle est cette histoire que les vieux racontent à propos de *Chainmail*...

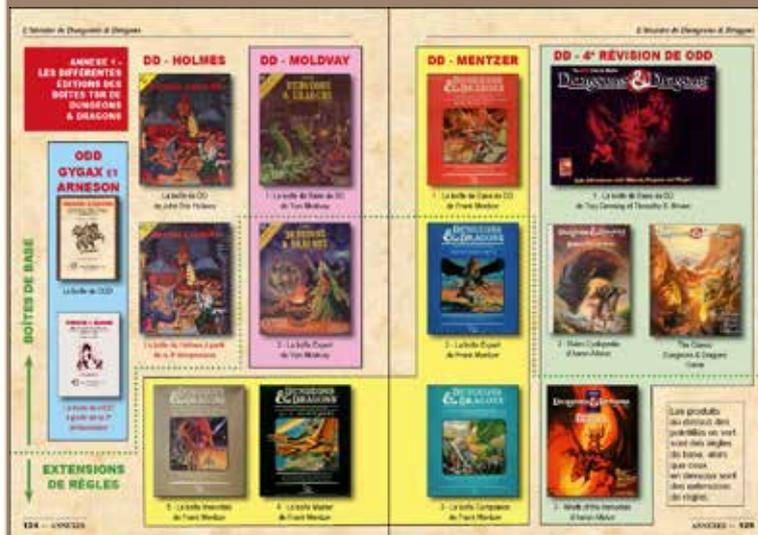
Conclusion

Pour 14 €, c'est une virée dans l'histoire du jeu de rôle qui est proposée. Tout n'y est pas raconté. Il pourrait y en avoir pour des volumes et des volumes. Les préfaceurs, Marcel-André Froideval et Didier Guiserix, pourraient eux aussi publier des histoires édifiantes et passionnantes sur ce qui a donné naissance à un hobby bien différent et particulièrement riche aujourd'hui. Si d'excellentes ventes de cet ouvrage

pouvaient convaincre Fabrice Sarelli de conter bien d'autres histoires – comme par exemple celle évoquée de la localisation en langue française de *Dungeons & Dragons* – alors il serait d'utilité publique de l'acquiescer de toute urgence.

En parallèle d'autres initiatives, comme la collection *Sortir de l'Auberge* de Lapin Marteau ou la traduction de *Designers & Dragons* (<https://fr.ulule.com/designers/>), cette histoire de *Dungeons & Dragons* a sa place toute désignée dans la collection d'un amateur de jeu de rôle – amateur du hobby et pas seulement de l'activité elle-même. Outre son format condensé, il faut saluer aussi le travail historiographique qui permet de proposer de très nombreuses illustrations. En particulier, les différentes couvertures des différents ouvrages permettent de bien remettre en correspondance à quoi correspond telle locution (comme boîte rouge ou *Basic set* par exemple). Si à une certaine époque, TSR et Wizards of the Coast nous ont proposé de nombreux ouvrages indispensables, celui-ci est un incontournable.

Guillaume AGOSTINI



Liens vers nos partenaires





D-START

Votre mission si vous l'acceptez...

Situation initiale : notre rédac-chef bien-aimé me confie la critique de *D-Start*. Hein ? C'est quoi cette blague ? Je joue au JdR depuis des (dizaines) d'années, notamment à un tas de systèmes plus ou moins conceptuels allant de *Runequest* à *Apocalypse World*, et on me demande de critiquer un jeu pour débutant ! Mais de qui se moque-t-on ?

Après avoir ravalé ma fierté, je me décide à aller chercher de l'aide auprès des autres membres de la tribu des *Homo faber*. Heureusement très étendue, elle comptait plusieurs membres désireux de rendre service au Grand Ancien que je suis. Trois joueuses se sont prêtées au jeu, une adulte et deux adolescentes. Comme pour tout banc d'essai, j'ai choisi une amplitude d'âge relativement étendue et une relative « fraîcheur » des testeuses à l'égard du JdR. elles seront donc plus à même de juger de la pertinence de ce produit. Cette critique sera émaillée de leurs remarques de testeuses et si j'assume tout ce qui est écrit dans ces lignes, je n'en suis pas forcément l'auteur...

Un jeu pour les "Djeun's"

Commençons par le déballage de la boîte et voyons ce que ce *D-Start* a dans le ventre.

Les jeunes : un peu vintage cette boîte, mais pas moche pour autant !

La boîte évoque irrésistiblement un jeu de plateau ; à la fois l'emballage – boîte cartonnée de grande taille –, la présence des mentions légales – âge min 10+, nombre de joueurs et temps d'une partie sont clairement indiqués ; c'est inhabituel pour un JdR. Imagine-t-on *Vampire* mentionnant interdit aux moins de 18 ans ? Mais cela est justifié pour un produit qui se veut fait à la fois pour « l'initiation » et pour le « grand public ».

La boîte est remplie de matériel : un sachet comportant un nombre invraisemblable de d6 blancs et d'autres rouges, porteurs d'étranges symboles peu engageants – nous y reviendrons –, l'écran qui reprend l'illustration du couvercle, où les héroïnes sont mises en avant. Les aides-testeuses féminines ont plutôt bien accueilli cet aspect de l'iconographie. De façon générale,

les appels du pied aux séries ayant eu du succès auprès des « djeun's » sont à peine voilés, ce qui facilite l'explication.

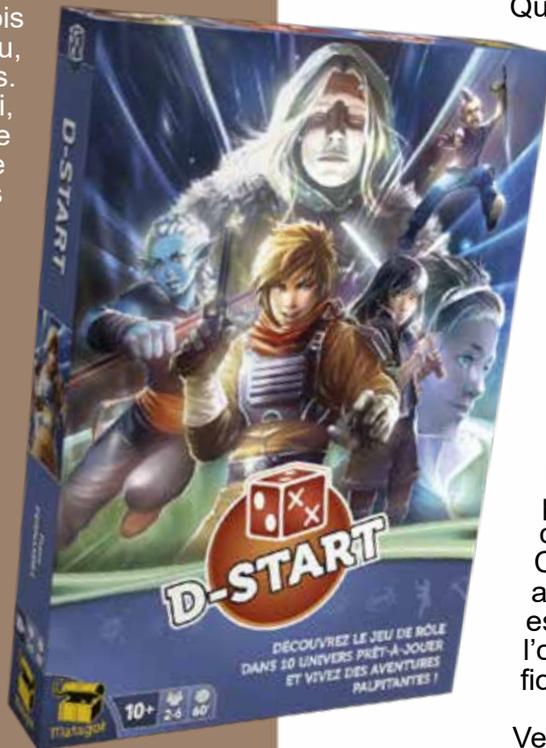
Les scénarios sont au nombre de dix et couvrent tous les thèmes abordés dans les JdR, y compris des références plus actuelles qui sont clairement très attirantes pour les têtes blondes : l'école des mages (vraiment besoin d'une référence ?), l'île de la mort (c'est-à-dire *Hunger Games*), le sauvetage d'un animal, etc. Assez curieusement le méd-fan classique n'est pas représenté si ce n'est par le biais d'un scénario *Hardcore gamers* où les joueurs sont envoyés dans un jeu vidéo (on me souffle *LogHorizon* et *Sword Art Online*). Enfin [les jeunes] regrettent l'absence d'un scénario impliquant des vampires et des loups-garous souffrant d'acné juvénile, mais il est facile d'y remédier.

Quelques plans cartonnés sont également fournis. Rien de transcendant, mais dans l'ensemble tout est là pour jouer. Je me suis demandé si des figurines cartonnées auraient été utiles, mais l'aspect tactique étant réduit à sa plus simple expression, leur absence n'est pas gênante et permet clairement de prendre de la distance par rapport à un jeu de plateau.

Mais aussi pour les "yeuv's" !

Les règles du jeu font en tout et pour tout 12 pages, voilà qui va me changer des bouquins de chez Paizo. C'est vite lu et plutôt bien expliqué, avec de nombreux exemples. Le tout est en noir et blanc et le moins que l'on puisse dire c'est qu'il y a peu de fioritures.

Venons-en aux personnages-joueurs. Au nombre de cinq par scénario, féminins, masculins ou neutres, ils sont définis par deux caractéristiques (CAR) : Physique et Mental. Pour chaque aventure (= scénario) des exemples de prétiés relatifs à chaque scénario sont fournis. Un choix d'avantages et de désavantages sous forme de mots-clés vient clore la création du PJ. C'est une bonne idée, on n'est pas dans *FATE*, mais déjà dans une démarche où les joueurs sont partie prenante de l'élaboration de leurs alter ego. La création de personnages originaux ne pose pas de problème puisque cette liste de mots-clés est générique, et on peut donc sans peine envisager d'incarner les suceurs de sang armés de téléphones portables dont je parlais plus tôt.





Il est à noter que les personnages ne sont pas évolutifs. Chaque scénario est pensé comme une histoire fermée. Si les joueurs « accrochent », il faudra passer à autre chose de plus élaboré.

Le système de jeu se veut être facile à utiliser. Il s'agit de lancer autant de dés blancs qu'indiqué dans la CAR impliquée par le test. Le nombre de succès (points noirs) à atteindre dépend de la difficulté de l'action (1, 2 ou 3). Idem pour les oppositions. Étonnamment, les PV sont fractionnés en dégâts létaux et contusions (on aurait pu peut-être se passer de ce genre de subtilité). Les PV sont gérés sur une petite fiche cartonnée indépendante de la feuille de personnage, probablement pour pouvoir réutiliser la fiche de perso.

Le rôle du MJ, ici nommé *narrateur*, est expliqué et il est accompagné dans les divers scénarios. La feuille de PJ vient terminer le livret de règles ; elle tient sur un A4 recto et a le mérite d'être claire et générique à défaut d'être belle.

Une remarque générale : les enfants sont beaucoup plus désireux de dessiner leurs alter ego que leurs parents, il est donc regrettable qu'un espace n'ait pas été prévu à cet effet. Mais de multiples cases décrivant la couleur des yeux et des cheveux montrent que les auteurs du jeu ont testé leur création avec des moins de quinze ans. Des fiches cartonnées couleur représentent sur une face le PJ préféré et sur l'autre face les CAR et une histoire personnelle. Attention, bien que restreinte, la quantité d'information tient quand même sur quelques lignes, à réserver aux gamins qui maîtrisent la lecture, donc au moins 10-11 ans.

Le choix du groupe se porte sur le scénario de l'*École des Mages*. Les références à qui-vous-savez sont tellement limpides que la mise en place du cadre ne nécessite aucune explication. Le scénario, une mission nocturne, est rondement mené. De façon à introduire un stress supplémentaire au cours de l'histoire, le MJ demande aux joueurs d'utiliser des dés rouges comportant des faces avec davantage de succès, mais également des échecs. Mais cette mécanique des dés rouges, dits ici « méta-dés », laisse dubitative le groupe :

[Adulte] Pourquoi au bout d'une demi-heure et pas lors des situations de stress seulement ?

[Jeunes] C'est vrai quoi !

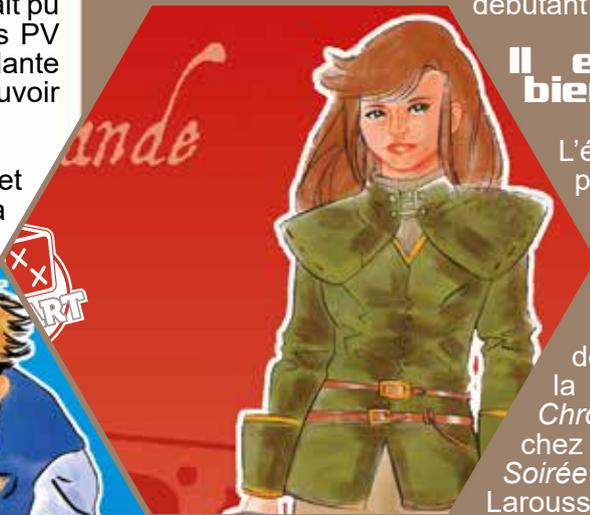
Le rythme imposé par la transition dés blancs/dés rouges paraît donc quelque peu arbitraire à nos testeurs. Il a pour conséquence évidente un climax narratif final. Or, tous les scénarios n'impliquent pas nécessairement un crescendo. Quoi qu'il en soit, il est aisé pour le meneur de dilater la première phase utilisant les dés blancs et/ou de réserver les dés rouges aux situations dramatiques – cas envisagé dans les règles – ou bien carrément de ne pas les utiliser. Mais ce type d'initiative à l'égard des règles n'est pas si évidente pour un meneur totalement débutant.

Il est grave bien ce jeu !

L'époque semble propice à la sortie de nombreux produits d'initiation, je ne citerai que *Thank you Evil* de Monte Cook, la boîte d'initiation *Chroniques oubliées* chez Blackbook ou *Soirée jeu de rôle* chez Larousse. On ne peut que s'en réjouir : si l'on veut que de nouveaux venus pratiquent notre loisir, il faut le rendre plus accessible. Concernant ce produit particulier, je pense qu'il se doit de faire partie de la ludothèque de tout Grand Ancien qui se retrouve dans la situation de devoir initier des nouveaux venus, jeunes ou pas. Sinon, situation vécue, il sera obligé de créer

des PJ à *Rolemaster*. On ne retrouve pas ici l'aspect rebutant des 400 pages de règles (cf. *Pathfinder*), de contexte (cf. *Mindjammer*) ou de considérations oiseuses (cf. *l'Apocalypse*) qui fait baver de plaisir le joueur expérimenté, mais peut décourager le débutant.

La présentation est un peu austère, mais l'initiative est à saluer surtout pour le grand choix de thèmes présentés : impossible de ne pas en trouver un qui ne corresponde pas au groupe. Les parties sont courtes – annoncée pour 1 h 30, elle a pris 1 h pour les testeuses « pseudo-novices » et en moyenne on doit tendre plutôt vers deux heures –, il est donc facile de recommencer. Vous savez maintenant quoi offrir pour les futurs Noël, anniversaires, brevets des collèges, etc.



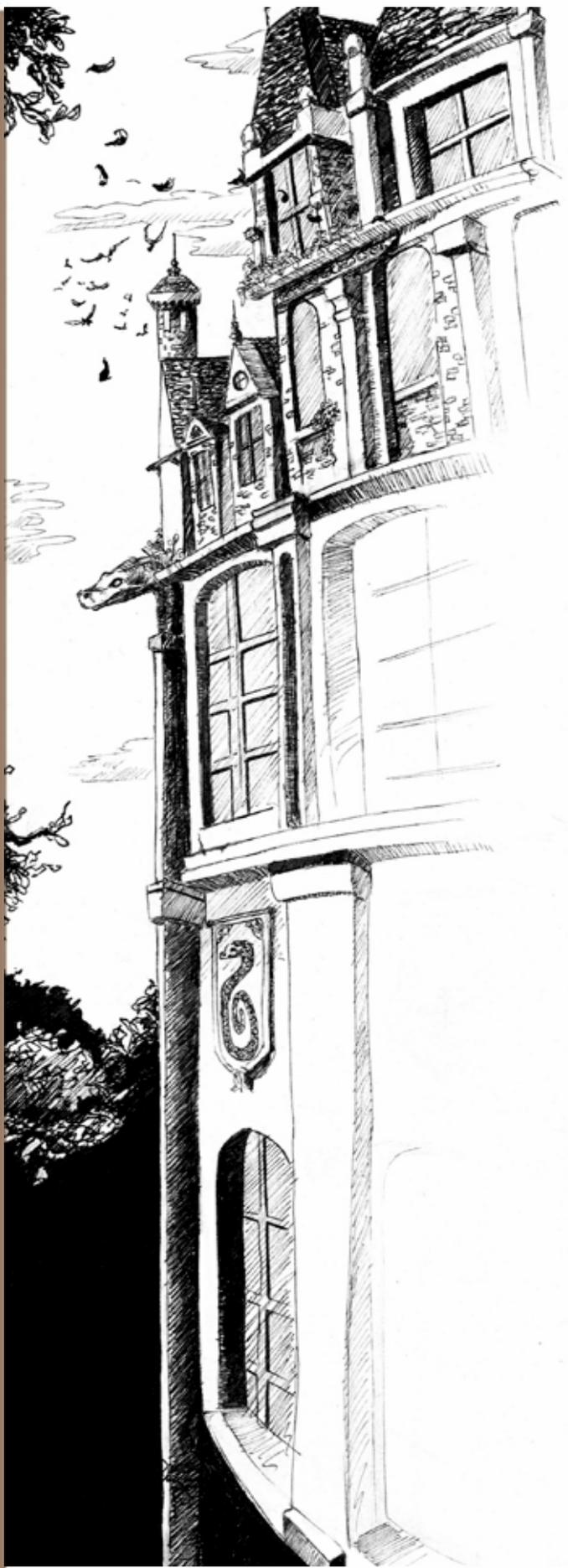


à vos enfants. Par contre, avec un groupe « d'adultes » qui ne voudraient pas incarner des gamins, je crains qu'il ne faille écrire un scénario et créer des personnages ; on quitte donc le « clés en main » qui est le propre de ce produit.

[Adulte] : pour 35 euros c'est clairement un rapport qualité-prix raisonnable beaucoup plus que certains financements participatifs auxquels tu as contribué, Homo faber...

Pour finir une question dérangeante et inattendue qui m'a été posée unanimement par les testeuses de la tribu : « *mais pourquoi tes livres de JdR sont-ils épais comme l'annuaire, tes parties durent-elles des heures et tu jettes des brouettes de dés ?* ». De l'intérêt de pratiquer les JdR avec des nouveaux venus...

Liens vers nos partenaires





Jouer des parties de jeu de rôle

Jouer des parties de jeu de rôle est la suite de la collection « sortir de l'Auberge » parue aux éditions Lapin Marteau après un premier tome destiné au meneur de jeu. Cette version prévue, comme son nom l'indique, pour les joueuses* a pris près d'un an de retard par rapport à la sortie prévue. Voyons voir si le délai a été bien employé sur cet ouvrage. Tout d'abord il peut sembler inhabituel de dédier presque 400 pages de conseils à destination des joueuses quand la quasi-totalité des livres ou articles sont consacrés aux conseils pour les MJ. Ceux-ci ont généralement plus de choses à préparer ou travailler que le groupe de joueuses. Mais est-ce si vrai que cela ? Un rôliste de vingt ans d'expérience a-t-il des choses à apprendre sur la façon d'interpréter son personnage ou sur comment bien se comporter à table ? Regardons cela dans le détail.

La bible de la Bonne joueuse ?

L'ouvrage et sa maquette claire et aérée (comme le précédent ouvrage) se décompose en trois grandes parties pour découvrir (ou réviser) les bases du jeu de rôle, choisir des techniques avancées pour s'améliorer sur certains points et varier les plaisirs avec des approches innovantes. Dans un premier article/échange, Le Grümph et Anne Richard-Davoust, en mode conversation décomplexée, décryptent le rôle de la joueuse. Si cet article n'apporte pas grand-chose en soi, il a le mérite de faire sortir les trois thématiques autour de la fonction de joueuse de JdR. Focus

ROLEplay

Tout d'abord, la joueuse actrice qui « joue » son rôle, son personnage. Coralie David commence par cet aspect en décryptant les techniques pour concevoir son personnage et le faire évoluer tout au long du jeu. Romain D'Huissier, lui, se focalise sur le jeu d'interprétation pur pendant la partie. Une fois les bases du « roleplay » acquises, il convient de renouveler ou de dépasser ses clichés en jouant une personne d'un autre type sans tomber dans la caricature.

Sélène Tonon, biclassée militante LGBT et rôliste chevronnée, nous sert un bel article sur les questions de genre ou de sexualité mais néglige quelque peu les questions sociales et raciales (on ne peut pas tout évoquer dans le détail). L'ouvrage nous propose aussi de jouer des incapables (par Sandy Julien) ou au contraire des génies (par Olivier Caïra) ainsi que d'accepter de se laisser surprendre par les situations, les autres personnages ou encore notre propre personnage en fonction de notre « mode » d'interprétation!

rolePLAY

Mais le jeu de rôle c'est aussi jouer un jeu, avec ses codes narratifs et ludiques. Et la joueuse a aussi un rôle de scénariste comme de technicienne durant la partie. Cela commence bien sûr avec la création de personnage et son développement. En jeu l'optimisation c'est, comme le rappelle Gérard G., savoir le b.a. ba de l'exploration de donjon. Mais c'est aussi utiliser les conseils de Cédric Ferrand issus de l'improvisation pour « garder la balle en l'air » et rebondir sur les propositions narratives des autres. Coopérer mais aussi rivaliser entre personnages (dans le respect de l'autre, valeur importante rappelée continuellement dans tout l'ouvrage) grâce à Julien Pouard. Guylène Le Mignot nous invite, elle, à l'exercice pointu de la distinction joueuse/personnage et de comment en profiter pour rendre la partie intéressante. Enfin Raphael Bombayl nous donne de précieux conseils pour s'approprier un jeu que ce soit techniquement ou au niveau des codes de son univers.



Jeu de société

Le dernier point, sans doute le plus important dans le livre, vient de l'idée qu'une joueuse est avant tout membre d'un groupe social. Finalement être une bonne joueuse c'est surtout savoir bien se comporter autour de la table et respecter un contrat social implicite la plupart du temps. Emmanuel Gharbi nous aide à « jouer ensemble » tandis que Sélène Tonon liste les actions pour éviter d'être « cette joueuse-là » (mais si vous savez ! celle qui pourrit une partie par égoïsme, manque d'écoute et de savoir-vivre). Mais le « jouer ensemble » c'est aussi s'exercer à créer du jeu avec les autres, pour le plaisir collectif mais aussi pour soi. Coralie et Brand y consacrent un chapitre entier quand Arnaud Pierre nous donne toute une série d'exercices inspirés du théâtre pour s'échauffer avant une partie.





Players digest ?

Que ce soit en introduction ou en conclusion, les lapins marteaux insistent sur l'idée que le recueil n'est pas une bible mais bien un ensemble de conseils plus ou moins pertinents selon les envies et l'expérience du lecteur. Et il convient d'insister sur ce fait car s'il fallait lire l'intégralité des 368 pages pour être vraiment opérationnel autour d'une table, notre loisir serait plus que confidentiel. L'ensemble des conseils sont à la fois pertinents et cohérents, le travail éditorial ayant gommé les éventuelles dissonances entre articles (écueil trop courant dans les livres collectifs de conseils). Que ce soit pour les débutants comme les vieux routards, *Jouer des parties de jeu de rôle* a des choses à apporter et s'avère d'autant plus pertinent qu'il parle aux joueuses, trop souvent réduites à de gentilles spectatrices dans les écrits destinés aux meneurs. Et d'ailleurs, ces derniers ne sont-ils pas des joueuses comme les autres ?

* Comme dans le premier ouvrage, *Jouer des parties de jeu de rôle* a fait le choix du féminin pour désigner les joueurs. Un acte militant à accepter, ou pas.

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



The Killing Game - VO - supplément pour Degeneration

« *Le Jeu Mortel* » est un supplément ambitieux pour Degeneration (200 pages assez denses) qui présente le Sud de la Franka (Perpignan, Montpellier, Toulouse, et principalement Toulon), ses factions et surtout la guerre civile qui pointe le bout de son nez. Alors ? Dynamite ou pétard mouillé ?



Ça fait quoi d'être dégénéré ?

Là où le livre de base se contentait d'un survol d'une bonne partie du monde (et c'est un des gros reproches que l'on faisait au jeu, voyez notre critique dans le *Maraudeur* n°19), *The Killing Game* présente l'immense intérêt d'un exemple détaillé de région à échelle humaine, avec de nombreux PNJ, factions, une ville (Toulon !) décrite quartier par quartier, le tout imbriqué dans plusieurs intrigues propices à une longue campagne. Les auteurs présentent par exemple la manière dont les différents Cultes, peuples et PNJ interagissent avec les autres au niveau d'une région, à quoi ressemble concrètement une grosse ville durant cet âge post-apocalyptique, comment s'organise le commerce par la mer et par les terres (notamment la piraterie dans la Méditerranée, ou encore le souci des mutants et de leurs insectes), et un excellent modèle d'invasion des mutants (ici ayant des pouvoirs permettant de contrôler les insectes – pour ceux qui se souviennent du jeu *Vermine* !).

Marais & mutants

Le guide s'attarde surtout sur la ville de Toulon, puisqu'elle est le décor du gros scénario présent dans la deuxième partie du livre. L'ambiance est moite au vu des nombreux marais putrides et des insectes qui infestent la région, et pleine de tensions politiques et commerciales. L'influence





des Helvétiques et même de Justinienne se fait sentir. Au-delà du choc des cultures entre les Neolybiens qui dominent Toulon et le reste des cultes européens, ajoutez une autre faction ennemie de tous (les Phéromanciens mutants et leurs hordes de zombies et d'insectes), une conspiration visant à tout faire péter et des légions de pirates... Toulon est donc une véritable montagne de dynamite prête à exploser.

African style

En effet l'un des points forts du jeu de base est la possibilité d'incarner de multiples cultures africaines, franchement éloignées des standards du jeu de rôle, relativement européo-centrés. En effet *Degeneration* propose dès le départ de jouer carrément en Afrique, par exemple, avec plusieurs cultes et factions africaines détaillées et leurs relations ou tensions avec les peuples européens. C'est tout simplement le premier jeu post-apo qui traite d'autre chose que des États-Unis ou de l'Europe.

Le souci était surtout de créer des groupes de personnages-joueurs mixtes. Beaucoup de ces cultes étaient au mieux très éloignés les uns des autres ou au pire des ennemis. *The Killing Game* est extrêmement utile à cet égard car il montre comment des Neolybiens (grands commerçants dans l'âme), leurs pillards attirés et quelques autres comme les Anubiens, très cryptiques (et peu utilisables en l'état au vu des nombreux secrets non dévoilés) s'allient tant bien que mal à une partie des cultes européens.

La mixité, c'est mieux

J'en viens à un autre point faible de *Degeneration* : le manque de conseils pratiques à destination des joueurs et du meneur pour choisir les cultes adéquats en fonction des tensions internes, des régions et des aventures. Ce défaut est une nouvelle fois répété ici puisque malgré l'importance cruciale du choix des cultes pour jouer à Toulon au vu de la guerre civile qui menace, la double page synthétisant le rôle des cultes dans la région est insuffisante en termes de conseils pratiques. En effet le scénario (dont nous allons reparler un peu plus tard) met en scène un conflit entre des Chronistes, des Scappers, des Jugés et des Clanneurs contre des Neolybiens, Scourgers, Clanneurs et Anubiens, avec des hordes de pirates Apocalyptiques en embuscade. On trouve quelques Spitaliers et Helvétiques isolés, le reste des autres cultes ont déserté la région ou sont quasi inexistantes.

Le souci, c'est qu'un meneur devrait posséder un schéma global des relations inter-cultes, des intrigues en tension, et un résumé efficace et sans blabla de l'ensemble. Un peu comme dans *Vampire*, l'une des influences visibles de *Degeneration* en termes de *gamedesign*.

En bref : si vous êtes meneur, vous devez lire attentivement l'ensemble du supplément, faire des allers-retours sur les cartes géographiques et prendre des notes. Tout comme le jeu de base, *The Killing Game* est destiné à des meneurs ayant du temps et l'envie de préparer leurs scénarios.

Ce manque d'outils et de résumés est bien dommage car cela aurait facilité grandement le travail des MJ sans ajouter beaucoup de pages en plus.

Le jour où j'ai confondu un roman avec un jeu de rôle

Ce manque de vision pratique est encore plus criant à la lecture du scénario. L'aventure met en scène quasi heure par heure l'éclatement des tensions entre les factions à Toulon, ce qui précipite les PJ et la ville dans un véritable brasier. Sur le papier c'est absolument formidable : les PNJ sont tous intéressants, bien décrits, avec un dessein pour chaque ; l'histoire de la ville et la montée en tension de l'ensemble sont un régal à lire ; sans compter les étapes du scénario qui sont dignes d'un film d'action hollywoodien à gros budget. Le problème c'est qu'il est rédigé comme un récit entrecoupé de quelques propositions de jets de dés ; il est très agréable à lire mais en réalité très peu pratique en termes de préparation de scénario. Pas de résumé des scènes et des intrigues, pas de regard distancié sur les éventuelles réactions des PJ, dialogues « scriptés » et dirigistes au possible... Certes, on nous fournit des plans et des PNJ de toute beauté, ainsi que quelques rumeurs et scènes d'introduction, mais la mise en œuvre de l'ensemble est malheureusement assez éloignée d'un jeu de rôle et s'apparente plus à un roman.

Là encore un gros travail de préparation sera nécessaire pour personnaliser et rendre le scénario plus flexible et adapté aux réactions et aux objectifs de vos joueurs. Le simple fait d'avoir autant de PNJ fouillés nécessitera de retenir de nombreuses informations et plusieurs relectures pour bien comprendre qui fait quoi, et quand. L'idée des auteurs est visiblement de jouer le scénario quasi en temps réel pour bien suivre la dégradation de la situation mais vous devrez absolument préparer le plan de la ville et vous faire une série de notes pour ne pas vous embrouiller. Malgré tout, il faut bien l'avouer : le contexte est diablement séduisant et ambitieux. Bien sûr, avant de vous lancer dans la maîtrise de l'intrigue proposée, prenez soin d'introduire longuement cette région et ces PNJ auparavant avec des scénarios de votre cru pour que vos joueurs s'y attachent et s'impliquent dans la chute de Toulon... ou l'apocalypse annoncée n'aura que peu de sens et fera d'une montagne de dynamite un pétard mouillé – et confus.

La forme

Degeneration est réputé pour sa qualité esthétique et son supplément fait honneur à sa réputation. Là où le livre de base était malheureusement avare en paysages, rendant difficile de s'imaginer clairement à quoi ressemblaient les balades du dimanche, *The Killing Game* offre de nombreuses et intéressantes visions post-apocalyptiques de la région du sud de la France. Les PNJ sont tous illustrés et les auteurs offrent trois cartes magnifiques et lisibles (la région, Toulon, et un palais de la ville très important pour le scénario) ce qui là encore est un gros plus.





On notera le soin esthétique de l'ensemble, depuis la photo de couverture sans doute faite artisanalement, la haute qualité du papier et de la reliure, les nombreuses illustrations et la mise en page claire et lisible – même si les quelques pages sur fond noir nous fatiguent vite. On a ici affaire à des professionnels du graphisme et cela se sent.

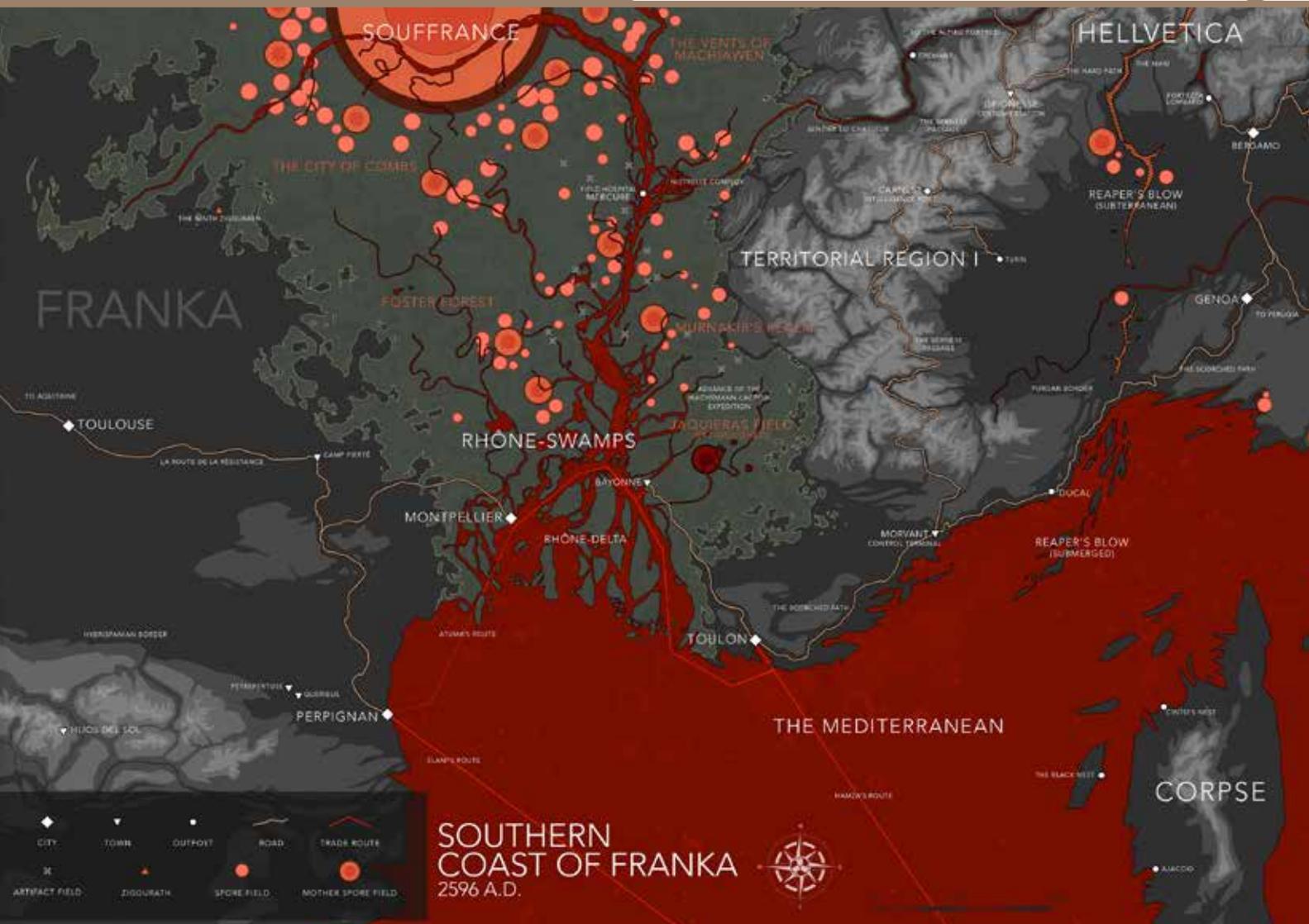
Conclusion

The Killing Game, au contraire du très dispensable et très peu représentatif *En ton Sang*, est un supplément qui ouvrira les yeux à beaucoup de meneurs hésitants devant la colossale masse d'informations du livre de base : il présente un exemple détaillé de région, de ville et d'interactions des factions, idéal pour comprendre comment on vit et on meurt au jour le jour dans le monde de *Degeneration*, et surtout comment on peut écrire des intrigues respectueuses de cet univers très riche.

Malgré ses faiblesses évidentes et la préparation qu'il sous-entend, *The Killing Game* révèle toutes les qualités de ce jeu hors normes.

Paul Muahdib

Liens vers nos partenaires





LANKHMAR

Parmi les principales sources d'inspiration pour créer *Dungeons & Dragons*, le tout premier jeu de rôle, Gary Gygax, l'un de ses auteurs, cita *Le Cycle des épées* de Fritz Leiber. Cet ensemble de nouvelles, publiées dans sept recueils entre 1970 et 1988, conte les pérégrinations du Duo, constitué de deux aventuriers biclassés voleurs, Fafhrd et le Souricier Gris, dans un monde imaginaire appelé Nehwon et dont le cœur est la cité tentaculaire de Lankhmar. Les deux héros à la moralité élastique se lancent dans des quêtes ou des vols d'autant plus facilement que le challenge semble impossible. Combattants hors pair, ils s'en sortent autant grâce à une chance insolente que par l'acuité d'esprit du Souricier Gris et l'instinct de survie de Fafhrd.

Il n'est pas étonnant que, régulièrement, ce cycle soit adapté pour le jeu de rôle. *AD&D* proposa *Lankhmar – The New Adventures of Fafhrd and Gray Mouser* tandis que *Runequest* bénéficia d'un *Lankhmar – Unleashed*. Ces deux excellents *settings* ne furent malheureusement jamais traduits dans la langue de Molière. Cette version pour *Savage Worlds* sobrement intitulée *Lankhmar* est donc la première à arriver en français dans nos contrées par les bons soins de Black Book Éditions.

Comme *Beasts & Barbarians*, *Lankhmar* est constitué de trois ouvrages au format *mook*, un écran accompagné d'un court livret, ainsi qu'une carte de la cité pliée en quatre, le tout proposé dans un très élégant coffret. La qualité BBE est au rendez-vous : les livres sont solides, à couverture rigide ; la mise en page est agréable et lisible ; enfin, le papier mat est de qualité. Les illustrations sont, comme pour le précédent *setting* de *Savage Worlds*, peu nombreuses, mais réussies. Pourtant, coffret en main, le rôliste chevronné peut tiquer : par rapport aux deux ouvrages A4 de plus de 200 pages de la version *Runequest*, les trois petits livres paraissent ici bien rachitiques.

Trilogie

Le premier volume, sous-titré *La Cité des Voleurs*, constitue le manuel de base du jeu. Après une introduction sur trois pages résumant l'œuvre de Leiber, les quatre premiers chapitres indiquent les modifications à apporter aux règles de *Savage Worlds*, notamment pour la création de personnages (nous n'échappons pas aux nouveaux Atouts et Handicaps) et surtout la magie. Celle-ci se divise en trois écoles : la magie

blanche, bienveillante ; la magie élémentaire, qui s'appuie sur l'environnement ; et la terrible et dangereuse magie noire, aux contrecoups dévastateurs. Des règles sont également données pour gérer les rituels, plus longs à incanter mais plus puissants. La liste des Pouvoirs, qui remplacent ceux du livre de base de *Savage Worlds* pour coller à l'esprit de l'univers de jeu, termine le chapitre consacré à la magie. Pas d'inquiétude cependant, les fans de *Savage Worlds* trouveront rapidement leurs marques.

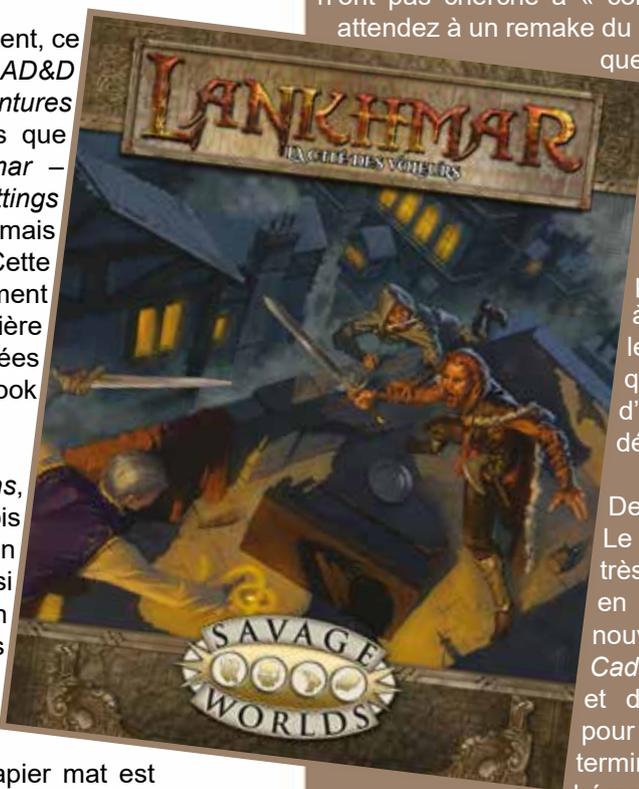
La description du monde tient sur moins de trente pages (par comparaison, le livre de base de la version *Runequest* la développe sur cent pages, sans compter le supplément consacré à Nehwon). Les auteurs vont à l'essentiel. Seuls les lieux emblématiques des nouvelles de Leiber sont évoqués sur quelques paragraphes chacun. Pour le reste, les auteurs n'ont pas cherché à « combler les trous ». Si vous vous attendez à un remake du *Ptolus* de Monte Cook et ne jurez

que par les cités décrites rue par rue façon *Night City*, passez votre chemin. L'avantage est, bien sûr, de permettre aux maîtres de jeu de facilement intégrer sur la carte les lieux créés pour les besoins de leur campagne personnelle. Cela est conforme à l'œuvre originale : lorsqu'on lit *Le Cycle des épées*, on comprend que Leiber ne s'est pas encombré d'une imposante « Bible » pour développer son univers.

Deux scénarios complètent le livre. Le premier, *Les Larmes des dieux*, très basique, permet de tester en deux heures les personnages nouvellement créés. Le second, *Le Cadavre enveloppé*, est plus retors, et demandera une longue séance pour être mené à bien. L'ouvrage se termine par la description des deux héros du *Cycle des épées*, ainsi que par

un précieux inventaire de divers citoyens de Lankhmar, avec leurs « stats », permettant aux maîtres de jeu d'improviser toutes les rencontres (et tous les combats !) possibles.

Le second ouvrage du triptyque s'intitule *Les Ennemis de Nehwon*. Il fait essentiellement office de manuel des PNJ et de bestiaire. Il recense de nombreux personnages et monstres issus des nouvelles de Leiber. Leur description est souvent précédée d'un extrait d'une nouvelle et accompagnée, comme il se doit, de leurs statistiques. Ce livre est surtout utile si le maître de jeu souhaite s'appuyer sur l'œuvre littéraire pour sa campagne, et, pourquoi pas, faire jouer à son équipe certaines aventures du fameux Duo.





Il est complété par un générateur d'aventures, un outil apprécié des maîtres de Jeu pourvu qu'il soit inspirant et varié. Malheureusement, ce n'est pas le cas ici. Les quelques tableaux qui le composent, centrés sur le type d'événement, les personnages en jeu et des rebondissements, ne permettent pas d'avoir toujours des résultats cohérents, et demanderont souvent de se triturer l'esprit pour faire correspondre les différents tirages. Dommage. Trois autres aventures de tailles diverses terminent ce supplément.

Aventures de la Guilde des voleurs est le dernier ouvrage du triptyque. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un recueil de scénarios tournant autour de la célèbre Guilde des voleurs de Lankhmar. Dans l'œuvre de Leiber, cette organisation constitue le principal ennemi du Duo. Faisant appel à la plus obscure des magies et éliminant tout concurrent non affilié, cette ténébreuse guilde apparaît comme l'incarnation du mal. Ce n'est pourtant pas l'angle d'approche de ce recueil. Succinctement présentée dans une introduction de deux pages, la Guilde sert ici de prétexte pour amener les PJ sur une aventure. Les quatorze scénarios, courts voire très courts pour certains, sont de qualité très inégale.

L'écran, en carton rigide et en trois volets, présente côté joueurs une impressionnante illustration montrant Fafhrd et le Souricier Gris en plein combat contre deux hommes-rats (on appréciera le vernis sélectif sur les personnages) et côté maître, diverses tables pour gérer les combats, les dégâts et les pouvoirs. La taille des caractères, petite, ne permet pas une utilisation aisée pour ceux qui ont la vue fatiguée. Le livret qui l'accompagne propose une mini-campagne en quatre parties sur le long terme. Il est alors conseillé de l'entrecouper d'autres scénarios.

Un jeu urbain

Lorsqu'on lit l'œuvre de Leiber, on remarque que Lankhmar n'est qu'un décor parmi d'autres dont s'évade régulièrement le Duo. Que ce soit par le titre ou les sous-titres de son jeu, on comprend que l'éditeur Pinnacle s'est recentré sur la cité, faisant de *Lankhmar* un *Nightprowler* pour *Savage Worlds*. L'aspect roublard de Fafhrd et du Souricier gris est privilégié sur l'aspect aventurier. La Guilde des voleurs a été adoucie pour mieux y intégrer les personnages des joueurs.

Nous l'avons vu, les auteurs se contentent de décrire la « cité des voleurs » à grands traits. Les rôlistes qui ne jurent que par les encyclopédies à la Laelith (ou *Ptolus*) se sentiront frustrés, d'autant plus qu'il n'existe pas vraiment d'outil pour en faire un vrai « bac à sable ».

Les scénarios sont nombreux : une vingtaine, dont une mini-campagne. Ils sont courts et aucun lien scénaristique ne permet de les relier. *Lankhmar* se veut clairement un jeu pour *one shots*. Ils peuvent se diviser en trois catégories : les moins intéressants sont les plus scriptés, ne permettant pas cette liberté que l'on pourrait attendre d'un jeu basé sur Lankhmar, d'autant plus que les articulations sont parfois problématiques,

dépendant de la réussite d'un jet de dés, par exemple. Les scénarios d'exploration, dans lesquels les personnages devront explorer des ruines antiques et y affronter une magie mystérieuse, sont les plus proches de l'esprit des nouvelles, et peuvent donner d'excellentes séances de jeu.

Les meilleurs scénarios sont les « bacs à sable » : les PJ ont une mission et doivent trouver la meilleure façon de la mener à bien. Le texte se contente de décrire les lieux visités et les personnages qu'il est possible de croiser, et donne parfois des impératifs chronologiques. On reprochera à ces vingt histoires de proposer le service minimum : un peu attendues, pas très développées et oubliant les rebondissements qui font le sel des meilleures campagnes de jeu de rôle.

Lankhmar pour *Savage Worlds* est-il LE jeu de rôle du monde de Nehwon ? Ceux qui ont goûté aux versions *AD&D* et *Runequest* risquent de les préférer. Les amateurs du Duo ne maîtrisant pas l'anglais peuvent cependant investir dedans. Ils trouveront suffisamment d'éléments pour lancer leur groupe à l'assaut des rues de la Cité-des-Sept-Foix-Vingt-Mille-Fumées. Mais pour une visite plus en profondeur, il sera nécessaire de se retrousser les manches.

Philippe Abdelahir

Liens vers nos partenaires





Achtung Cthulhu – Les Ombres d’Atlantis

La gamme *Achtung Cthulhu* n’a pas fini de nous surprendre, en effet les éditions Sans-Détour nous proposent de découvrir la première campagne ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Il s’agit d’un ouvrage de Lynne Hardy, paru en premier lieu chez Modiphius. Bien évidemment on trouvera des éléments techniques permettant une maîtrise sous le système de *L’Appel de Cthulhu* et sous celui de *Savage Worlds*. Fort de ses 332 pages sous couverture rigide, *Les Ombres d’Atlantis* cherche à s’imposer comme une aventure de qualité dans ce cadre de campagne, à l’instar des *Masques de Nyarlathotep* ou des *Montagnes Hallucinées* pour l’époque classique de *L’Appel de Cthulhu*.

Du pulp, des trésors et du Mythe

La légende de l’Atlantide, cité mythologique perdue sous les flots, alimente le sujet des aventures proposées aux investigateurs. En effet, la légende selon laquelle les Atlantes utilisaient une technologie hors du commun sert de point de départ pour un groupe secret allemand. Le début de la campagne se situe à la fin de l’été 1939, à l’aube de l’invasion de la Pologne et de la guerre imminente. Le Palladion est une machine exceptionnelle et, afin de la préserver de la destruction de la cité, des Atlantes l’ont dissimulée, en la séparant en cinq fragments ; pour bien faire, ils ont pris soin de les cacher aux quatre coins du monde.

Aussi les nazis vont-ils monter différentes expéditions pour retrouver les fragments et doter la machine de guerre allemande d’une puissance que ses ennemis ne pourront jamais égaler. Une fois ce pitch posé, vous avez une idée de l’ambiance *pulp* dans laquelle va baigner la campagne.

La campagne est répartie en trois livres, ou plus exactement en trois régions du monde : Europe et Afrique du Nord, Asie et Moyen-Orient, Amérique du sud et Arctique. Le parti pris original des auteurs est de proposer aux joueurs d’incarner une équipe d’investigateurs différente à chaque livre. Il est toutefois possible de mener la campagne d’un bout à l’autre sans changer de personnages, mais cela demandera un peu de travail d’adaptation de la part du gardien.

Le risque principal de la campagne est la répétition. S’il s’agit là pour les investigateurs de trouver le prochain lieu où le fragment du Palladion a été enfoui et de le récupérer avant les Allemands, l’enjeu tomberait vite à plat. Pour cela les trois équipes différentes apportent un renouveau intéressant aux différents actes de la campagne, en plus d’y apporter de la cohérence (puisque’il est difficile de voir un égyptologue perdu au Tibet). Ainsi, chaque équipe d’investigateurs découvre à sa manière les recherches menées sur le Palladion, et entame sa course contre la montre dans la découverte des fragments.

Un autre atout permettant à la campagne de ne pas se répéter repose dans l’importance qui est donnée aux ambiances. Chaque scénario a cette touche particulière qui le rend unique vis-à-vis du précédent. Il pourra s’agir d’une série de meurtres rituels ou d’une mission de sauvetage menée en parallèle à la chasse au trésor, des lieux visités dont certains peuvent paraître mystérieux (le Tibet, le Pérou), ou d’éléments narratifs originaux, comme la boucle temporelle dans laquelle seront pris les investigateurs durant le livre 3.

Le dernier scénario s’appuie sur un ultime affrontement avec le groupuscule allemand. Les investigateurs survivants, et susceptibles d’avoir

été contactés et débriefés par la section M naissante (le renseignement occulte britannique), entrent officiellement dans la guerre secrète. Si elle ne couvre que les débuts de la guerre, jusqu’en juin 1940, la campagne des *Ombres d’Atlantis* est un bon point de départ pour introduire des groupes secrets, comme la section M, et permettre de poursuivre des aventures durant toute la période des conflits sous la couverture de cette agence de renseignement sur le paranormal et les sciences occultes.

Ressources et outils

Que ce soit dans la gamme classique ou dans *Achtung ! Cthulhu*, une grande force des ouvrages est liée à la richesse du contenu et de la documentation. Ce livre n’échappe pas à la règle. Pour commencer, l’histoire de l’Atlantide est traitée en long et en large au début du livre, avec des versions mythologiques et la vérité, liée au Mythe, parfaitement intégrée. Les zones d’ombre laissées par les légendes sont vite remplies par l’influence des Grands Anciens. Différentes versions de la légende nous sont également fournies afin de rendre





compte du point de vue de Platon, des théosophes, de Cayce et autres qui sont autant de points de départ pour des investigateurs érudits dans leur quête de l'Atlantide.

Chaque scénario se situe dans une région du monde particulière. Chacun d'entre eux est donc précédé d'un cadre de jeu qui lui est propre : situation géographique, historique et économique. Que ce soit pour faire jouer à Vienne ou en Inde, le gardien possédera une base de connaissances nécessaires pour faire évoluer ses investigateurs. Néanmoins il ne faut pas se laisser submerger par la quantité d'informations proposées. Les scénarios sont écrits de manière à être joués sans grande préparation, surtout si vous utilisez les équipes d'investigateurs prêtirés fournis dans le livre. Mais dès qu'il s'agira de faire preuve d'adaptation, cette petite mine d'information sera bien utile, afin de vous approprier les lieux et de répondre aux attentes de vos joueurs.



Chaque livre dispose, on l'a vu, de son équipe d'investigateurs dédiée, et il en existe une supplémentaire pour le chapitre final. Ce qui nous fait seize personnages prêtirés prêts à l'emploi, auxquels s'ajoutent deux investigateurs bonus prévus pour le scénario se déroulant au Pérou. Chaque équipe est équilibrée dans ses profils, afin que chaque investigateur puisse briller par ses compétences spécifiques. La campagne se veut plus proche des aventures *pulp* que des récits de guerre sur le front, aussi peu de profils militaires figurent parmi les prêtirés.

L'ouvrage contient également des aides de jeu à fournir aux joueurs durant leurs aventures, qui sont à la fois présentes dans le scénario et à la fin de l'ouvrage. Un excellent choix qui permet de s'y référer rapidement au moment voulu. La partie « Ressources » offre aussi des règles particulières liées aux conditions climatiques, des références techniques concernant des tomes et sorts utilisés dans la campagne et des listes d'inspirations et de synopsis d'aventures, non retenues dans le cadre de la campagne, susceptibles de ravir les gardiens. On déplore toutefois quelques encarts renvoyant à des points de règles de combat de masse publiés dans un supplément anglophone de la gamme.

Point crucial : la fiche de personnage V7 est disponible à la fin de l'ouvrage. Les amateurs de Seconde Guerre mondiale n'avaient jusqu'alors pas eu le droit à une mise à jour de la fiche de personnage d'*Achtung !*

Cthulhu avec le passage à la 7^e édition. Le problème est désormais réglé, bien que l'on souhaiterait néanmoins disposer d'une version électronique sur le site de Sans-Détour, comme c'est le cas pour les autres fiches de personnages.

Les Ombres d'Atlantis est une bonne première campagne pour *Achtung Cthulhu*. Elle permet d'introduire les joueurs dans les prémices de la guerre secrète, et donne une ambiance *pulp* qui ne sera pas pour déplaire à certains amateurs d'archéologue au fouet qui contrecarre les plans des méchants nazis. Conçus pour être joués avec des équipes de personnages différentes, les scénarios sont livrés « clefs en mains », et la masse d'informations historiques et géographiques permettra aux gardiens les plus avertis de retravailler et d'adapter la trame scénaristique à leur convenance.



**Aurélien
« Hartanis »
Caffart**

Liens vers nos partenaires





Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng

Présentation

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng est un supplément pour le jeu de rôle *L'appel de Cthulhu* édité chez les éditions Sans-Détour. L'ouvrage est un recueil de scénarios, traduit depuis la version américaine.

Le livre de 172 pages dispose d'une couverture rigide et est imprimé sur un papier glacé d'une très bonne qualité. Les illustrations en noir et blanc sont signées Loïc Muzy et Bradley K. Mcdevitt et disposent du même soin apporté à toute la gamme V7.

Premières impressions

Il est dur de parler d'un recueil de scénarios sans *spoiler* d'éventuels joueurs. Je vais donc essayer de passer sur chaque scénario en ne donnant que le synopsis de chacun et un aperçu centré davantage sur la partie technique que sur la partie narrative.

En point commun à l'ensemble des scénarios, on peut déjà constater que, comme dans tous les livres de la gamme, chaque scénario débute par une page « résumé ». Elle fournit très rapidement l'objectif des investigateurs dans le scénario ainsi qu'un aperçu des récompenses, des conseils pour y intégrer les joueurs, une introduction posant les bases de l'histoire et l'ambiance dans laquelle doit se jouer le scénario.

Dans le bandeau de cette page, on trouve de petites infos utiles au meneur de jeu pour préparer le scénario : niveau de difficulté, nombre de joueurs conseillé, durée, époque... tout autant d'informations à regarder attentivement avant de se lancer, sous peine de mauvaise surprise en partie.

Cinq notes viennent également identifier le scénario en notant sur cinq points les aspects suivants : Investigation, Action, Exploration, Interaction, Mythe. Ces valeurs vous permettront de rapidement vous faire une idée du type de scénario proposé. Enfin on retrouve également une très rapide présentation des principaux personnages rencontrés.

Cette première page est très importante, car c'est elle qui vous expliquera dans quoi vous allez vous engager.

La mise en page est similaire pour tous les scénarios : détails des scènes et de l'histoire dans le cœur de la page ; informations détaillées des PNJ, ainsi que leur photo, en bandeau vertical, dispersés dans le scénario en fonction de leur apparition.

De nombreux plans viennent faciliter la mise en situation et les descriptions du MJ, et des photos d'époques ponctuent l'ouvrage, utile pour avoir une meilleure idée de la vie dans les années 20.

Enfin comme c'est le cas dans les autres recueils de scénarios de la gamme, on retrouve toutes les aides de jeu en fin d'ouvrage. Elles sont ainsi facilement photocopiées sans devoir copier la moitié du livre.

Terreur transatlantique (de Jon Hook)

Dans ce scénario idéal pour de nouveaux joueurs (cinq joueurs conseillé), les personnages se retrouveront à bord du RMS *Adriatic*, majestueux navire reliant New York à Belfast.

Toute l'aventure se fera sur le trajet, car forcément, tout scénario de *Cthulhu* ne peut se dérouler calmement.

Cette histoire montrera de nombreuses facettes du jeu à vos joueurs. L'Investigation aura la part belle, mais le Mythe ne sera pas en reste et il se peut même que les capacités de combat des personnages soient utiles.

Le plan du navire et la liste des prestations qui y sont proposées vous aideront à poser le décor. Cela permettra aux joueurs de se plonger calmement dans leur personnage.

Des personnages prêtirés sont proposés en fin de scénarios, mais il est toujours possible, moyennant quelques adaptations, de permettre aux joueurs de créer ou d'intégrer les leurs.

Sables intemporels de l'Inde (de Jon Hook)

Ce scénario, comme le précédent, se voit fourni avec des prêtirés, toujours au nombre de cinq. Mais cette fois-ci l'histoire sera plus orientée vers l'aspect *pulp* de *Cthulhu*, entendez par là que le combat y aura une grande importance et reviendra assez régulièrement.





Encore une fois, les investigateurs commenceront à bord d'un navire, le *Bancora*, mais le trajet ne sera qu'une courte partie de l'aventure. Arrivés à leur destination, Calcutta en Inde, ils devront encore affronter de nombreux dangers qui les emmèneront jusque dans le désert.

Le cadre présenté, bien différent de celui de la majorité des aventures de la gamme, vous permettra de découvrir le mythe d'un autre point de vue et surtout, de le faire dans une autre culture, où les réactions seront parfois bien différentes.

Pensez par contre à bien préparer ce scénario et à prévoir du temps, voire plusieurs séances de jeu. En effet, la durée du scénario est annoncée à huit heures de jeu.

Toute la bande est là (de Jon Hook)

Il s'agit ici d'un scénario très rapide (deux heures de jeu) pour cinq joueurs prêtirés. Idéal pour combler un court moment par une partie de jeu de rôle, cette histoire vous emmènera dans la ville d'Eureka Springs aux États-Unis, en Arkansas. Une bande de brigands obligera les investigateurs à entrer en jeu afin d'arrêter leurs activités.

Scénario court oblige, l'histoire sera majoritairement portée sur l'action et les deux heures seront ainsi des plus intenses.

La lune s'est levée (de Jon Hook)

Considéré, assez étonnement selon moi, comme un scénario à part, il est en fait la suite directe du scénario précédent. Lui aussi comporte une durée de deux heures de jeu, mais l'histoire se concentrera sur la compréhension et la résolution des événements précédemment survenus.

Les citoyens d'Eureka Springs (aide de jeu)

Cette aide de jeu sera extrêmement pratique pour jouer les deux scénarios ci-dessus. Elle décrit la ville d'Eureka Springs – PNJ notables, principaux bâtiments et histoire de la ville vous permettront de mettre plus facilement en place le décor pour aider à l'immersion des joueurs.

Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng (de Jon Hook)

Retour sur un long scénario de plus de huit heures de jeu annoncées. Toujours prévue pour (surprise...!) cinq joueurs prêtirés, cette aventure qui donne son nom à l'ouvrage vous emmènera sur le fameux Plateau de Leng, un lieu des étranges Contrées du rêve.

L'aventure débute à Arkham, ville emblématique de la gamme *Cthulhu*, avec l'étude de troubles du sommeil ;

mais rapidement les investigateurs partiront pour l'Arkansas, et plus précisément une certaine ville du nom d'Eureka Springs, et ensuite en direction du Plateau de Leng.

Cette aventure se concentrera principalement autour du Mythe de Cthulhu et sera donc bien plus orientée enquête et horreur que combat.

Un rêve de Japon (de Brendan J. LaSalle)

Dernier scénario de l'ouvrage, il nous fait repartir pour huit heures d'aventure. Comme pour le scénario en Inde, vous serez dépaysé, mais cette fois-ci en partant pour le Japon. Après une introduction dans la ville d'Arkham et la demande d'aide d'une dame à propos de la disparition de sa fille, les investigateurs embarqueront à destination du pays du Soleil levant.

Et bien sûr, cinq prêtirés sont présents en fin de scénario pour une intégration rapide.

Conclusion

Pluie d'étoiles sur le Plateau de Leng se trouve être un excellent ouvrage pour débiter *Cthulhu*. Avec ses scénarios allant crescendo en difficulté, et toujours munis de prêtirés, ce livre vous permettra de jouer de nombreuses heures en découvrant plusieurs facettes du très vaste univers de Lovecraft.

Pour les joueurs expérimentés, passer par des prêtirés peut être gênant ; il faudra alors un petit temps d'adaptation pour intégrer les personnages existants, mais les scénarios 3, 4 et 5, prenant place à Eureka Springs, en valent la peine. La qualité de l'ouvrage est au rendez-vous et il viendra parfaitement s'intégrer à votre collection. À vous de voir si les synopsis des scénarios vous intéressent, c'est selon moi, le seul critère à étudier avant d'acheter ce livre.

Abission

Liens vers nos partenaires





Sanctuaire

Arrivé en France en 2013, *Dungeon World* proposait de mixer du *Donjons et Dragons* à la sauce *Apocalypse*. Sa première itération dans la langue de Molière était si aride qu'un premier guide avait été traduit et publié par Designed by Acritarche. Ce guide permettait d'y voir un peu plus clair dans la dynamique de conversation que préconisait *Dungeon World*, mais il n'était pas parfait.

Dungeon World (DW), arrivant forcément après *Apocalypse World (AW)*, a plongé certaines joueuses dans un paradoxe important puisqu'à la différence d'*AW* des cadres/scénarios déjà établis sont utilisés pour jouer. Les habitués d'*AW* ne retrouvent pas la grande liberté offerte dans la création du contexte de jeu et ceux de *D&D* ne s'y retrouvent pas non plus à cause de l'abandon du tour par tour pour se concentrer sur la fiction. De plus, si l'on compare aux jeux propulsés par l'apocalypse plus récents, *DW* a du mal à se sortir du grand ancien qu'il souhaite émuler et propose parfois des *moves* plus proches des actions de *D&D* qu'*AW* ce qui peut le rendre moins efficace.

Tout cela conduit le jeu à avoir un positionnement pas totalement clair pour le lecteur, et à être un jeu dont certains MJ ne savent que faire du fait d'un manque de clarté entre les règles et la manière de le jouer. Mais arrive alors *Sanctuaire* en 2016, édité toujours par Designed by Acritarche.

Le dictionnaire de DW

Sanctuaire pourrait être présenté comme un « simple » cadre de jeu (scénario dirons-nous), le tout prenant 28 pages sur les 78 du livre. Au fur et à mesure de la lecture, l'auteur nous présente les diverses étapes de l'histoire – cinq pièces à traverser – et nous donne des conseils sous différentes formes (et mise à page de différentes couleurs), comme des objectifs pédagogiques, des enjeux narratifs, des trucs et astuces ou des « faites attention à » (qui sont des points un peu plus délicats à aborder et qui nécessitent une attention particulière de la part du MJ).

Le donjon proposé est court, résolu en cinq pièces très linéaires en apparence. La lecture de ce premier tiers de l'ouvrage ne transcende pas le lecteur même s'il apporte des conseils et explications bienvenues, mais sa très grande force vient de son *replay*. Ce *replay* est en fait la transcription d'une partie fictive de *Sanctuaire*. Long de 40 pages, cet exemple de jeu est une merveille. Cela ne tient pas aux échanges entre le MJ et les joueuses, ni dans la narration de l'histoire, mais dans les très nombreuses explications données tout au long du texte. Ces explications portent sur

les raisons d'utiliser telle action pour résoudre telle situation. Les principes du MJ sont également explicités. En partant d'un de ces principes, l'auteur nous prend par la main en nous disant « voici ce que tu peux faire pour respecter ce principe, voici ce qu'il signifie ». On y trouve en plus tout un tas de conseils soit pour dynamiser l'ambiance soit pour la suite de l'aventure. Le principe qui nous dit de partir de la fiction pour en sortir afin d'utiliser une action et de retourner dans la fiction pour voir les conséquences est parfaitement appliqué, explicité. Le cheminement est progressif et, mis à part une action choisie par le MJ qui semble peu naturelle, l'enchaînement des actions, de la fiction est logique, cohérent et rend alors *Dungeon World* parfaitement clair.

L'ouvrage se termine par un exemple de préparation d'une partie qui ferait suite à cette aventure. Bien moins riche, bien moins explicative que le reste de l'ouvrage, le lecteur est un peu sur sa faim avec cette dernière partie du bouquin et subit plus le texte qu'il ne pouvait en avoir l'impression avec le *replay*.

Béni soit le sanctuaire

Vous l'aurez probablement compris, *Sanctuaire* est une réelle réussite. L'ouvrage s'adresse aussi bien à toutes les personnes qui ont du mal avec *Dungeon World*, qui ne savent pas comment le prendre en main, comment appliquer les différents principes, etc., qu'à ceux qui auraient envie d'un nouveau cadre de jeu permettant d'ouvrir sur une campagne gérant les conséquences des actes des personnages. *Sanctuaire* est donc à la fois un cadre et une boîte à outils pour vous permettre de l'utiliser. Bravo.



Liens vers nos partenaires





Soirée JDR

La surprise est venue assez soudainement : Larousse, grand parmi les grands dans le monde de l'édition, s'intéresse au jeu de rôle et propose une boîte d'initiation pour un prix défiant toute concurrence : moins de 13 euros. Notre loisir deviendrait-il tout public ? C'est en tout cas le signe qu'il est en train de sortir de son ghetto et intéresse de plus en plus de monde.

Pour une si faible somme, ne va-t-on pas avoir un produit de moindre qualité ? La boîte, dont les bords gondolent même sous le blister, le laisse craindre. Nous sommes cependant rassurés en l'ouvrant. Le matériel est abondant et de qualité : trois livrets de 24 pages chacun (un livret de règles et deux scénarios), quatre plans imprimés sur un joli papier gaufré, un écran (très léger) à trois volets, quarante « cartes postales » représentant pour moitié des personnages prêtirés et pour l'autre des aides de jeu liées à chacun des scénarios, et enfin un d10 noir collector, puisque la face habituellement notée « 0 » porte ici la mention « 10 ».

Il est à noter que cette boîte fait partie d'une collection de titres comprenant notamment des *Escape Games*.

De l'initiation...

Les jeux de rôle d'initiation ne manquent pas aujourd'hui (*Chroniques Oubliées*, *Pathfinder Initiation*, *Aventurii*, *D-Start*...). Que peut donc apporter un éditeur nouveau dans le secteur, aussi gros soit-il ? On peut déjà souligner qu'il a fait appel non pas à une des « plumes stars » du milieu, mais à un rôliste chevronné, François Yvon, cheville ouvrière du site *Trouver Objet Caché*, une référence pour *L'Appel de Cthulhu*, et dont le travail d'écriture publié en jeu de rôle se résume à la participation à l'édition 2012 des *Masques de Nyarlathotep*.

Le premier livret, *Le Guide du maître de jeu*, sert de manuel des règles. Les seize premières pages

expliquent pas à pas ce qu'est un jeu de rôle et surtout, de façon très didactique, la tâche du meneur de jeu. On appréciera la sobriété et la concision : en quelques paragraphes, l'essentiel y est. Quant aux règles utilisées dans les scénarios suivants, elles tiennent sur cinq pages. La base est, comme on peut s'y attendre, facile à assimiler : on ajoute au niveau de compétence l'éventuel bonus donné par un objet utilisé ainsi que le possible malus dû au stress et aux blessures ; on lance un d10 et on additionne le tout. Si le total est supérieur ou égal à 6, le test est réussi. Pour un jeu qui s'adresse à de grands débutants, l'auteur aurait dû s'arrêter là. Malheureusement, il complexifie un peu en proposant une interprétation du résultat inspirée de *FU* (« oui et », « oui mais », « non mais », « non et ») ainsi que des ajustements supplémentaires tout à fait dispensables. Le souci, outre de risquer de perdre un joueur qui se lancerait pour la première fois dans le jeu de rôle, est que les explications sont parfois un peu confuses (« Si le résultat du dé est à peine 1 [malgré l'addition]... »). On notera qu'il n'y a pas de création de personnage : le jeu se base intégralement sur des prêtirés.

Les deux livrets suivants proposent chacun un scénario dans un univers différent.

La Quête du dragon d'or est une aventure urbaine dans un cadre médiéval fantastique. Très habilement, l'auteur s'évite la description d'un background détaillé. Le royaume se résume à un nom (*le Royaume des Trois*) ; la cité, joliment représentée par une des cartes de la boîte, est des plus

classiques ; la religion est volontairement laissée dans le flou (elle ne sert en rien l'histoire) ; et enfin, la magie n'est pas accessible aux personnages-joueurs, ce qui évite de créer des règles spécifiques. Le lecteur plonge rapidement dans l'histoire qui est présentée classiquement : résumé de l'aventure, introduction et découpage en scènes. Afin d'aider le meneur de jeu en herbe, l'auteur s'inspire des *Livres dont vous êtes le héros* en proposant plusieurs suites optionnelles à la fin de chaque scène. C'est à la fois simple, efficace, et évite que la narration devienne trop dirigiste. Enfin, les





cartes postales d'aides de jeu permettent de visualiser les lieux et les personnages, et les indices récoltés par les PJ. Pour ce scénario, linéaire mais pas simpliste, les joueurs ont le choix entre dix personnages prêtirés, qui vont du barbare au vieux sage – mais seuls d'entre eux sont féminins.

La Nuit des archéologues est fortement inspiré du jeu de rôle préféré de François Yvon : *L'Appel de Cthulhu*. Sous-titré *Frissons et réflexion*, il propose une histoire entre fantastique et policier dans l'Amérique des années 20. Pas l'univers le plus simple à maîtriser pour un débutant ! L'aventure, assez tordue et riche en rebondissements, demandera une grande habileté de la part du meneur afin de créer l'ambiance et manipuler les joueurs comme il se doit. Par ailleurs, l'interprétation de gens de la haute société au début du siècle dernier demande une certaine culture et risque de perdre des néophytes. Enfin, le cœur du scénario est totalement ouvert ; le meneur devra réagir en fonction des actes des PJ et instiller des événements à la manière des fronts d'un jeu *PBTA*. On peut comprendre que l'auteur a voulu ici se faire plaisir avec un univers de jeu qu'il maîtrise parfaitement. Le choix cependant d'un cadre plus conventionnel (contemporain, *pulp* ou, pourquoi pas, SF à la *Star Wars*) aurait été plus pertinent dans le cadre d'une boîte de découverte du jeu de rôle. Là encore, les dix aides de jeu sont appréciables (certaines servant d'informations privées pour un ou des joueurs). Quant au choix des personnages-joueurs, cela va de l'archéologue au mafioso en cavale (six hommes pour quatre femmes) : de quoi composer pour les joueurs des interprétations hautes en couleur.

... pour tous !

À une époque où l'inflation du prix des jeux de rôle donne l'impression que ce loisir est destiné à un public aisé, on ne peut que se réjouir de voir pour un prix aussi dérisoire une boîte de jeu richement fournie. La qualité Larousse est là, et si l'éditeur s'est contenté de photos et dessins principalement achetés à des sites plutôt que des illustrations originales, la mise en page très professionnelle rend la lecture agréable.

À qui s'adresse *Soirée jeu de rôle* ? Le néophyte qui n'a jamais joué mais simplement entendu parler de ce loisir aura un outil efficace pour se lancer dans le bain. Il lui manquera cependant quelques conseils importants qui ne pouvaient tenir dans un format aussi court (ce qui doit être dit ou pas aux joueurs, gérer le rythme de la partie, recadrer ses joueurs sans devenir despotique, etc.).

Il constituera un excellent cadeau à une adolescente ou un adolescent qui a déjà un peu de bouteille comme joueuse ou joueur, pour se lancer dans la difficile activité de meneur de jeu (et pour 13 euros, pas besoin d'attendre Noël ou le prochain anniversaire !). Quant au rôliste chevronné, le jeu peut devenir un excellent outil pour initier ses collègues de bureau, qui le prennent pour un extraterrestre avec ses parties du samedi soir, mais manifestent l'envie de voir ce que c'est. Malgré la proposition d'inventer de nouvelles aventures à la fin de chacun des scénarios, aucun outil n'est donné pour le faire. Une fois ces histoires jouées, le meneur devra se tourner vers d'autres jeux pour aller plus loin.

Philippe ♦ Abdelahir



Liens vers nos partenaires





Soleil Noir, Mort Lente

Soleil Noir Mort Lente est une aventure de 88 pages, créée par James Mac George, traduite dans la langue de Lautrémont et adapté à *Donjons et Dragons 5^e édition (DD5)* par Batro. La mise en page est réalisée par Intyzzlah et les illustrations sont des reproductions de gravures du XIX^e siècle de Gustave Doré et John Martin.

Les joueurs sont appelés à incarner des personnages maudits dans un monde désolé, où ils lutteront pour sauvegarder leur espoir. Cette aventure est probablement jouable en une seule session et paraît adaptée à être jouée en convention.

L'enfer, c'est les autres

Les personnages, des Maudits donc, sont menacés par la lumière noire d'un soleil sombre qui dévore, traumatise et handicape tous les êtres vivants d'un monde désespéré et pitoyable. Les Maudits essaient par conséquent de creuser des mines interminables pour échapper à cette lumière noire – et à quelques gros monstres dangereux aux noms poétiques comme des Sombres pensées. Ça change des sombres rejetons de Shub-Niggurath. Les personnages vont faire quelques rencontres tragiques – peuples souterrains, monstres chthoniens, etc. – avant d'arriver à la Scène Finale de la Grande Révélation. Qui n'est pas vraiment inattendue. Indice : les personnages sont des Maudits. L'aventure (mais même ce mot paraît déplacé, disons la suite de rencontres) joue donc sur la volonté des personnages de continuer envers et contre tout, en perdant leurs capacités intellectuelles, physiques et finalement l'espoir de s'en sortir. Ça pourrait être intéressant. Malheureusement, les rencontres prévues sont « tarte-à-la-crèmesque » et comme il n'y a pas vraiment de nuances ou d'échappatoires possibles, ce n'est pas non plus une occasion de jouer avec des concepts et des possibles. La conversation ludique risque de ressembler fatalement à celle-ci :

« Tu rentres dans la grotte, un monstre nostalgique t'attaque, tu meurs, tu renaiss avec une peau craquelée et purulente, tu le tues, tu sens bien que tu devrais regretter quelque chose, mais tu as tout oublié pourquoi... »

Donc, l'aventure de *Soleil Noir, Mort Lente*, ce n'est pas un grand moment bien pensé. C'est un concept intéressant qui manque de profondeur. C'est d'autant plus tragique que les personnages, mineurs inlassables, expérimentent inmanquablement le thème de la profondeur...

L'enfer, c'est partout

Ce qui va vraiment poser question au fil de la lecture, c'est l'intérêt des caractéristiques pour DD5. En ce qui concerne le scénario lui-même, on

se doit de respecter la volonté de faire original, de traiter d'une manière différente un sujet en particulier – même si le résultat final peut paraître maladroit. En revanche, le questionnement légitime s'intensifie quand on affuble cette aventure de caractéristiques chiffrées qui n'ont pas beaucoup de sens. En effet, la plupart des monstres, incarnations lourdes de symboles dépressifs, sont quasiment imbattables et inarrêtables. Il y a un tel écart entre les caractéristiques des monstres et celles des personnages que leur existence même paraît inutile. On aurait gagné en lisibilité en quelques phrases, décrivant que les

initiatives des personnages pour s'y opposer physiquement sont vouées à l'échec.

Ah oui, parce qu'on vous demande en plus de créer des personnages, mais sans les règles intéressantes, parce que les personnages sont maudits. Donc : des caractéristiques à l'ancienne (3d6 dans l'ordre), pas de races, tout le monde est un Guerrier 1, pas de matériel... Bref, la contrainte de remplir des cases mais sans aucun carburant pour l'imaginaire. Et aucune utilité pendant la partie (on rappelle : des monstres imbattables, des personnages maudits).





Le seul truc un peu sympa, c'est une table aléatoire pour générer des dégénérescences (humour) quand les personnages sont exposés à la lumière noire. Mais bon, une fois le jet réalisé, on renvoie les Maudits creuser la roche à mains nues...

L'enfer, c'est fini

En conclusion, on a une aventure simpliste, qui part d'un concept intéressant mais pas assez creusé (re-humour). Et on a aussi des caractéristiques *DD5* aussi utiles qu'un cendrier sur une Harley. Il ne reste plus grand-chose. Les illustrations ? Oui, c'est sympa. Mais fallait-il les mettre en pleine page plutôt qu'habiller le texte ? La question reste en suspens. On remerciera Batro de sa traduction qui permet de décomplexer les auteurs francophones par rapport aux Nord-Américains. Ces derniers font aussi des erreurs. Tous ne sont pas des Vincent Baker en puissance.

Guillaume AGOSTINI

Liens vers nos partenaires





Ten Candles

Issu d'un financement participatif de 2014 (15 000 dollars obtenus pour 5 000 recherchés), *Ten Candles* se décrit comme un jeu de rôle d'horreur tragique dans lequel des survivants condamnés se battent contre une apocalypse obscure. Disponible depuis 2015, le jeu a été nommé dans plusieurs catégories aux *Ennies* 2016 (Meilleur jeu, Meilleures règles, Produit de l'année, Meilleur livre numérique) sans pour autant rien gagner (il faut dire qu'il y avait notamment en face *Feng Shui 2* ou *Dragon Age*). N'ayant peur de rien, nous allons plonger ensemble dans cette horreur et tenter d'y survivre.

Voyage au cœur de l'horreur

Au cours des 90 pages du livre, nous découvrons une maquette très sobre, très peu illustrée. D'ailleurs, la couverture, très inspirante, n'est pas représentative du reste des illustrations. Vous pourrez croiser trois portraits et principalement des dessins de bougies (*candles* en anglais). À part ça, rien de plus à signaler.

L'ouvrage se découpe en trois parties intitulées « Ici il y a la lumière » (pour la création de personnage), puis « Ici se trouve l'ombre » (qui explique le déroulé de la partie) et enfin « Ici l'obscurité » (réservée au MJ). Au fur et à mesure, la lecture se retrouve parsemée d'exemples explicatifs, de clarifications, mais également d'exemples d'une partie.

Noir c'est noir

Le jeu se veut être un *storygame* coopératif pour trois à six joueurs d'une durée de deux ou

trois heures, jouable en une session. Le cadre standard proposé est de plonger les personnages directement après un événement qui a conduit le ciel à s'obscurcir et où tous les moyens de communication et les générateurs d'énergie sont coupés. Tout commence comme un jeu de survie, à la différence majeure que dans un jeu de survie il y a un espoir, même minime, de s'en sortir. Or dans *Ten candles*, le postulat de base est qu'il n'y aura pas de survivants. Tous les personnages décéderont à la fin de l'histoire. Il n'y a pas d'espoir.

La mise en scène/en place de la partie est faite pour immerger les joueurs dans une ambiance oppressante, les faire entrer en synesthésie avec leurs personnages. Il est ainsi conseillé de jouer

dans le noir avec pour seule lumière celle de bougies type réchauffe-plat, de manière à obtenir un faible éclairage. Les bougies sont placées au centre de la table, dans un récipient rempli d'eau de manière à leur permettre de flotter – ce qui conduira à faire danser les ombres dans la pièce, renforçant le côté oppressant.

Passé-le à ton voisin

Les personnages se créent de manière collaborative. Ils sont définis par deux traits (un positif et un négatif) : un Moment, qui est un événement qui se déroulera durant la partie, et un trait caché, un sombre secret qui n'est mis en jeu qu'à partir du moment où le personnage est à bout de force, de nerfs.

La création des personnages est très procédurale. Tout d'abord, les joueurs doivent écrire sur une carte (un morceau de papier) un trait positif et sur une autre carte un trait négatif. Une fois cela fait, la carte positive est transmise au joueur à droite et la carte négative à celui de gauche. Ainsi, chaque joueur aura deux cartes en main. Le MJ explique ensuite le cadre du jeu ce qui va permettre aux





joueurs de nommer leur personnage, mais également de le décrire et d'expliquer rapidement son concept. Toutes ces informations vont être écrites sur une troisième carte. S'ensuit la rédaction d'une nouvelle carte expliquant ce que sera le Moment de son personnage. Ce moment est un événement qui va lui permettre de retrouver de l'espoir dans cet univers si sombre. Pour ritualiser la chose, le Moment doit commencer par ces mots : « Je trouverai l'espoir... » Le regain d'espoir se manifestera par le gain d'un dé, mais on en parlera ensuite puisque la création des personnages n'est toujours pas finie. Il va vous falloir écrire sur une carte supplémentaire un sombre secret dont la formulation sera toujours « Je t'ai vu... » Pourquoi cette tournure de phrase ? Simplement parce que vous allez devoir donner ce secret au joueur à votre gauche. Ainsi, vous allez connaître deux sombres secrets, celui que vous allez recevoir pour votre personnage, et celui du joueur à votre gauche. La petite subtilité vient du joueur à la droite du MJ puisqu'il va devoir, non pas commencer sa carte par « Je t'ai vu... » mais par « Je les ai vus... » Il va ainsi définir ce dont sera capable l'adversité, l'antagoniste.

L'ombre s'étend

Une fois la création faite, et avant de débiter la narration, chaque participant doit enregistrer, sur un dictaphone par exemple, un dernier message à destination de ceux qui l'écouteront. La première scène débute alors. En résumé, une scène ne peut être terminée que par un conflit dont la conséquence est l'extinction d'une des bougies.

Si l'on rentre plus dans le détail, les joueurs ont à leur disposition un pool commun de 10D6 qui correspond au nombre de bougies allumées au centre de la table. Lorsqu'un personnage souhaite gagner un conflit (une situation dont l'issue est incertaine), le joueur lance le pool dans son ensemble. Si au moins un dé affiche un 6, l'action est réussie. Dans le cas contraire, le conflit est perdu et une des bougies est éteinte. Lors du jet, tous les dés présentant un 1 sont mis de côté et indisponibles pour le reste de la scène.

Il est important de réussir un conflit, mais il est aussi important d'avoir le contrôle sur la narration. Afin de définir qui a le droit de décrire les conséquences de l'action, le MJ va jeter autant de D6 que de bougies éteintes. Lors de la première scène il n'en a pas, mais au fur et à mesure que l'histoire avance, que les personnages auront vécu des échecs sur leurs scènes, les dés vont s'accumuler de son côté. Si le MJ roule, en simultanément, au moins autant de 6 que le joueur, il gagne l'autorité sur l'histoire.

Alors, aussi bien pour remporter un conflit que pour la narration, le joueur peut utiliser un trait actif dans sa description. Pour cela il doit décrire comment il le met en jeu et a le droit de relancer tous les dés indiquant 1. La conséquence est tout de même de devoir détruire par le feu la carte du trait utilisé.

Le passage d'une scène à l'autre n'est pas anodin. En effet, avant de poursuivre l'histoire, tous les participants sont invités à « établir des vérités ». Le nombre de vérités créées est égal au nombre de bougies allumées. Ces vérités peuvent porter sur les personnages, l'environnement, l'équipement ou sur des dangers. Elles sont irréfutables, du moins





le temps de la scène. Cela permet de modifier le cadre, de le faire évoluer, de le rendre réactif. Toutefois, rien n'encadre ces vérités (sauf que les joueurs ne peuvent pas modifier l'adversité) ; cela a pour effet d'avoir à la table des participants s'étant mis d'accord sur le thème, le ton, etc., sous peine de tomber dans du grand n'importe quoi. Le tour de table, qui permet la création de nouvelles vérités, est encadré par un rituel. Cette phase débute par une phrase expliquant que ces choses sont vraies et se termine par le fait d'affirmer que les personnages sont toujours en vie.

Au final il fait noir

Lorsqu'une dernière bougie reste allumée, la phase finale débute. Une seule et dernière vérité est alors énoncée. Les règles restent inchangées à une exception près : tout conflit perdu conduit à la mort du personnage actif. Typiquement, ce dernier n'aura qu'un dé à lancer pour résoudre son conflit ce qui rend chaque conflit extrêmement risqué. Ainsi, une fois que tous les personnages sont morts, la dernière bougie est éteinte et le MJ fait écouter à tous les participants le message qu'ils ont enregistré en début de partie.

Y a quelqu'un ?

Ten Candles est un jeu que j'aimerais aimer. C'est un jeu qui pose un postulat de base très fort, à savoir accepter d'incarner des personnages qui au final vont mourir pour la beauté de l'histoire qui va être racontée ; les idées d'ambiance sont en outre très intéressantes. Mais le système de résolution ne soutient pas la montée en pression des situations. Ainsi, *Ten Candles* est vraiment fait pour des gens qui ont envie de raconter une histoire tragique, de respecter ce canon esthétique. Mais alors dans ce cas, peut-on encore parler de jeu ? A-t-on réellement besoin d'un système de résolution ? Et la mise en scène ne suffit-elle pas ? En conclusion, *Ten Candles* est intéressant sans être dénué de défauts ; il permet de passer une soirée sympathique, avec des gens acceptant le postulat de base.

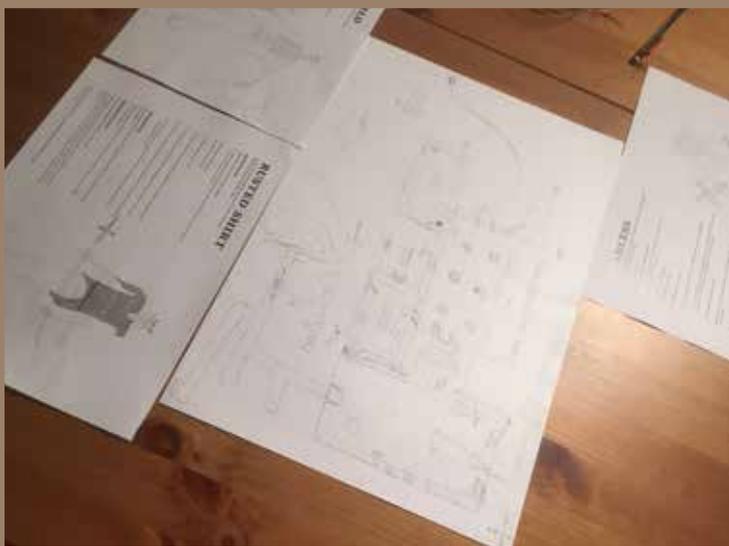
Sempaï

Liens vers nos partenaires





The Skeletons



« Et si, pour une fois – UNE FOIS – on essayait de jouer vraiment différemment ? » Cette phrase, vous l'avez probablement dite ou entendue plusieurs fois pendant votre carrière de rôliste. Peut-être même que de temps en temps, vous faites les choses différemment. Et c'est cool. *The Skeletons* est une de ces opportunités de faire les choses *vraiment* différemment.

Il s'agit d'un jeu de Jason Morningstar (*Fiasco*, *Night Witches*) dont la version PDF tient en moins de douze pages (plus sept feuilles de personnages) pour la somme de 8 \$ (au moment de l'écriture de l'article). Dans ce jeu – qui tient autant du jeu de rôle que du conte à plusieurs voix – les joueurs vont interpréter des squelettes qui ont pour mission de protéger une tombe des intrusions du monde extérieur. La proposition est donc déjà diamétralement opposée à de nombreuses expériences rôlistes. D'habitude, en effet, les joueurs vont interpréter ces intrusions extérieures et les squelettes sont la moindre des embûches qu'ils vont circonvenir.

Une légion d'idées cool

Et ce n'est pas la seule chose qui va être originale. En fait, il y a plein de petites idées sympas qui, une fois conjuguées, donnent une expérience de jeu extrêmement cool – en sus de proposer de protéger une tombe plutôt que de la piller. Commençons-en crânement l'inventaire.

Les sorts qui ont créé les squelettes à partir de cadavres sont censés effacer leur mémoire. Mais les squelettes des joueurs vont reconstituer peu à peu quelques fragments de leur personnalité passée. Par conséquent, les personnages ne sont pas que des êtres brutaux et meurtriers, ils vont découvrir et reconstituer des morceaux de leur vie passée au cours de la partie.

Entre deux intrusions, on éteint toutes les lumières, car les squelettes rentrent en stase tant qu'ils n'ont pas de mission. Et on laisse la lumière éteinte d'autant plus longtemps que l'intrusion suivante aura lieu une semaine, une année ou une décennie plus tard. C'est une proposition extrêmement originale, afin de pouvoir prendre ce temps de réflexion en jeu, tranquillement, avec juste une bande-son gentiment lugubre. En tant que MJ, c'est aussi une super occasion de réfléchir aux éléments qui viennent d'être mis en scène et de penser à la prochaine scène.

De plus, ce sont les joueurs qui dessinent la tombe tous ensemble au début, avec quelques indications de leur feuille de personnage (par exemple : qu'est-ce qui se cache dans telle pièce ? Décrivez ce que représente une tapisserie). Laisser des joueurs se mettre dans la peau de l'architecte dément qui a conçu une tombe inviolable, avec ses pièges, ses enchantements et même ses trésors est une proposition rare. Il est certain que de nombreux joueurs ont appris – à la dure ! – comment concevoir une sépulture inviolable pour défier le temps et les voleurs.

À propos du temps qui passe, la tombe elle-même va subir les outrages des siècles (il y a des listes de modifications disponibles dans le corps du texte à choisir ou à tirer au hasard), et les squelettes eux aussi peuvent subir des altérations inexplicables. En effet, bien que les squelettes protègent de leur mieux cette tombe, cette dernière est destinée à passer, comme toute création artificielle.

Il y a plein de bonnes idées d'intrusions, jouables en l'état ou modifiables à l'envi : des animaux, des vrais pilliers de tombes, des paysans qui s'abritent de la pluie, etc. En outre, Sarah Williamson a été mise à contribution. Elle a proposé un ensemble d'outrages du temps et d'intrusions pour donner une thématique plus militaire (la guerre faisant rage à l'extérieur), ce qui permet de jouer ou de rejouer avec une ambiance sensiblement différente.





Il y a sept archétypes de squelettes différents, très bien pensés, avec des questions sur leur passé dont les réponses vont orienter la conversation dans une direction plutôt qu'une autre : l'histoire des cadavres, la tombe, la descendance des squelettes, etc. Ceci crée de nombreux sujets de conversations entre des squelettes. Car oui, les squelettes discutent, ce qui est une révélation assez extraordinaire, convenons-en.

Pour finir, il y a une dizaine de « choses à essayer » en fin du document pour renouveler l'expérience, jouer en ligne ou introduire des éléments de grandeur-nature. Ainsi l'auteur propose de jouer avec un meneur (plutôt facilitateur) ou sans (chaque joueur prend ce rôle à son tour, son squelette ne s'étant inexplicablement pas réveillé cette fois-ci). Bref, les choses sont vraiment différentes.

Il y aura peut-être une petite contrariété. Il n'y a en effet pas de système pour résoudre les actions. On discute et on essaie de faire un truc qui nous satisfasse en se mettant d'accord. Pas de dés, pas de cartes, pas de règles pour dire qui a raison. C'est un exercice très sympa dans ce cadre limité et précis – il ne serait bien entendu pas reproductible pour jouer une campagne de *Warhammer*. Le texte ne s'appesantit pas sur cet aspect, mais il semble que ce soit un point sur lequel il faille insister lors de la mise en place de la partie. Les participants sont là pour mettre en scène des moments originaux. Profitez-en, la semaine suivante, vous ferez de nouveau ce que les dés attendent de vous.

Pour le MJ (ou pour les joueurs si on joue sans), la prise en main est extrêmement simple et didactique. La présentation des différentes étapes est bien pensée, on peut directement suivre le texte dans l'ordre de sa présentation et jouer directement. Il n'y a pas de systèmes à maîtriser et à enseigner, il n'y a finalement que des décisions à prendre et des éléments de l'histoire à introduire – et parfois à convenir entre participants.

Conclusion

Les parties sont vraiment très intéressantes. En faisant bien attention aux attentes des joueurs, on peut en moduler la durée, pour aller d'une à six heures aisément. C'est un jeu parfait pour les conventions ou autres activités exceptionnelles, en plus que d'être une expérience géniale pour prendre l'air dans un groupe de rôlistes qui pratiquent leur hobby régulièrement ensemble. Il est impossible d'être de marbre devant

cette proposition ludique qui apporte vraiment une originalité à la fois radicale et subtile, que ce soit pour des vétérans du jeu conventionnel ou pour les nouveaux venus.

Guillaume AGOSTINI

Retour de partie

L'expérience, en tant que joueur à *The Skeletons*, est étonnante pour ceux qui ne sont pas habitués à une certaine mise en scène en cours de partie. Le fait d'être plongé dans le noir pendant des périodes plus ou moins longues, sans avoir d'explication sur la raison, est déconcertant. Si en plus le MJ use de musiques/ambiances sonores lugubres, les premières interruptions de jeu peuvent être marquées par des rires nerveux. Puis avec le temps, les joueurs se prennent au jeu, au jeu de comprendre le pourquoi de ces phases. La sensation de « faiblesse » des personnages, le fait d'être plongé sans repère, sans explication, conduit les joueurs à adopter des comportements moins aventureux que dans bien d'autres JdR.

Il est fort probable que l'expérience vécue fût excellente, du fait d'être en synesthésie avec son personnage, le tout renforcé par l'ambiance musicale et visuelle, deux conditions *sine qua non* pour une expérience optimale.

Sempaï

Liens vers nos partenaires





Vertical

Est-ce que les victimes électriques font des rêves ? Psst! Hey! Par-là! J'ai une offre à vous faire, un truc qu'on ne peut pas refuser. Vous en avez marre des jeux compliqués pour faire du cyberpunk ? Marre des gros jeux à lire et de gérer des historiques trop lourds pour vos aventures ? J'ai ce qu'il vous faut avec *Vertical* de Batronoban. C'est un supplément horrible et cyberpunk pour *Sombre* – oui, le jeu horrible de Johan Scipion. Je vois que ça vous intéresse, regardez plutôt!

Hardware

Les personnages sont les victimes d'une mégapole flottant dans l'espace et prennent la fuite. Survivront-ils ?

Ah oui ! l'objet est déjà insolite ! Au format A4, vous verrez que la mise en page est aérée et facilement lisible. Quoi ? « Beaucoup de vide ! Des pages qui ne dépassent parfois pas les cinq lignes ! » Oui, mais c'est parce qu'il y a un tableau par page, vous comprenez. Oui la couverture est un hommage à peine voilé à *Ghost in the Shell*.

À l'intérieur c'est plus chiche, oui. Que joue-t-on et quel est l'univers ? Eh bien c'est assez générique en fait : l'idée de base est de jouer dans une ville lambda de votre création où les personnages joueurs sont des parias, des prisonniers évadés cherchant à refaire leur vie. Le système de jeu ? C'est celui de *Sombre*, avec une jauge de corps et une d'esprit. Le fonctionnement en est absolument identique et n'est pas décrit, c'est un supplément rappelons-le !

Il y a bien un changement majeur : dans *Vertical* les qualités sont liées à des implants, esthétique du genre oblige. Chaque personnage n'a pas à compenser une qualité par une faiblesse et peut donc en prendre autant qu'il souhaite, simulant ainsi la cybernétisation des corps. Mais ce n'est pas sans conséquence, car chaque utilisation d'une qualité impose un jet d'esprit et celui-ci diminue à chaque échec. Un personnage peut donc être un cyborg complet, mais avec le risque de laisser son esprit basculer en cas d'abus. Simple et efficace non ?

Software

C'est à peu près tout pour les aspects techniques. Le reste ? *Vertical* c'est avant toute chose des tables aléatoires : on jette un D100 et on se rend au numéro indiqué (50 tableaux au total). Chaque page est basée sur un thème et propose de jeter de 1D4 à 1D12 (selon le nombre de propositions) puis d'utiliser l'inspiration pour générer un scénario rapide. C'est souvent court et cela exigera pas mal d'improvisation de la part du meneur qui devra se baser sur ces lieux, scènes, objets proposés.

Des exemples ? Là, « des cybervampires s'attaquent en pleine rue à une banque du sang » ! Tout de suite ça donne des idées, non ? Et « une bagarre éclate en pleine rue, tout est filmé » ! « Des hommes discutent du chaos dans un salon » ! Oui bon là ça demande un peu plus d'effort et seuls les MJ les plus aguerris sauront se servir des idées proposées. Et, oui, il y a aussi des références comme une statue d'aigle nazie en or ou la *Death Parade Avenue*.





Un bug dans la Matrice

Comment ça, « c'est plutôt faible »? C'est simple, fonctionnel et pas cher. Oui peut être qu'un *Roll XX* de Raphael Chandler sera plus parlant et permettra de jouer sur des univers différents. Et il est vrai que si l'aspect cyberpunk est bien présent, on peut effectivement se demander où se trouve le côté horrible en dehors de la dangerosité à utiliser les implants cybernétiques. Vous pouvez penser que c'est une coquille vide, mais moi je pense que c'est une coquille avec une âme malgré tout!

Doc Dandy

Liens vers nos partenaires



EN PRÉCOMMANDE

LES MASQUES
DE NYARLATHOTEP
ET
LE JOUR DE LA BÊTE
(LES FUNGI DE YUGGOTH)



L'assassinat de Gérard Lebovici

Dans les fictions policières, il est assez fréquent de croiser des meurtres qui, du fait de l'identité de la victime ou des circonstances du crime, sont censés « faire passer un message ». La mort de Gérard Lebovici a beaucoup des caractéristiques de ce type de crime : un assassinat dans un parking, de quatre balles dans la nuque, avec une douille posée en évidence sur la lunette arrière du véhicule, sans qu'on touche aux objets de valeur. Mais s'il s'agissait d'un message, la justice n'a jamais su à qui il était destiné et ne l'a jamais compris. Une tâche ardue, car Gérard Lebovici fréquentait de nombreux milieux qui normalement ne se côtoient pas : stars de cinéma, intellectuels d'extrême gauche, grand banditisme et même, selon certains auteurs, services secrets.



CATHERINE DENEUVE ET GÉRARD LÉBOVICI EN 1982

Dans le même temps, ceux qui connaissaient son activité cinématographique ne savaient pas tous (ou ne voulaient pas savoir) qu'il était également éditeur ; et même un éditeur d'extrême gauche. Gérard Lebovici côtoyait de nombreux milieux différents et cloisonnait

Événements traités	La vie de Gérard Lebovici, évoluant sans cesse entre stars de cinéma, intellectuels d'extrême gauche et personnalités du grand banditisme, et son assassinat non résolu.
Époques et lieux	La France de la seconde moitié du XX ^e siècle et plus précisément des années 70 et 80.
Personnalités ou organisations associées à cette histoire	Des stars du cinéma (Jean-Paul Belmondo, Claude Berri, Jean-Pierre Cassel), des figures de l'extrême gauche (principalement Guy Debord), les anciens proches de l'ennemi public n°1 Jacques Mesrine et peut-être le SDECE.
Inspirations pour	Jeux s'inscrivant dans la période contemporaine.

À sa mort en mars 1984, peu de Français avaient entendu parler de Gérard Lebovici (1932-1984) que *Libération* présentait en titre de l'article annonçant sa mort comme « l'homme invisible du cinéma français ». Pourtant d'après *Le Nouvel Observateur* du 23 mars 1984 : « "Lebo" produit ou coproduit presque tous les films importants. Il contrôle 50 % de la distribution et 70 % des films français ont "quelque chose" à voir avec lui ». Mais en dehors des professionnels du cinéma, ce fait était peu connu : Gérard Lebovici ne donnait pas d'interview, ne s'affichait pas et ne faisait pas figurer son nom dans les génériques des films.

énormément son existence, à une époque où il n'y avait pas Internet pour faciliter les recoupements.

Ce mode de vie ne facilita pas les investigations des enquêteurs qui, par ailleurs, furent accusés de faire preuve d'une trop grande prudence dans leur enquête compte tenu de la célébrité des relations de la victime. Le journaliste Jérôme Pierrat nota : « Le carnet d'adresses de la victime n'étant pas anodin, les méthodes ne pouvaient pas l'être non plus. Il n'était pas question d'empoigner Mireille Darc ou Catherine Deneuve par les cheveux, pour leur demander :





« Alors, garce, tu vas nous dire où t'étais le 5 mars à 19 heures ? » Aucun flic ne voulait risquer sa carrière sur cette histoire. » L'enquête n'aboutit jamais.

En l'absence de réponse judiciaire, beaucoup s'engouffrèrent dans ce vide pour propager des rumeurs et régler de vieux comptes dans les nombreux milieux que Gérard Lebovici fréquentait, multipliant ainsi les interprétations de ce crime.

Le Gérard Lebovici version cinéma

Gérard Lebovici naît à Neuilly-sur-Seine le 25 août 1932 dans une famille juive originaire de Roumanie. Enfant, caché dans un placard, il assiste à l'arrestation de sa mère, ensuite déportée dans un camp de concentration. Son père, négociant en poils et brosses, échappe également à l'arrestation mais ne se remet jamais vraiment de la disparition de son épouse. Il décède en 1952 et Gérard Lebovici, qui se destinait à une carrière de comédien, doit reprendre, à contrecœur, l'entreprise familiale pour assurer sa subsistance.

Toutefois, sa passion pour le show-business ne l'a pas abandonné et, encouragé notamment par son ami Claude Berri (1934–2009 ; réalisateur et producteur), il fonde sa première agence d'imprésario en 1960 dans une chambre de bonne. Il a parmi ses premiers clients le comédien Jean-Pierre Cassel. « Lebo » se montre habile, doté d'un bon sens des affaires et ne tarde pas à acheter d'autres agences, ne cessant d'accroître sa clientèle. Ainsi, en 1965, il absorbe l'agence Cimura qui a sous contrat Jean-Paul Belmondo. En 1970, il concentre ses activités d'agent au sein d'Armedia, première agence d'Europe à avoir sous contrat des scénaristes, réalisateurs et acteurs de grand renom sur le modèle des grandes agences artistiques aux États-Unis (la société existe toujours et gère les intérêts de Catherine Deneuve, Isabelle Adjani, Penelope Cruz, Michel Blanc, Jacques Doillon, Bernard Campan, et plus de 600 artistes).

En plus de ses activités d'imprésario, Gérard Lebovici se lance dès les années 60 dans la production de films. Il produit des réalisateurs de la Nouvelle Vague (Alain Resnais, Éric Rohmer, François Truffaut, etc.) mais aussi des œuvres plus commerciales. En 1980, il fonde la société de production et de distribution AAA (Acteurs Auteurs Associés), une compagnie qui, contrairement à Armedia, périclita lentement après la mort de son fondateur.

En effet, après sa disparition, certains déclarèrent que Gérard Lebovici s'était lassé du cinéma et qu'il comptait arrêter cette activité, des affirmations assez douteuses si on considère qu'il venait de commencer à s'investir dans d'énormes projets : *Le Nom de la rose* de Jean-Jacques Annaud (1986) et *Le Dernier empereur* de Bernardo Bertolucci (1987). Il aurait plus probablement continué à mener de front cette activité cinématographique avec les nombreuses autres passions ou vies professionnelles qu'il cumulait.

Les autres vies de Gérard Lebovici

Si, dans ses jeunes années, Gérard Lebovici avait des positions politiques de gauche modérée, il s'était rapproché de l'extrême gauche dans les années 60, ce qui peut apparaître comme paradoxal puisque, dans le même temps, sa fortune se développait considérablement et qu'il fréquentait de plus en plus le show-business et la jet set.

Il avait été mendésiste dans les années 50 et avait côtoyé dans ces cercles George Kiejman qui fut son ami et avocat et qui, comme lui, fréquenta le monde du cinéma (avocat de réalisateurs et acteurs célèbres, président de la Commission d'avance sur recettes de films [1989-1990]), du grand banditisme (avocat d'Alain Caillol, un des complices de Jacques Mesrine), de l'extrême gauche (avocat de Pierre Goldman et Guy Debord) et de la politique (il a été ministre entre 1990 et 1993). Mais, après 1968, Gérard Lebovici est beaucoup plus proche de l'extrême gauche et a un goût prononcé pour l'iconoclasme. C'est dans ce contexte qu'il crée en 1969 la maison d'édition Champ Libre qui publie des auteurs issus de la contre-culture américaine, des publications *underground*, des textes traitant de la sexualité ou encore des auteurs communistes ou anarchistes. On trouve au catalogue de cette maison d'édition Orwell, K. Dick, W. C. Fields et, à partir de 1971, Guy Debord.

Guy Debord (1931-1994) est un intellectuel révolutionnaire « situationniste » surtout connu pour son essai de 1967, *La Société du spectacle*, dans lequel il dénonce – entre autres – la marchandisation de la société et le rôle joué par les industries culturelles dans ce processus. Personnalité caractérielle et alcoolique, Debord va néanmoins se lier à Lebovici ; lien qui sera présenté, selon les versions, comme une domination





intellectuelle totale sur Lebovici d'un Debord-gourou ou comme une relation entre pairs, parfois orageuse.



GUY DEBORD

Gérard Lebovici ne va pas seulement éditer Debord, il va également produire trois de ses films : *La Société du spectacle* (1973), *Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film « La Société du spectacle »* (1975) et *In girum imus nocte et consumimur igni* (1978) (titre qui est un palindrome latin signifiant « *Nous tournons en rond dans la nuit et nous sommes dévorés par le feu* »). Ce sont les seuls films où le nom de Gérard Lebovici figure au générique.

En 1974, Gérard Lebovici renvoie toute l'équipe de Champ Libre (à l'exception de sa femme, Floriana Chiampo) en arguant que ses salariés souhaitent faire évoluer sa maison d'édition vers de l'édition commerciale classique ; mais beaucoup voient là l'influence de Guy Debord. À partir de cette transformation, le catalogue de la maison d'édition va considérablement se réduire, se limitant aux écrivains que Lebovici et Debord considèrent « dignes » d'être publiés. C'est notamment par le biais de Champ Libre à cette époque que l'œuvre de Clausewitz sera popularisée en France. Champ Libre publie ses livres

dans des éditions de grande qualité, coûteuses, et cette politique à contre-courant du marché n'est possible que parce que Lebovici renfloue régulièrement les comptes avec sa fortune personnelle.

Parmi les collaborations entre Debord et Lebovici, on compte la création, en janvier 1977, d'une société (possédée à parts égales) créée pour publier et vendre « Le Jeu de la guerre », un jeu stratégique et historique créé par Debord dans les années 60 (et dont il n'existerait que quatre ou cinq exemplaires du plateau de jeu réalisé par un artisan : une table [45,5 cm x 36,5 cm] et des pièces ciselées en cuivre argenté, même si le livre de règles a été plus largement diffusé). En 1983, Gérard Lebovici achète également le studio Cujas, une salle de cinéma du Quartier latin, pour n'y projeter que les films de Guy Debord.

Mais la vie de Gérard Lebovici hors cinéma ne se résume pas à Debord. Lebovici est également un joueur (qui joue gros et perd beaucoup dans des salles clandestines) et il multiplie les maîtresses, tarifées ou non.

À partir de 1977, il développe également un vif intérêt pour Jacques Mesrine (1936-1979), l'ennemi public numéro 1, après avoir lu son autobiographie *L'Instinct de mort* (1977, Jean-Claude Lattès). Très vite, Lebovici rêve de l'adapter en film. Il contacte de nombreux réalisateurs mais tous refusent, sauf Philippe Labro. Il obtient l'accord de principe de Jean-Paul Belmondo pour jouer Mesrine et engage Michel Audiard et Patrick Modiano pour écrire le scénario. Mais les deux scénaristes n'avancent pas, Belmondo quitte le projet (d'après une ancienne compagne de Mesrine, Belmondo renonça sous la pression du gouvernement français qui ne voulait pas que Mesrine – qui venait de s'évader de la prison de la Santé – puisse apparaître sympathique sous les traits d'une grande star populaire) et Lebovici repousse le projet *sine die*.

À la mort de Mesrine, abattu en 1979, Gérard Lebovici prend soin de la fille de l'ennemi public n°1, Sabrina Mesrine (née en 1961), laquelle, convaincue que son père a été sciemment exécuté par la police, a porté plainte contre l'État français pour « assassinat ».

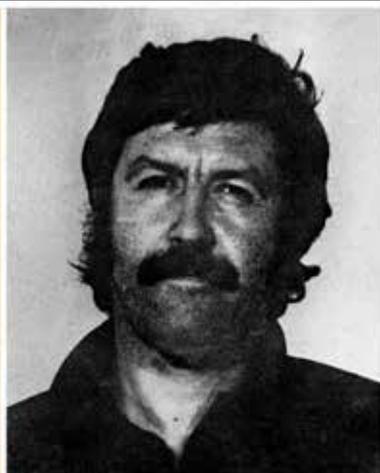
En 1984, Champ Libre réédite *L'Instinct de mort* de Jacques Mesrine, cette fois avec une préface signée Gérard Lebovici où il s'enorgueillit d'avoir le « *redoutable honneur* » d'assurer cette réédition, fustige l'attitude du précédent éditeur Jean-Claude Lattès et la





Faites **ENTRER L'ACCUSÉ**

nouvelle loi qui confisque à jamais les droits d'auteurs des personnes ayant publié un récit des crimes pour lesquels elles sont détenues. Dans ce texte, il déclare même que Mesrine est devenu « *pour les Français de notre époque, le parfait symbole de la liberté* ».



LA UNE DU PARISIEN DU 3 NOVEMBRE 1979 ANNONÇANT LA MORT DE JACQUES MESRINE ET LE PORTRAIT DE CE DERNIER

En ce début d'année 1984, le sujet Mesrine est à la mode. Le 1^{er} février est sorti en salle le documentaire *Jacques Mesrine : profession ennemi public* d'Hervé Palud (surtout connu désormais pour avoir réalisé *Un Indien dans la ville* mais qui était à l'époque le compagnon de Sabrina Mesrine) et, le 29 février 1984, une fiction intitulée *Mesrine*, d'André Génovès, consacrée à la période entre l'évasion de la prison de la Santé et sa mort ; deux films qui n'emportent pas l'adhésion publique et critique.

C'est dans ce contexte que Gérard Lebovici est assassiné le 5 mars 1984.

Les circonstances de sa mort et l'enquête

Le 5 mars 1984, Lebovici se rend dans les bureaux d'AAA où il est contacté par un mystérieux interlocuteur qui se présente à sa secrétaire comme « *un ami de Sabrina* » (ce prénom faisant référence ou non à Sabrina Mesrine). Il note un rendez-vous sur un bout de papier qu'il se met en poche. Il annule un rendez-vous qu'il avait en fin d'après-midi et appelle sa femme, Floriana Chiampo, pour lui annoncer qu'il sera en retard pour le dîner.

Ce sont les dernières nouvelles que ses proches ou ses collaborateurs auront de lui. Il est retrouvé, vers 3 h du matin, la nuit du 7 mars, par le veilleur de nuit d'un parking souterrain de l'avenue Foch. Il a été abattu dans sa Renault 30 TX de quatre balles de calibre .22 dans la nuque. Toutes les douilles sont retrouvées dans la voiture, trois sur le tapis de sol et une posée sciemment droite sur la lunette arrière du véhicule. On n'a pas pris son argent (il avait une somme conséquente sur lui) mais ses papiers d'identité ont été emportés. Sur lui, on trouve le ticket de parking indiquant qu'il y a pénétré à 18 heures 43 et un papier sur lequel il a inscrit : « *François, 18 h 45, rue Vernet* ».

Le journal *Libération* prédit une enquête difficile : « *Cet imprésario (...) s'était construit dans les coulisses du cinéma une puissance aussi énorme que méconnue. Sa mort est aujourd'hui aussi mystérieuse que de nombreux aspects de sa vie (...) Si l'enquête judiciaire devait apporter quelques lumières sur cette mort plus que surprenante, on doute néanmoins que tout le mystère de cet homme de pouvoir puisse être un jour levé.* » ; une analyse qui s'avérera exacte.

Dans la presse et dans le Tout-Paris, les accusations plus ou moins feutrées pleuvent, embrouillant une enquête où la police hésite beaucoup du fait de la renommée des proches de la victime. George Kiejman, ami et avocat de Lebovici, s'agacera de cet excès de prudence des policiers : « *Ils ont mis un an à s'apercevoir que Gérard avait une maîtresse, alors que s'ils avaient tout de suite posé la question à Floriana [la femme de Lebovici], elle leur aurait donné son numéro de téléphone!* »

Mis en cause directement ou indirectement par la presse, Guy Debord attaque en justice ses accusateurs, et aide Floriana Chiampo à maintenir à flot les éditions Champ Libre, rebaptisées Éditions Gérard Lebovici (elle les vend en 1990, au bord de la banqueroute). Début 1985, Debord publie *Considérations sur l'assassinat de Gérard Lebovici* où il s'en prend à ses accusateurs aussi bien qu'à ses défenseurs qui ont tenu des propos qu'il juge inexacts. Touché par une maladie incurable liée à son alcoolisme, Debord se suicide en 1994.

L'enquête patine et l'affaire tombe dans l'oubli.

En 2008, le producteur Thomas Langmann parvient, après de nombreuses années d'efforts, à produire un biopic en deux parties consacré à Jacques Mesrine : *L'Instinct de mort* et *L'Ennemi public n°1*, réalisés par





Jean-François Richet. Langmann, fils de Claude Berri, rêvait de ce projet depuis longtemps, lui qui, enfant, avait vu Lebovici et son père discuter de la possibilité d'adapter l'autobiographie de Jacques Mesrine. Dans ces deux films, le criminel est incarné par Vincent Cassel, fils de Jean-Pierre Cassel, un des premiers comédiens représentés par Gérard Lebovici. Malgré ces éléments renvoyant à Gérard Lebovici et à son assassinat, l'affaire fut très peu évoquée pendant la promotion des deux films, symbole de l'oubli entourant ce personnage, autrefois incontournable dans le cinéma français.

Les nombreuses hypothèses entourant ce crime

Immédiatement après l'assassinat, deux hypothèses principales émergèrent : la piste d'extrême gauche et celle concernant les liens entre Gérard Lebovici et les proches de Jacques Mesrine.

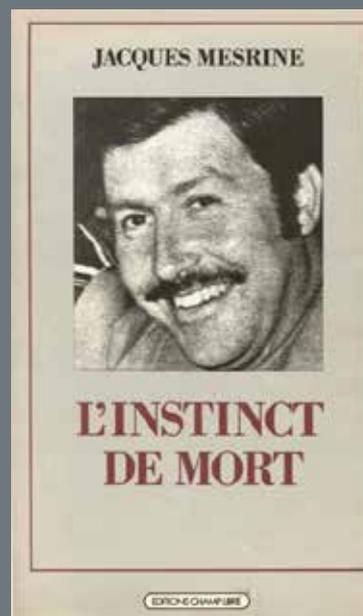
L'hypothèse d'extrême gauche s'inscrit dans le contexte des années 80, encore marquées par les attentats politiques en Europe. Certains journalistes émettent l'hypothèse que Lebovici ait pu côtoyer ou financer des mouvements d'extrême gauche violents par l'intermédiaire de Debord et finir par en payer le prix. On retrouve cette thèse aussi bien dans l'hebdomadaire de centre gauche *Le Nouvel Observateur* que dans l'hebdomadaire d'extrême droite *Présent*. Mais cette théorie ne repose finalement que sur l'amalgame entre des mouvements qui se méprisent entre eux. Utiles dans le cadre de règlements de comptes politiques, ces accusations ne reposaient sur rien hormis les supposés liens entre Debord et des groupes terroristes, que le principal intéressé contesta et qui ne furent jamais établis.

La piste renvoyant à l'entourage de Jacques Mesrine se fondait pour sa part sur les liens réels entre Lebovici et les anciens proches de l'ennemi public n°1 mais aussi sur la technique de l'assassinat qui donna lieu à des interprétations contradictoires. Ainsi, si la disposition particulière d'une douille et le vol des papiers d'identité furent globalement considérés comme un message ou le signe d'un contrat, le recours à un calibre .22 fut présenté dans la presse comme l'utilisation d'une « arme de femme » dans des articles sous-entendant l'implication de Sabrina Mesrine, qui aurait souhaité échapper à la supposée étouffante tutelle de Gérard Lebovici ; ou, au contraire, comme une arme « typique »

de la mafia (mais l'arme des règlements de comptes est plutôt le 11,43). Dans l'hypothèse impliquant Sabrina Mesrine, on parla de tensions autour du documentaire d'Hervé Palud que Lebovici aurait refusé de produire. Cette piste fut abandonnée par les enquêteurs.

Le « François » que Lebovici était censé rencontrer le 5 mars aurait pu être François Besse, compagnon d'évasion de Mesrine en 1978 et ancien complice de ce dernier, alors en cavale (Besse s'est évadé sept fois de prison). Arrêté en 1994, Besse est interrogé à ce propos mais la piste est également abandonnée. On note que François Besse, malgré de nombreux braquages et prises d'otages, n'a jamais tué qui que ce soit.

Autant dans les hypothèses François Besse que Sabrina Mesrine, le mobile supposé est un différend (très flou) autour des montants des droits d'auteur sur les films consacrés à Jacques Mesrine.



LA RÉÉDITION DE L'INSTINCT DE MORT PAR CHAMP LIBRE DE 1984

Toujours dans les proches de Mesrine, Michel Arduin, un ancien complice de l'ennemi public n°1, fut, semble-t-il, soupçonné par l'ancien PDG de Fayard Claude Durand (1938-2015). Le journaliste Jérôme Pierrat, qui écrit une biographie d'Arduin (*Une vie de voyou*, Fayard, 2005) se vit demander par son éditeur si Arduin comptait avouer l'assassinat de Lebovici dans l'ouvrage (Claude Durand aurait tenu ce « tuyau » de la part d'un ancien policier), ce qu'Arduin ne fit pas. Contrairement à François Besse, Michel Arduin





(1943-2014) a commis plusieurs meurtres durant sa carrière criminelle. Surnommé « Porte-avions » par Jacques Mesrine pour son physique imposant (1 m 87, 120 kilos) et l'arsenal qu'il portait toujours sur lui, Ardouin avait été proxénète puis tueur pour un réseau de prostitution à Barcelone et en Amérique latine (outre des condamnations pour trafic de stupéfiants, braquage, possession de machine à sous clandestines, etc.)

On ignore quel aurait été le supposé mobile d'Ardouin pour assassiner Lebovici. En effet, au-delà d'obscurs problèmes de droit d'auteur, certains émirent l'hypothèse que Lebovici aurait pu faire l'objet d'un contrat à cause de dettes de jeu non réglées. Autre théorie : le blanchiment d'argent sale passant par les vidéoclubs. Dans les années 80, la location de films explose et des truands y voient une aubaine. *Via* des vidéoclubs qu'ils contrôlent, l'argent liquide issu des trafics peut revenir dans l'économie légale. Cela passe notamment par l'acquisition de droits d'exploitation de films en vidéoclub négociés officiellement à bas coût auprès de producteurs malhonnêtes qui reçoivent la différence avec la valeur réelle du contrat en liquide, au détriment des équipes des films censés toucher un pourcentage sur les droits d'exploitation vidéo. Lebovici, qui disposait de nombreux droits d'exploitation de films, refusait peut-être d'entrer dans la combine et c'est pour cela qu'il aurait été assassiné. Dans son livre *Les Jours obscurs de Gérard Lebovici* (Stock, 2004), Jean-Luc Douin reprend une rumeur concernant cette affaire de blanchiment d'argent en y associant l'éditeur de vidéos et distributeur René Chateau (par ailleurs attaché de presse et associé de Jean-Paul Belmondo et rival de Lebovici). Ce dernier, qui avait toujours refusé de commenter ces rumeurs pour ne pas leur donner de poids, attaqua le journaliste et obtint sa condamnation pour diffamation. Jean-Luc Douin affirma par la suite qu'il ne pensait pas que René Chateau était le commanditaire.

En 1990, François Caviglioli et Marc Francelet avaient publié un roman, *Master* (Éditions N°1), mettant en scène un nabab de la VHS ressemblant beaucoup à René Chateau dont la compagne, une actrice porno (René Chateau était le compagnon de Brigitte Lahaie dans les années 80), faisait assassiner un agent d'acteurs ressemblant à Lebovici, pour une affaire de VHS. Le roman à clé assez transparent fut un succès en librairie même si les auteurs assurèrent ne s'être qu'inspirés des personnages et ne pas avoir voulu accuser réellement qui que ce soit.

Jean-Jacques Valance, officier de gendarmerie qui travailla sur l'affaire de blanchiment d'argent par les vidéoclubs dans les années 80, a déclaré, lui aussi, que René Chateau n'avait rien à voir dans cette histoire et qu'il doutait également que ce système de blanchiment ait un lien avec la mort de Gérard Lebovici.

Jean-Luc Douin a émis une dernière hypothèse sur les causes de la mort de Gérard Lebovici. Ce dernier aurait été l'amant de Véronique Troy, starlette et call-girl, qui rendait des « services » au SDECE, l'aïeul de la DGSE. Le 11 octobre 1977, elle et sa « collègue » Françoise Scrivano sont assassinées à Sanaa au Yémen en même temps que le président du Yémen du Nord, Ibrahim Al-Hamdi (1943-1977) qu'elles accompagnaient (sans doute en service commandé). Cet assassinat ne donna lieu à aucune enquête mais est généralement attribué au successeur d'Al-Hamdi, Ahmad al-Ghachmi (qui fut lui-même assassiné en 1978) dans un contexte de guerre froide et de discussions sur la réunification du Yémen. Dans *Histoire politique des services secrets français* (La Découverte, 2013) de Roger Faligot, Jean Guisnel et Rémi Kauffer, Véronique Troy est bien présentée dans la liste des personnes « mortes pour la France » mais il n'est fait nullement mention de liens entre elle et Lebovici. Mais selon Jean-Luc Douin, le père de Véronique Troy aurait été un ancien espion soviétique et, considérant que Lebovici avait joué un rôle dans l'arrivée de sa fille au Yémen, il aurait voulu se venger.

Une hypothèse de plus pour un crime qui en compte tellement.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Avec autant d'interprétations et d'hypothèses autour de cet assassinat, il peut paraître presque plus simple d'adapter l'affaire en soirée enquête qu'en jeu de rôle. On peut imaginer une partie centrée sur les obsèques/l'ouverture du testament d'un personnage à la Lebovici réunissant un rival qui blanchit de l'argent avec des vidéoclubs, un intellectuel d'extrême gauche qui craignait qu'on lui coupe les vivres, un terroriste d'extrême gauche avide de financement, un truand créancier de dettes de jeu, la fille d'un criminel qui veut récupérer des droits d'exploitation de la biographie de son père, un agent secret revanchard, un compagnon de débauche haut placé qui craignait un chantage, une vedette liée par un contrat trop contraignant qu'elle voulait rompre, etc.



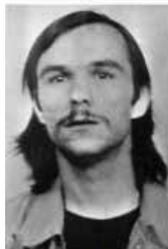


En jeu de rôle, en revanche, une adaptation de l'enquête autour de la mort de Gérard Lebovici risque de tomber sur l'écueil auquel ont été confrontés les vrais enquêteurs : trop de pistes et de possibilités qui risquent de perdre les joueurs. L'affaire Lebovici est si riche qu'elle permet de nombreuses adaptations mais elle nécessite de faire des choix et d'écarter rapidement certaines hypothèses afin de ne pas noyer les joueurs. Je vais tenter de proposer des pistes de développement pour la plupart des théories entourant cette affaire.

La piste « Mesrine » est surtout associée à des questions d'argent liées aux droits d'exploitation des films concernant la biographie de l'ennemi public n°1, un mobile crédible dans la vie réelle mais que je trouve assez peu excitant dans un scénario de jeu de rôle. Dans ce cadre fictif, je pense qu'on peut envisager d'autres éléments associant l'assassinat de Gérard Lebovici à la figure mythique de Mesrine. *A priori*, le criminel n'a pas laissé de butin caché important – dont Lebovici, dans le cadre d'un scénario, aurait retrouvé la trace – qui pourrait être un enjeu. On peut toujours imaginer que Mesrine aurait participé à un important braquage dont le montant n'a jamais été retrouvé et qui ne lui est pas imputé ; mais cela ne colle pas trop avec sa personnalité bravache et m'as-tu-vu, aimant mettre en scène ses exploits. On peut, par contre, imaginer que Mesrine essayait, quand il est mort, de retrouver le butin d'un casse commis par d'autres que lui et qu'il était sur le point de mettre la main dessus quand la police l'a abattu ; une localisation redécouverte par Lebovici lors des recherches entourant son projet de biopic. Le butin jamais retrouvé du « casse du siècle » de la Société Générale de Nice de 1976 (50 millions de francs – soit 29 millions d'euros constants en valeur 2009) pourrait faire office de trésor à retrouver. Bien qu'à la fin de sa vie, Mesrine fréquentait surtout des criminels d'extrême gauche (notamment Charlie Bauer – 1943-2011), il avait été proche de l'OAS dans les années 60 ; comme Albert Spaggiari (1932-1989), supposé cerveau (avec de gros doutes désormais) du casse de Nice qui, lui, avait continué de fréquenter les cercles d'extrême droite. On peut donc imaginer que Mesrine, par de vieux contacts, a appris où se trouvait le butin disparu et, avec ses nouveaux amis, l'a recherché mais n'a pu en profiter.

On peut également jouer sur les zones d'ombre dans la carrière de Mesrine. Ainsi, il s'est évadé le 8 mai 1978 de la prison de la Santé avec François Besse en disposant d'armes à feu dont on ignore toujours comment elles lui sont parvenues. On peut imaginer la participation

à l'évasion d'un enfant de bonne famille s'encanaillant dans les cercles du grand banditisme et/ou de l'extrême gauche et ayant participé à cette évasion et qui, revenu à des positions plus respectables et promis à une brillante carrière, est bien décidé à faire taire tous ceux qui connaîtraient cette erreur de jeunesse.



Jean-Marc Rouillon



Nathalie Ménigon



Joëlle Aubron



Georges Cipriani

LES QUATRE MEMBRES PRINCIPAUX D'ACTION DIRECTE

La piste terroriste d'extrême gauche peut être combinée avec les propositions ci-dessus, un mouvement en lien avec Lebovici pouvant convoiter les informations de Lebovici sur le butin recherché par Mesrine ou rechercher un moyen de chantage sur un notable qui aurait participé à l'évasion de l'ennemi public n°1. Si Debord n'avait sans doute pas de liens avec de tels groupes, on peut quand même imaginer, dans le cadre d'une fiction, que Lebovici en entretenait, lui. On peut alors rattacher l'assassinat de l'imprésario avec le passage à la clandestinité des membres d'Action directe à la même époque en France – et un groupe clandestin a toujours besoin d'argent.

Action directe a eu des liens étroits avec des groupes du Proche-Orient et est fortement soupçonnée d'avoir entretenu des relations avec des États de la région, comme l'Iran : l'assassinat de George Besse, le patron de Renault, en 1986, par Action directe est considéré par certains auteurs comme un contrat réalisé pour le compte de l'Iran contre l'ancien PDG d'Eurodif, société d'enrichissement d'uranium, sur fond de contentieux entre Téhéran et Paris sur les contrats signés à l'époque du Shah d'Iran que la France ne voulait plus honorer après la révolution islamique de 1979. Gérard Lebovici n'avait pas spécialement de liens avec le Proche-Orient mais si on a envie de considérer comme crédibles les liens entre Véronique Troy, la call-girl travaillant pour le SDECE assassinée au Yémen en 1977, et Lebovici, tout devient envisageable.





On peut imaginer un Lebovici donnant des coups de main discrets aux services secrets français : infiltration d'agents dans des tournées de promotion de ses films à l'étranger – avec éventuellement le film *Argo* de Ben Affleck comme inspiration – utilisation de vedettes ou de starlettes sous contrat pour approcher des dirigeants étrangers, etc. On peut aussi prétendre qu'avant de mourir Véronique Troy a fait passer à Lebovici, depuis le Yémen, des éléments importants que l'imprésario aurait conservés et qui intéresseraient plusieurs États. On peut imaginer un microfilm caché dans un des cinq plateaux de jeu existant du « Jeu de la guerre » de Debord et ayant appartenu à Lebovici ; des plateaux de jeu qui ont été réalisés en 1977, l'année de la mort de Véronique Troy. Les informations contenues dans ce document pourraient avoir encore une utilité de nos jours dans le contexte de la guerre actuellement en cours au Yémen et opposant l'Arabie saoudite à l'Iran par factions interposées. Rappelons que le Yémen occupe une position stratégique pour le contrôle du golfe d'Aden par lequel transite un tiers de l'approvisionnement énergétique de l'Europe et pour le contrôle du désert du Rub al-Khali et de ses riches et peu exploitées réserves en hydrocarbures. Si les questions pétrolières ne vous intéressent pas et que vous préférez ajouter du fantastique à vos histoires, la légendaire cité d'Irem – l'Atlantide des sables punie par Dieu pour la pratique des sciences occultes et inspiration de Lovecraft pour *La Cité sans nom* – censée se trouver enfouie à proximité du Yémen, peut être une quête plus alléchante à connecter à cette affaire.

Si on préfère la thèse de l'assassinat de Lebovici lié au blanchiment d'argent par les vidéoclubs, les possibilités de connexion de cette affaire à des scénarios de jeu de rôle contemporain sont illimitées. En effet, la quasi-totalité des organisations criminelles ou occultes de ces jeux (du TAROT de *James Bond* aux Templiers de *Nephilim*) ont besoin de blanchir de l'argent sale. De nos jours, les vidéoclubs ont disparu et il peut sembler difficile d'utiliser cette histoire dans un scénario se déroulant après les années 90. Mais l'arnaque consistant à acheter officiellement à bas coût des droits d'exploitation de films qu'on paye en réalité en liquide directement aux producteurs peut encore fonctionner avec des plateformes de téléchargement. En outre, même si cette méthode de blanchiment n'est plus utilisée, un membre de l'organisation criminelle/occulte derrière cette pratique dans les années 80 et qui a toujours pignon sur rue pourrait voir d'un mauvais œil que des gêneurs s'intéressent de nouveau à l'affaire Lebovici.

On peut bien évidemment sortir complètement des pistes précédentes et partir totalement dans d'autres directions. L'affaire Lebovici peut, par exemple, être connectée à un scénario s'inspirant du très sympathique *La Fin absolue du monde (Cigarette Burns en VO)* de John Carpenter [meilleur épisode de l'inégale série anthologique *Masters of Horror*] où un cinéphile aux abois financièrement est contraint de rechercher la dernière bobine d'un film maudit ; il suffit d'imaginer que Lebovici en a été le propriétaire. Autre exemple, si on joue à *Vampire : La Mascarade*, on peut se souvenir que Villon, prince vampire de Paris, s'intéresse au cinéma, qu'il s'appelle François et que, si j'en crois les sites d'éphéméride, la nuit tombe autour de 18 heures 45 le 5 mars ; de quoi donner une toute nouvelle interprétation au mot retrouvé dans la poche de Gérard Lebovici après sa mort (« *François, 18 h 45, rue Vernet* »).

L'histoire de Gérard Lebovici me semble trop inscrite dans un contexte réaliste pour gagner à être adaptée dans un univers purement fantastique type med-fan par exemple. En revanche, elle nous rappelle que la réalité est toujours beaucoup plus complexe que la fiction et, avec le cas extrême de Gérard Lebovici, que les individus ont souvent de très nombreuses facettes. Trop souvent, les auteurs de fiction, et je m'inclus dans la critique, construisent des personnages se résumant à un cadre de vie personnel et professionnel restreint. En gardant en tête les mille vies en une de Gérard Lebovici, peut-être serait-il bon d'imaginer que le chambellan du royaume qui vient d'être assassiné avait de très nombreuses passions contradictoires et ne se résumait pas à sa fonction ou que l'austère grand maître de l'école de magie finance une troupe de théâtre qui veut monter une pièce sur la vie d'un célèbre criminel en fuite.

Odillon

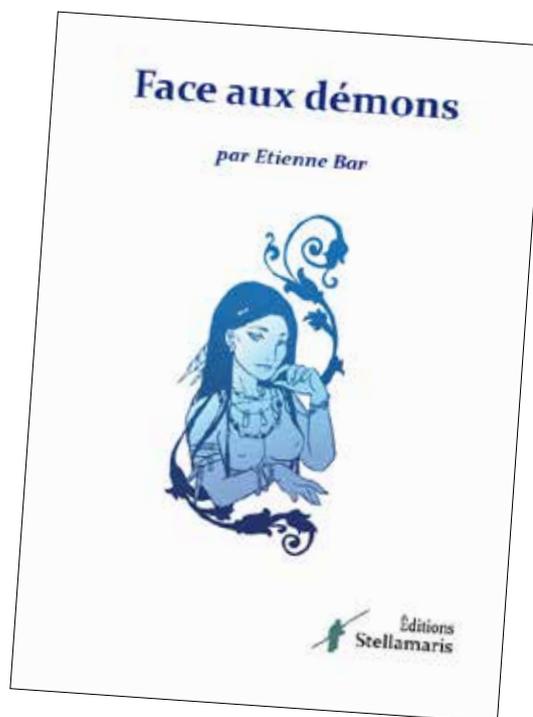
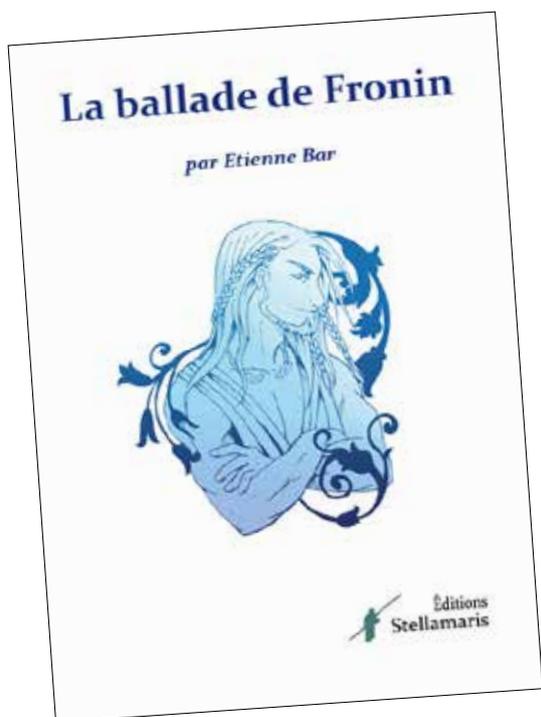
P.S. Je vous rappelle que vous pouvez me communiquer ce que vous ont inspiré les articles de cette rubrique à l'adresse odillon.fela@gmail.com



Friponnes rpg : Ne tuez plus vos ennemis, baisez-les !

Friponnes rpg vous permet d'incarner des fripons et des friponnes au grand cœur dans un monde paillard et beau, les Folandes. Les héros (qui seront souvent des héroïnes) combattront les colonialistes, les pirates, les trafiquants d'esclaves, les cultistes de toutes obédiences, les marchands cupides, les banquiers véreux, bref tous ceux sans qui ce monde serait si agréable à vivre... La nature y est en effet magnifique, généreuse et bienveillante. Vous êtes les défenseurs d'une civilisation aux principes proches de nos bons vieux hippies (« peace and love », non-violence) où sexisme, pudeur, possessivité amoureuse, jalousie et cupidité sont inconnus dans un monde souvent violent, sexiste, cupide et esclavagiste...
Avertissement : Ce livre contient des scènes sexuellement explicites et doit donc être réservé à un public majeur.

Ce jeu de rôle est basé sur deux romans du même auteur.



<http://editionstellamaris.com> => Ouvrages par catégories =>

Jeux de rôles => Friponnes rpg

Livre de base 35€00

La ballade de Fronin 20€00

Face aux démons 25€00



Armed Response

cœur des USA.

On l'aura compris, les intervenants ne sont pas des enfants de chœur et font le sale boulot que l'armée américaine ne veut pas faire de peur de se prendre un nouveau scandale d'Abou Grahib.

Donc, une fois arrivés sur place, on découvre que tout le monde est mort de façon inexplicable voire par suicides assistés face à un phénomène que la vidéosurveillance n'a pas enregistré. Meix, l'IA qui gère les interrogatoires, semble avoir décidé de se la jouer perso.

À partir de là, on a droit au classique jeu de massacre avec disparition régulière des personnages, mais pas uniquement de la main d'une IA devenue complètement libre de ses choix. Car il y a un secret bien caché que tous les intervenants, sauf un, partagent.

Si le Temple (nom de l'IA) a pour but de découvrir les secrets cachés des ennemis des USA et du monde libre (vous voyez, « l'axe du mal » ?), elle analyse aussi les interrogateurs. Alors quand elle découvre leur petit secret, elle fait ce pour quoi elle est prévue, à savoir analyser les pensées cachées et faire avouer les coupables. Pour cela, il suffit de les pousser à bout, voire de les éliminer physiquement... Alors quand il s'agit d'un crime de guerre, elle ne va pas se gêner pour faire le ménage.

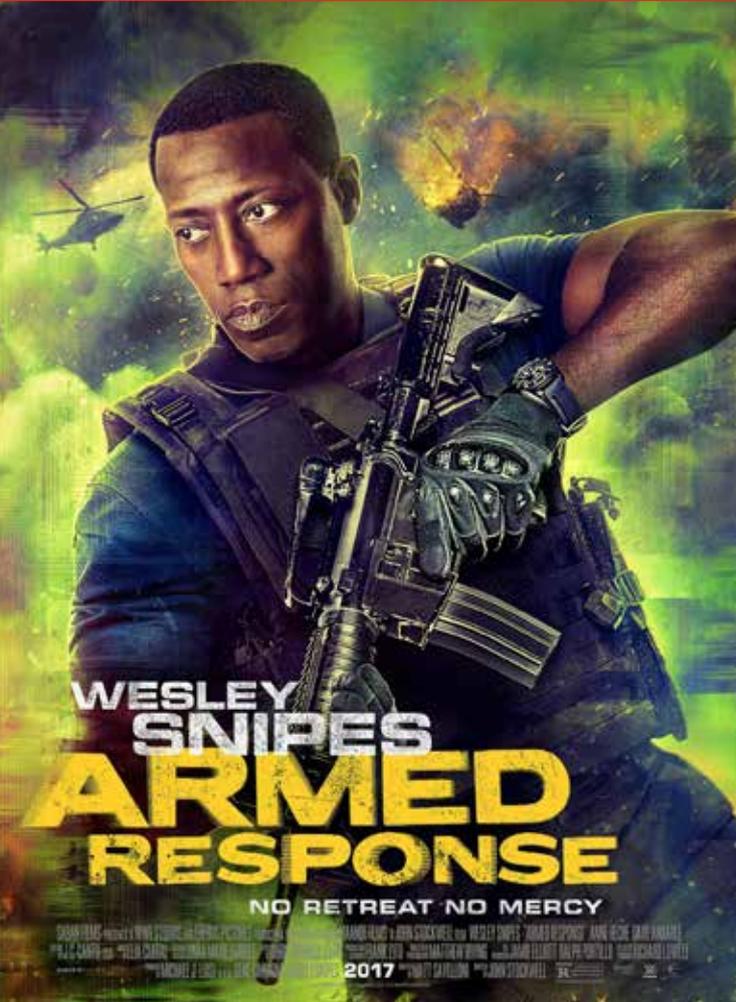
Ça tue, ça meurt, ça fait de la psychologie de base, ça distrait. Ça se laisse regarder un soir de pluie en faisant autre chose en parallèle.

Petit clin d'œil pour ceux qui regarderont le film, jouez au jeu des trois erreurs entre l'affiche et le contenu du film ; l'effet est saisissant et là on se dit que la liberté créative des illustrateurs doit quand même être un peu contrôlée, non ?

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Bon, j'avoue que là je fais une chronique pour vous parler de moi et de mes débuts en tant que MJ... C'est narcissique, je sais, mais j'aime bien cette fleur.

Une des toutes premières campagnes que j'ai animée était dans le jeu *BERLIN XVIII*, version originale. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit d'un jeu un peu cyberpunk, un peu post-apocalyptique et très contestataire.



Non, Wesley Snipes n'a pas pris autant de poids que Val Kilmer ou Steven Seagal ! Le bon Wesley est encore capable de se battre correctement et de se donner dans un rôle. Bon, il est vrai qu'après des années de traversée du désert, il ne va pas se relancer avec une série B, même bien construite, mais c'est le premier pas qui coûte. Ce n'est plus *Blade* mais il a le mérite de vraiment jouer son rôle et de s'y fondre, point suffisamment rare pour les anciennes stars *bankables* qu'il faut le souligner.

Tout ça pour vous dire que *Armed Response* est un film correct même si ses moyens sont limités.

L'histoire est tragiquement simple. Un groupe de contractants privés de la CIA se retrouve à devoir enquêter après le silence radio d'une autre équipe chargée de surveiller un centre d'interrogatoire secret planqué au beau milieu d'une prison désaffectée au





Dans cet univers hyperviolent, les joueurs jouent (c'est ce qu'on attend de gens désignés par un tel terme, non ?) des policiers à la limite du juge Dredd et surtout véritable chair à canon d'un monde qui part totalement en zappette.

Donc, j'ai fait adapter un scénario qui se concluait par la prise d'assaut du quartier général d'une corporation technico-militaire soupçonnée de vouloir renverser le gouvernement. Bon, je vous passe que la corporation est en fait dirigée par des cyborgs qui ont éliminé les patrons originaux et les ont remplacés par des copies, chose qu'ils étaient en train de faire au niveau national.

Donc mes personnages se retrouvent eux aussi aux prises avec un bâtiment contrôlé par une IA mais avec des moyens bien plus mécaniques qu'ici car, oui, il y a un tout petit peu 26 ans d'écart entre ces deux histoires. Et en voyant *Armed Response*, je me rends compte que je ne traiterais pas du tout le sujet de la même façon aujourd'hui.

C'est fou ce que le temps peut faire vieillir un scénario et le rendre à la limite du naïf ! J'ai un peu honte (en fait, non, mais ça donne un effet dramatique à cette chronique, ne pensez-vous pas ?).

Tout ça pour vous dire que vos vieux scénarios ont encore de beaux restes mais il va falloir les retravailler au goût du jour. C'est bête mais j'en ai eu la preuve avec ce film. Une idée reste bonne dans l'absolu mais sa réalisation peut profiter des dernières nouveautés de l'imaginaire.

Bon, là on est dans du futuriste, donc on le conçoit très vite et bien mais imaginez ce que vous allez devoir revoir dans vos vieilles histoires au vu des intrigues de film bien connus. Fini de se la jouer « le gentil est en fait le méchant », c'est du recuit depuis le temps. Fini de se la jouer « le trésor était dans l'autre camion », *Mad Max* est passé par là. Fini de se la jouer « les héros meurent tous », *Legion* a fait son œuvre. Fini de se la jouer « survivants badass de l'apocalypse zombie », *Walking Dead* et des tas d'autres ont annulé la peur du zonzon.

Il va falloir innover et trouver de nouvelles ficelles scénaristiques voire de nouvelles approches de situations bien connues.

Que vos scénarios deviennent le premier *The Strain*, le premier *Blair Witch Project*, le premier *Cohérence*,

le premier *Star Wars*, le premier *Resident Evil* ! Je sais, c'est cruel mais il va falloir transpirer un peu les gars !

Blackcoat daughters



Alors c'est l'histoire de deux jeunes filles qui se retrouvent pour quelques jours de vacances isolées dans une pension de jeunes filles, vous savez le genre sympa avec un uniforme et des règles issues du XIX^e siècle.

Esseulées, à la garde d'un couple assez étrange de deux vieilles filles, dont on ne sait pas si elles sont aussi amantes ou sœurs cachées, elles vont commencer à expérimenter la sinistrose du lieu et tout un tas d'événements pas très catholiques au contraire de l'institution.





Le ciné ← M'A TUER !

Parce que les vieilles filles ont un lourd passé de rumeurs de pratiques de sorcellerie et de satanisme.

Parce qu'une des deux jeunettes est sur le point de se taper un avortement en cachette vu que son petit ami, pour qui elle a menti à ses parents sur la date de fin des cours, a la grande classe de lui proposer juste de la conduire jusqu'au centre d'avortement mais qu'il n'a pas l'argent.

Parce que la seconde jeunette n'arrive pas à contacter ses parents au téléphone et est persuadée qu'ils sont morts et qu'ils lui passent de faux coups de fil.

Parce que le directeur de l'établissement n'a pas du tout, mais pas du tout envie de passer un week-end seul dans l'institution avec quatre femmes au bord de la folie.

Parce qu'une autostoppeuse se rapproche de l'institution avec une envie de revivre un épisode traumatisant de sa vie, mais surtout avec de faux papiers en poche et des vêtements d'infirmière d'institut psychiatrique.

Parce qu'un couple de parents pleurant leur enfant mort assassiné dans l'institut fait un pèlerinage vers ce lieu maudit.

Pendant presque deux heures, l'histoire va naviguer entre tous les styles du film fantastique. Parfois on pourra se dire qu'il s'agit d'un *slasher*, mais non. Parfois c'est une histoire de possession, mais non. Parfois c'est l'histoire d'un culte et de ses sacrifices, mais non. Parfois ce sera aussi une histoire de tueur en série, mais non.

Vous finirez par savoir le fin mot de l'histoire mais pas avant la dernière image... Il y a un prix à payer pour la curiosité !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Vous rendez vos joueurs complètement fous ! C'est pas un beau programme ça ?

Vous reprenez le concept du film, à savoir ne jamais savoir dans quel type d'histoire on se trouve...

Des gens se font sucer le sang mais ce n'est pas un truc de vampire. Enfin si, mais réellement non, rien à voir au final.

Il y a des objets qui se déplacent tout seuls mais il n'y a pas de fantômes. Quoiqu'il y a bien un fantôme mais

pas comme on le croit.

Il y a un tueur en série, sauf qu'il n'est pas en série, sauf quand il fait des séries.

Le loup-garou, bon d'accord il est un peu loup-garou, sauf qu'il n'est pas vraiment loup-garou, non ?

Vous ne comprenez plus rien ? C'est voulu et c'est justement là tout le plaisir du jeu.

Si vous ne comprenez rien, vos joueurs non plus. Parce que le « métajeu » est inévitable, il faut que vous les perdiez dans une histoire qui passera son temps à les emmener dans des lieux communs pour mieux les détourner.

Le tueur en série est un vampire. Le vampire est un scientifique contaminé. Le virus est en fait un soin pour une maladie entraînant des mutations. Ces mutations sont en fait des hallucinations. Ces hallucinations ne s'attaquent qu'aux personnes déjà folles. Ces fous sont en fait des tueurs en série enfermés dans un institut. Cet institut est fait un laboratoire de recherche tenu par des créatures issues d'un autre monde. Cet autre monde est en fait notre terre dans le futur.

Vous voyez l'idée ?

Bon courage et bon délire !

Dresden Files

Faisons-nous un peu de mal et infligeons-nous quelques regrets pour changer.

Je vais vous parler d'une série qui reposait sur une franchise à la popularité modeste mais réelle, avec ses fans de la première heure, à savoir *Les Dossiers Dresden*. Bon d'accord, c'était pourri d'avance avec un personnage principal joué par, vous savez, le type de *The Gates* et *The River*, deux autres séries abandonnées dès la première saison. On le surnomme aussi « le poissard » dans la profession... J'ai nommé Paul Blackthorne !

Plus sérieusement, voici un univers sympathique à la Harry Potter, les enfants en moins, la violence, l'alcool, le sexe et le pouvoir en plus ! On allait enfin pouvoir s'amuser entre adultes magiciens consentants. Mais non, le public et Scifi Channel en auront décidé autrement.





Oui mais j'en fais quoi moi ?

Ben vous adaptez le jeu en jeu amateur... Non ? Bon d'accord, vous vous rabattez sur *Dresden Files RPG*. C'est du *FATE 3*, c'est donc du bon. Là vous pourrez, à base des livres, de la série et surtout des livres de JdR, concevoir l'univers d'Harry Dresden et lancer vos aventuriers dans un monde où, même si on n'est jamais loin de l'autre Harry (Potter pour ceux qui ne suivaient plus), on va quand même jouer entre adultes à des jeux magiques interdits.

Parce que la magie a réellement un prix dans les *Dossiers Dresden* et il vaut mieux soit être prêt à le payer soit savoir à quoi on va s'exposer. Mais non, il y a toujours des gars qui se lancent dans le mystique sans ceinture de sécurité, des fantômes qui ont un peu la dalle d'une vengeance qu'ils n'ont jamais eue ou encore des créatures magiques qui ne comprennent pas qu'il ne faut pas se mêler aux humains.

Petit dernier point rafraîchissant, au niveau des intrigues et des guerres de coterie, on n'est pas au niveau de *Vampire* mais c'est pas mal comme univers de salauds et de traîtres.

Il ne vous reste plus qu'à entrer dans la danse... enfin à pousser vos joueurs à entrer dans la ronde mortelle.

The autopsy of Jane Doe

Ceux qui ont pris l'habitude de me lire, j'ai mal pour eux mais je les en remercie, savent que les huis clos, moi, j'aime bien. Ce doit être la saveur moite de la promiscuité des personnages ou tout simplement l'appel à nos peurs les plus profondes qui me plaît. Vous savez, cet instinct qui vous dit que dans une pièce fermée, rien ne peut vous atteindre. Ce besoin de faire une cabane avec les draps quand vous avez cru entendre un bruit venant de la penderie. Cette croyance que se planquer à la cave ou au grenier vous protégera des bruits de pas dans la maison alors que vous êtes censé y être seul ce soir. Bref, quand on contrôle son espace, rien ne peut arriver, pas vrai ?

Maintenant, quand ce huis clos se déroule dans un établissement de médecine légale dans un village paumé du fin fond des États-Unis, cela inspire un peu moins de

Pourtant il y avait de la matière.

Un héros, parfait antihéros. Le genre de mec qui aurait déjà dû mourir dix fois et qui attire les problèmes comme le CERN attire les conspirationnistes. Des personnages secondaires avec de vraies histoires à raconter et à vivre. Une partenaire « fliquette » qui n'a peur de rien mais qui en a gros sur la conscience. Un conseiller plus fantôme que vivant et surtout attaché à son propre crâne qui sert de bloque-livre. Un haut-conseil avec des créatures fantastiques et un certain sens de la mesure à coup d'exécutions sommaires. Et surtout, de gros méchants qui en veulent à tout le monde et qui rêvent de conquérir toutes les dimensions.

On allait s'amuser... ou pas.

Parce que bon, les effets spéciaux c'est un peu léger, voire vraiment pas terrible. Les intrigues c'est du réchauffé mais on sentait que ça allait en s'améliorant... Bref, un univers à découvrir calmement en se disant qu'on va pouvoir se rattraper sur les livres.





Le ciné ← M'A TUER !

réconfort. Quand le lieu a l'âge de mes ancêtres avec tous ses problèmes d'obscurité et d'aspect pesant, là on aurait tendance à ne pas apprécier.

Alors quand arrive un cadavre intact, issu d'une scène de crime où un couple de petits vieux s'est entretué avec leur jardinier mexicain, on sent que ça ne va pas bien se passer. Quand on apprend que le cadavre était planqué dans la cave des vieux, on sent que nos médecins légistes vont faire des heures supplémentaires.

Au fur et à mesure de l'autopsie, les phénomènes étranges vont se multiplier et les indices qu'ils vont extraire du corps de la victime vont leur suggérer qu'il s'agit de bien plus que d'une victime classique de la violence ordinaire.

Comment comprendre que la victime a été découpée de l'intérieur, a subi des outrages au-delà de l'acceptable, porte des traces de tortures insoutenables dont on ne retrouve les descriptions que dans les livres décrivant les procès de sorcellerie ?

N'oublions pas que Salem n'est pas très loin de là... et que des indices tendent à pousser vers un âge bien plus avancé pour leur victime que ce que son corps laisse imaginer au premier coup d'œil.

Disons que quand les morts se relèvent, quand les lumières s'éteignent et quand la tempête commence à faire rage à l'extérieur, cela signifie clairement qu'il y a sans aucun doute bien plus à découvrir sur cette inconnue si bien conservée.

plusieurs plans de compréhension, sur plusieurs plans de réalité. Oui, oui, celui-là !

Parce que, attention très gros *spoiler alert*, ici on parle de savoir ce qu'est réellement la réalité. De savoir distinguer ce qui est une perception de notre esprit faussé de ce qui est de la pure imagination. La question n'est pas de savoir si ce que les joueurs vivent est réel, mais à quel point cela l'est.

Jane Doe part d'un postulat très simple : une entité maléfique est en train de revenir à la vie. Mais pour y arriver, elle doit pousser les hommes à réaliser certaines choses, des choses qu'ils ne feraient jamais de leur plein gré. Pour y arriver, cette entité va donc devoir remodeler la réalité en se basant sur les peurs, les espoirs, les rêves de chacun, mais dans un espace limité ; elle n'est pas un dieu, juste un être puissant qui ne peut faire appel qu'à une partie de sa puissance.

Oui, je sais, c'est un scénario casse-gueule dans du JdR car s'il y a bien quelqu'un difficile à manipuler de façon subtile, ce sont les joueurs durant un scénario d'horreur. Pour une raison de « métajeu », instinctivement, les personnages ne vont pas réagir comme ils le devraient et donc la manipulation peut très rapidement se retourner contre le MJ.

Cela n'est pas sans solution. Dans le pire des cas, rien ne vous empêche de rebasculer rapidement sur un plan B de bon scénario de série B, bien cousu d'un fil d'un blanc pur. Les joueurs s'amuseront et vous sauverez la soirée. Dans le cas standard, il faudra pousser vos joueurs à réagir rapidement, histoire qu'ils ne prennent pas le temps de réfléchir. La réflexion est la mort de l'erreur due à l'empressement, ne l'oubliez pas.

Jouez sur les réactions, ne leur laissez jamais le temps de se reprendre, de mettre en rapport deux événements et de comprendre que quelque part, vous avez laissé passer une incohérence. Car, croyez-moi, vous allez en laisser passer, vous allez même vous tromper lourdement parfois. Le but à partir du lancement de la période d'illusion est d'occuper suffisamment vos personnages pour que les joueurs mettent les anomalies sur le compte de votre manque de préparation. Pendant de longues minutes voire heures, les joueurs penseront que vous n'êtes pas au mieux de votre forme avant que le twist final ne leur prouve qu'en fait vous les avez manipulés tout le temps.

Votre victoire sera de voir cette lueur dans leur regard



Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous revoyez ce modèle de scénario que vous avez depuis trop longtemps rangé dans un placard obscur de votre grenier. Vous savez, celui qui va vous obliger en tant que meneur de jeu à être capable de jouer sur





quand ils comprendront que tous les signaux qu'ils ont perçus, ils les ont mal interprétés et que leur propension à utiliser le « métajeu » s'est finalement retourné contre eux.

John Wick



John Wick est le héros que tout le monde adore. C'est clairement le stéréotype du méchant qui décide de se ranger et qu'on finit par aimer, à force de le voir souffrir en souvenir de la femme qu'il a aimée – au point d'abandonner une très belle carrière de tueur à gages pour devenir un homme au foyer aimant et attentionné. Parce que, oui, il a tout quitté pour elle et sa voix si douce et son cœur si pur. Alors quand la maladie l'a emportée, oui, oui, pas la vengeance d'un ancien associé, juste une maladie comme il en existe des milliers capables de vous arracher l'amour de votre vie, il a été détruit. Heureusement, son aimée lui a offert un jeune chiot, un être à aimer une fois qu'elle ne serait plus là.

Une créature qui lui rappelle que la vie c'est aimer et partager, pas tuer et détruire (se détruire).

Il y a aussi sa voiture, sa seconde âme sœur. Ce lieu qui a accompagné tant de balades romantiques et partagé tant de secrets intimes et amoureux. Évidemment, c'est à ce moment-là que le fils d'un mafieux russe décide de piquer la bagnole d'un pauvre type qui balade son chien, John Wick. En plus, non content de s'introduire chez lui pour le passer à tabac, le gamin lui bute son chien ! Ça aurait mis n'importe qui en colère ; mais John, il ne se met pas en colère. John, il enclenche la version *berseck* de la colère. Parce que John, ce n'est pas qu'un simple tueur à gages inconnu des petits jeunes criminels du coin : John, c'est une légende, uniquement connue d'un milieu de haut vol, d'un monde où le crime est bien plus qu'organisé.

Parce que John appartient à une confrérie informelle de tueurs, de criminels, qui est régie par ses propres codes d'honneur, par ses propres lois. Un univers que seules les personnes de son statut connaissent. Un monde dans lequel il existe des lieux sécurisés, la chaîne d'hôtel Continental, où un membre peut se fournir en matériel qui ferait pâlir d'envie n'importe quelle armée, un lieu où tout se paie avec une monnaie spéciale qui n'est accessible qu'à ceux qui acceptent certains types de contrats très dangereux mais très bien payés. Un monde où l'élégance et le chic se mêlent à la brutalité la plus cruelle.

C'est ce monde que vous allez découvrir au long des deux opus de la trilogie John Wick. Oui, un troisième film est prévu, et il y a bien une volonté de lancer une franchise monstrueuse pour cet univers bien plus complexe qu'il n'y paraît. Rien qu'en cela, les films sont un plaisir à regarder. On peut enfin se plonger dans des personnages et une atmosphère sans se dire que dans 90 minutes ce sera fini et qu'on ne saura jamais ce qui viendra ensuite.

De plus, les personnages sont bien plus complexes que les criminels habituels. Chacun a ses propres motivations et, dans leur univers, le bien et le mal ne se lisent pas de la même façon. Ensuite, il y a les scènes d'action qui sont délicieusement irréalistes mais passionnantes et surtout les gadgets des personnages qui valent à eux seuls le fait de regarder les films.

Je suis conquis, le serez-vous ?





Le ciné ← M'A TUER !

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous n'attendez pas la sortie de la série consacrée au Continental pour donner vie à l'univers de John Wick. Personnellement, je serais incapable de rendre le style de combat illustré dans *John Wick*. Mais tout MJ qui aurait « masterisé » du JdR martial est capable d'y arriver. Par contre, je me sens parfaitement à l'aise dans cet univers underground.

On est pas loin des concepts de la Mascarade (*Vampire*). Ici, la réalité ne peut être lue que d'une seule façon, la façon officielle. Mais il existe une frange de la population qui a, elle, une autre vision du monde et de sa réalité. Une population pour qui les titres des journaux sont différents, pour qui le fait de ne plus entendre parler de quelqu'un a une signification très claire.

C'est cet univers qu'il faut faire découvrir à vos joueurs de jeux plus classiques. Parce qu'il va briser tous leurs codes et compréhensions du monde. Finalement, un simple *dealer* de rue, un simple flic véreux, un simple politicien fanatique de l'ordre seront de sympathiques Némésis, car les personnages savent qu'il y a bien plus au-delà du regard, bien plus au-delà de la ligne d'horizon de la réalité communément acceptée.

Pour les scénarios, on restera dans du classique de polar, du *COPS* au maximum, mais du côté des « méchants », du côté de gens qui considèrent que le crime organisé doit l'être entre gens du même monde. Des personnes qui doivent sauver les apparences face au monde commun parce qu'il est nécessaire, pour sauver leur style de vie, que l'entière de l'humanité ne soit pas au courant de l'existence de leur caste. Si le secret venait à s'ébruiter, cela serait la fin de tout et de tous. Cela, personne ne peut l'accepter.

Et puis, il y a les jouets... Du costume de créateur pare-balle dans une fibre inconnue même des militaires, en passant par les fusils hyper sophistiqués jusqu'aux balles spéciales, il y a de quoi faire et amuser vos joueurs. En fait, là, il faut tendre vers du *James Bond*, mais le côté espionnage en moins, le réalisme en plus. Un univers techno-polar avec des groupes secrets qui se font une guerre secrète pour le contrôle d'un univers underground plein de plaisirs et de dangers, cela vous parle ?

Alors, foncez !

Kong Skull Island



Le mythe de King Kong, le roi des Kong (il fallait que je vous la fasse celle-là)... C'est tout un programme depuis 1933 et le premier film homonyme.

On nous aura tout fait sur ce pauvre singe géant, de l'amoureux transi au monstre de foire en passant par le résultat d'expériences abominables voire de tests scientifiques nucléaires.

Bon, ici, pas de savant fou aux commandes mais un lieu inhabité depuis la nuit des temps que l'apparition du premier satellite de surveillance géologique a fait apparaître sur les cartes. Pour tout dire, l'île est située en plein milieu d'une tempête stationnaire éternelle, donc on comprend que personne n'ait jamais cherché à se lancer dans la furie des éléments, facilement contournable pour le rappel, afin de voir ce que cachaient ces vents violents et ces pluies diluviennes.





Pourtant, un scientifique membre de l'organisation *Monarch* – petite structure issue des idées avant-gardistes de certains politiciens américains et vouée à la recherche de créatures terrestres géantes, qu'elles soient mythologiques ou non d'ailleurs – prend contact avec l'armée des États-Unis pour se lancer dans une chasse au Dahu. Le Dahu, ici, est la fameuse île que le programme *Landsat* a détectée.

En prétextant battre les Soviétiques sur la réclamation, au nom du peuple américain, d'une nouvelle zone géologique, le scientifique arrive à rameuter un petit groupe de soldats basés au Vietnam et qui espéraient faire partie des prochains départs en cette année 1975. Il va s'adjoindre des spécialistes géologiques, pour faire bonne figure, et une journaliste qui est persuadée avoir flairé l'opération militaire secrète de la CIA. Bien évidemment, il ne sera jamais question de l'espoir de croiser au moins une bestiole de belle taille sur l'île, faut pas déconner, et surtout pas que les militaires soient équipés pour tenir tête à de grosses bestioles.

Alors quand ce beau monde décide de lancer des bombes sismiques, histoire de détecter si la terre n'est pas creuse, le patron du coin, le sieur Kong, King de son état, voit tout rouge et leur explique qu'on ne joue pas à tout faire péter sur son île.

Surtout que le père Kong il est là pour veiller sur les autres créatures de l'île, y compris les descendants des rares humains à y avoir échoué, dont un ancien pilote américain crashé en 1944. Parce que le vrai danger réside dans les *Skullcrawlers*, espèces de lézards géants et très carnivores qui profitent des ouvertures depuis la partie creuse de la planète pour venir faire un petit gueuleton. Pour mémoire, ils sont la cause de la disparition de tous les autres Kong de l'île.

Les héros se divisent entre les militaires, qui veulent faire la peau de Kong pour avoir tué leurs camarades, et la journaliste (aidée d'un sympathique soldat de fortune) qui veut comprendre Kong et se tirer de là dès que possible.

La suite sera une belle série d'explosions et de combats totalement inégaux entre les humains, si petits, si mal équipés, et une nature qui n'a pas été touchée par l'évolution. Je vous recommande les scènes de combats contre les *Skullcrawlers*, elles valent leur pesant de cacahuètes et mettent en perspective la toute-puissance des armes humaines quand on parle de flinguer de très grosses pièces.

Le film se termine avec une bonne scène post-crédits qui laisse présager l'arrivée de nouvelles grosses bêtes... On est dans l'univers de *MonsterVerse*, vous savez la franchise qui a déjà donné *Godzilla* (le nouveau hein, pas la bouse pseudo humoristique).

Pour info, le prochain film verra à nouveau émerger *Godzilla* et le suivant un léger différend entre le lézard et le singe géant.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Vous aimez les grosses bêtes ? Les très grosses bêtes ?

Vous vous dites que lancer vos aventuriers sur une île déserte, c'est *rock and roll*, mais vous vous demandez ce que peut bien cacher cette destination exotique... Avouez-le, vous n'aviez jamais pensé leur faire découvrir une créature géante.

Parce que oui, une île abandonnée des hommes et des dieux n'est pas obligatoirement le lieu de résidence d'une créature surnaturelle, d'un culte démoniaque ou le spot d'une croisière de « cougars » voraces de petits jeunots ! Non, mossieu ! Il peut y avoir une créature gigantesque tout ce qu'il y a de plus respectable qui veut simplement vivre tranquillement sur son petit bout de paradis sans se faire déranger par des humains, quelles que soient leurs motivations.

Bon, je ne vous demande pas de jouer l'ambivalence avec une autre créature, méchante celle-là, mais juste de quoi meubler une partie de *HEX* ou de pulp classique. Sortez les montres, que diable !

Life

Ah la vie ! Le mystère de la création et les interrogations sempiternelles de l'homme face à ce qu'il est et d'où il vient.

Normal que la NASA décide d'envoyer une sonde sur Mars à la recherche de traces de ce que fût la vie sur cette planète définitivement morte. Quoi de plus normal que de prévoir d'étudier ces échantillons dans la station spatiale internationale ? Attention, pas le débris flottant actuel, non, non, une belle station tout équipée des dernières avancées technologiques humaines dans la course à l'espace.

Mais bon, avec un équipage de brave gars, sans squelette dans le tiroir, entièrement formés et entraînés, qu'est-ce qui peut mal se passer, finalement ?





Le ciné ← M'A TUER !

Parce que bon, oui, il y aura bien le fait de risquer sa vie pour récupérer la sonde qui est partie en zappette dans le mauvais sens de la station, mais bon, ça se gère. Et puis, penser au plaisir de découvrir une cellule en stase dans les échantillons de Mars. Une seule cellule de ce qui a été la vie sur notre planète sœur...

Alors, oui, c'est une bonne idée de la nourrir et de lui fournir des conditions de vie propices à son réveil. Parce que quoi de plus beau que de regarder la renaissance des Martiens sous la forme d'une petite cellule se débattant pour survivre ?

D'accord, elle grossit un peu vite et est composée de cellules qui sont en même temps des muscles, des nerfs et des organes de perception, ce qui la place quand même un poil au-dessus de nous dans l'échelle de l'évolution.

Bon, OK, elle grossit vraiment vite, mais que craindre d'un petit machin de quelques centimètres ? Alors, oui, quand elle subit une avarie du système de simulation d'atmosphère et qu'elle retombe en état inerte,

il faut bien faire quelque chose. Par exemple, lui faire des impulsions électriques de haute puissance semble une idée intéressante, mais la petite bestiole, elle, pourrait très mal le prendre, un peu comme une tentative de meurtre... À laquelle elle va répondre, avec la puissance d'un muscle, l'intelligence d'un cerveau et la perception d'un œil. Là, on commence à comprendre que sur l'échelle de l'évolution, l'humain n'est plus au sommet.

La suite vous la découvrirez dans le film, mais je vous conseille de bien vous accrocher, car une station spatiale c'est une saleté de fantasme mouillé pour claustrophobe et quand une espèce de poulpe agressif et invasif décide de l'utiliser pour éliminer les humains qui ont essayé de le tuer, on est plus sur un jeu de massacre que sur un combat visuel à la *Alien*. Le monstre, ici, est pervers, petit, rapide, et surtout il apprend très, très, mais très vite...

Note pour les optimistes, l'histoire finit très mal pour tout le monde, y compris notre ami extraterrestre. Pour ceux qui sont vraiment claustrophobes, évitez la partie sur la dérive en espace profond, perso j'ai eu mal pour la victime de ce coup du sort...

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Man Vs Wild ? *Bear Grylls* ? Le genre d'histoire du mec qui fait face à la nature hostile ? Vous aimez ça ? Parce que là je vous la propose en version claustrophobique dans l'espace.

Que vous sortiez un *Alien*, un *Traveller*, un *Empire galactique*, un *Transhuman Space* ou encore un *Eclipse Phase*, les occasions sont trop nombreuses de jouer un scénario en espace clos avec l'arrivée d'une espèce inconnue invasive. À la limite, un *Polaris* peut aussi faire l'affaire vu que le fond de l'océan est encore rempli d'espèces totalement inconnues et qui risquent de se retrouver avantagées par nos conditions de vie de surface face à la dureté de la survie en eaux profondes. Bref, vous n'avez pas une équipe de braves filles et types qui veut faire son boulot, un boulot positif, sans influence de méchantes corporations à la *Alien*, mais plutôt des gars qui veulent changer voire sauver l'humanité.

Pour les remercier de leur investissement, faites apparaître une bestiole bien dégueulasse, mais attention, pas du genre grosse et velue, mais plutôt un petit truc sympathique, entre l'étrange et le merveilleux.





Ensuite, placez une belle connerie de la part d'un des protagonistes, de préférence un PNJ sinon l'ambiance du groupe va être très vite très lourde, et faites infuser. En quelques heures, la situation idyllique, voire optimiste, va passer à une bataille pour la survie face à un ennemi qui comprend beaucoup mieux que les humains les limites et possibilités d'un espace confiné.

Parce que oui, un espace limité est sécurisant si nous le contrôlons, mais imaginez une bestiole capable d'utiliser les parties que nous ne pouvons inspecter ou surveiller et la paranoïa va atteindre un paroxysme rapide. Un « Alien » il a besoin d'un couloir, mais un vers géant, il lui suffit d'une petite ouverture, voire d'une grille de ventilation minuscule pour se déplacer et répandre la mort. La taille fera enfin la différence pour nos joueurs, mais pas en leur faveur.

Pour le final, pervers comme je suis, j'aurais tendance à la jouer à la « sacrifice-pour-le-plus-grand-nombre » ; il n'y a pas de raison que quiconque survive à la situation, mais je vous laisse choisir d'être plus humain, voire d'utiliser ce scénario pour lancer une campagne dont le but est de retrouver l'origine de la créature voire plus...

Pandemic

Parce que l'apocalypse zombie peut aussi être quelque chose d'intime, il y a le film *Pandemic*.

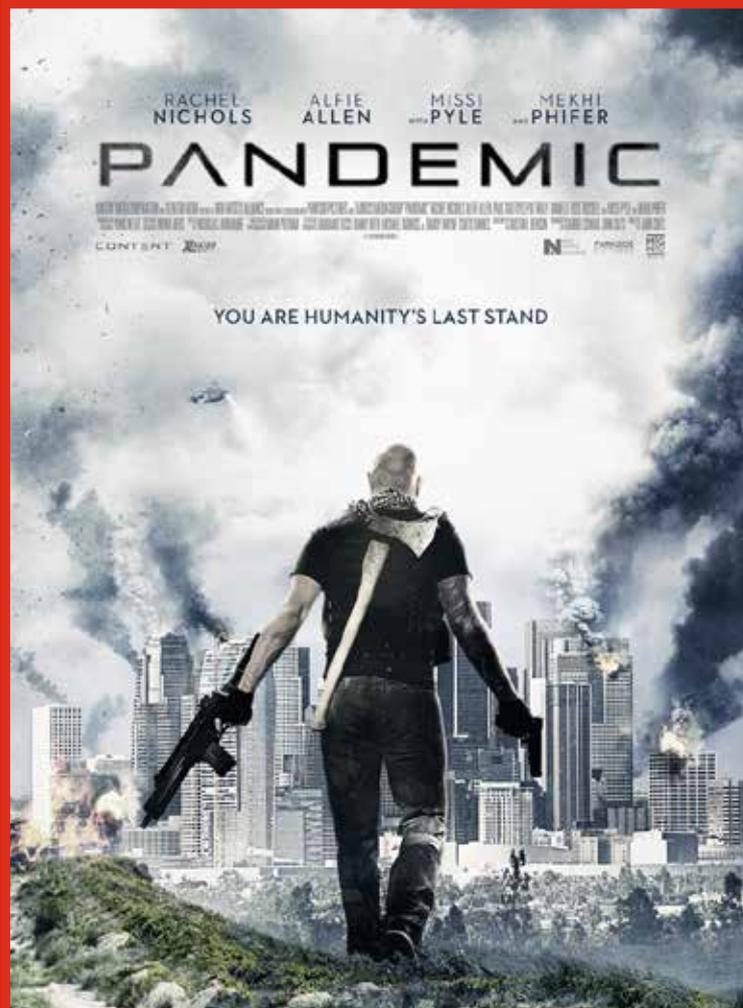
Se basant sur la mode des caméras à la première personne, ce film va plus loin dans l'intimité de la mort et de la violence.

Nous suivons pendant quelques heures la vie et la mort d'un groupe de militaires mené par une scientifique qui recherche sa fille quelque part dans une ville remplie de contaminés.

Parce que les zombies ici sont toujours humains, tenant plus des enragés que des fils de Romero, ces êtres sont encore, pour la plupart, des êtres pensants même si leur sort est déjà scellé.

Et les caméras embarquées vont ajouter à l'horreur de la situation la promiscuité des contacts avec des populations abandonnées dans les zones contaminées.

Parce que tuer de loin c'est facile mais de près, c'est une autre histoire. Ici, le sang gicle sur les combinaisons des militaires, les organes sont projetés sur les surfaces environnantes. On peut presque sentir l'odeur de la chair ensanglantée.



Et quand un des personnages est infecté, on voit en gros plan le développement de la maladie. Les regards se font les yeux dans les yeux.

Je vous avais dit que ça devenait intime.

Le pire est qu'au-delà d'une histoire cousue de fil blanc sur la recherche d'un patient zéro et de survivants, il y a l'histoire d'une mère à la recherche de sa fille face à des scientifiques et des militaires pour qui sauver le monde est bien plus important que de gérer des soucis familiaux. Pour preuve, ils ont l'ordre d'abattre toute personne ne portant pas de combinaison anti-infection ; c'est dire comme ils se sentent humanistes.

Ajoutez à cela que la mère n'est pas du tout la scientifique qu'elle fait croire et vous finissez par comprendre que cette histoire ne finira pas bien du tout. Parce que la vraie scientifique est morte quelque part à New York, laissant juste l'opportunité à une quidam de prendre son identité pour être évacuée vers le lieu où elle pensait retrouver sa fille.





Le ciné ← M'A TUER !

Le souci est que la scientifique était censée sauver le monde, moins facile quand on n'a pas de connaissances médicales...

Mais bon, ici, l'histoire n'est pas la raison de voir le film. La raison est de découvrir la fin du monde à la première personne. Vous ne serez pas déçu du voyage.

Petite précision, ce n'est pas le film *Henry, portrait d'un serial killer* non plus, donc pas nécessaire de préparer un sachet comme dans les vols en avion.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

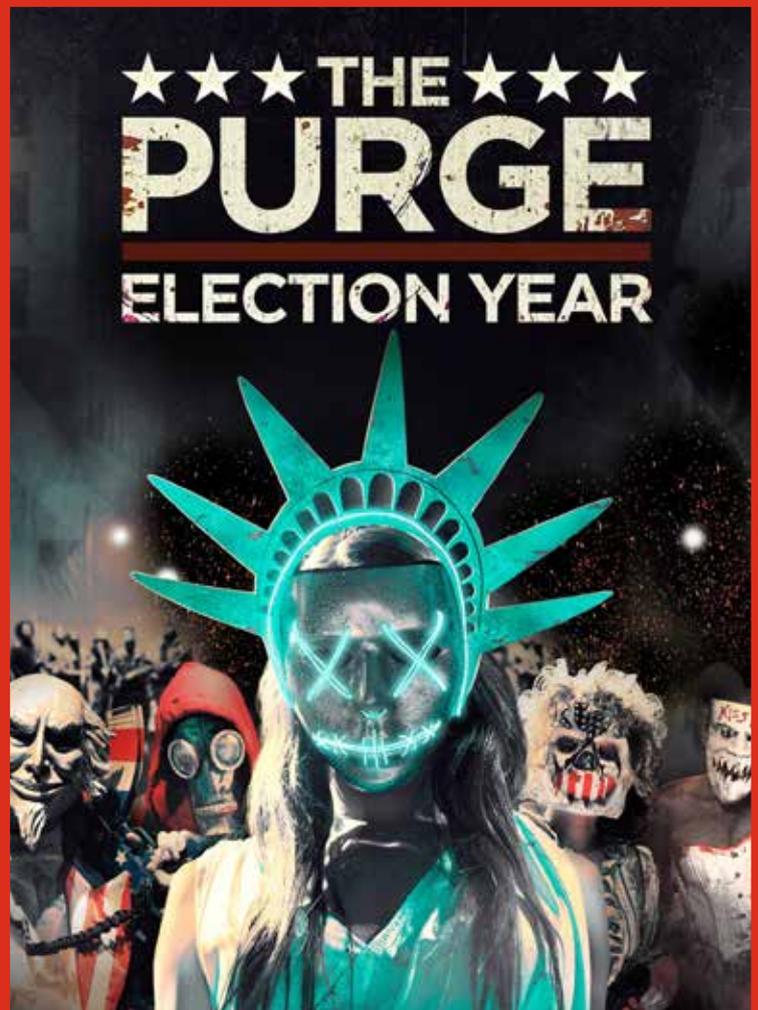
Vous passez en « odorama » !

C'est quand la dernière fois que vous avez fait un effort pour rendre des scènes autrement que graphiquement ? Avouez, nous avons tous la même sale habitude d'utiliser un sens bien plus complètement que les autres. Et ce sens, c'est la vue. Alors qu'il serait bon de commencer à décrire des scènes en utilisant tous les moyens à notre disposition, nous préférons dessiner un plan ou commencer par « vous voyez... ».

Je sais ce sera plus dur, mais ce sera bien plus immersif. Parce qu'une odeur reste dans le nez, une sensation de toucher sera à jamais inscrite sur vos doigts. Maintenant, dans des scénarios d'horreur, ces sensations sont aussi bonnes à prendre que les autres.

Les personnages entrent dans une maison qui a l'air normale et ils ne voient rien de spécial, ils n'entendent rien de spécial, mais il y a cette odeur de gâteau dans le four. Une odeur forte et douce, aromatisée de vanille et de cannelle, avec des nuances d'épices et ce côté caramélisé de la viande qui cuit lentement. Plus ils approchent de la cuisine, plus l'odeur devient entêtante, les poussant à la faim ; une faim qui les assaille, leur rappelant des souvenirs enfuis depuis la nuit des temps dans la mémoire génétique de l'homme. L'odeur d'une viande qu'ils n'ont jamais goûtée mais dont ils devinent la texture, entre le poulet et le lapin. La salive leur vient à la bouche, ils doivent résister à l'envie de se mettre à table... En entrant dans la cuisine, une famille est attablée pour déguster une tourte à la viande dont l'odeur se répand comme une bénédiction. La famille, tout à sa dégustation, ne les a pas entendus entrer, mais pourtant c'est bien ce charmant couple âgé et leurs deux fils qui ont enlevé leur meilleur ami quelques heures plus tôt... Meilleur ami qui n'est pas visible dans la pièce... à moins qu'il soit là sous une autre forme.

The Purge : Election Year



Cette année, ce sont les élections dans les États-Unis de la Purge. Et devinez quoi, les Nouveaux Pères Fondateurs (oui, oui, les créateurs de la Purge) sont sur le point de perdre la majorité et donc de devoir subir un vote de retrait de la Purge ! Inacceptable !

D'un autre côté, les Pères Fondateurs ont fait leur maxime qui veut « Si la violence n'a pas résolu un problème, c'est que vous n'avez pas frappé assez fort ». Alors on imagine qu'ils ne laisseront pas passer la situation.

Il y a des années de cela, la sénatrice Roan, celle par qui le vote va basculer, a échappé de peu à l'élimination lors d'une purge au prix de toute sa famille ; alors on pourrait s'assurer que cette fois-ci cela passe sans soucis. Même si elle est protégée par une garde



LE CINÉ → M'a tuer!



personnelle et le justicier raté du dernier film, il y a moyen, surtout si on soudoie un de ses gardes...

Et hop, évidemment cela foire car le héros est... héroïque ; et on repart pour un *road trip* (souvent à pied il faut l'avouer) dans les rues d'une grande ville américaine le soir de la Purge.

Comme à chaque fois, il y a une belle brochette de comportements déviants à la clé et de héros ordinaires. Voilà de quoi remplir pas mal de fiches de PNJ pour vos prochains jeux.

Dans le désordre : une bande de jeunettes sexy qui ont décidé que cette année elles liquident leurs familles et quiconque elles ne trouveraient pas à leur goût ; une ancienne star de la Purge reconvertie dans le service d'urgence illégal un soir par an ; un commerçant du coin dont la prime d'assurance a mystérieusement augmenté le soir de la Purge et qui se retrouve à devoir défendre son magasin lui-même ; un groupe de résistants qui pensent pouvoir se faire les Pères Fondateurs sous couvert de la Purge ; une bande de réfugiés qui essayent tant bien que mal de survivre à la nuit d'enfer... ; et mon favori, une femme qui vient de se rendre compte que tuer son mari n'a pas résolu ses problèmes et était sans doute une très mauvaise idée pour la suite de sa vie... Ah, la fièvre de la Purge.

En mélangeant tous ces « braves » gens, on va avoir des intrigues, sous-intrigues, sur-sous-intrigues et quelques trucs emmêlés un peu difficiles à suivre. On ne s'ennuiera pas, comme d'habitude dans une histoire de chasse-poursuite.

Ah oui, un petit clin d'œil marrant aux touristes de la Purge qui viennent expressément aux USA pour pouvoir participer à une nuit de meurtre, de sexe et de corruption. Bon, ils ne repartent pas tous en bon état, voire ne repartent pas. Car oui, la Purge c'est aussi chasser les chasseurs et certains participants ont fait de cet objectif leur but de Purge. Ça ne serait pas marrant sinon.

Bon, on finit par un super *happy end* qui ne laisse présager aucune suite dans cet univers. Les scénaristes et les producteurs ont dû comprendre qu'au bout de trois épisodes, il était temps de finir une trilogie.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Vous apprenez à finir ce que vous avez commencé et en beauté ! S'il y a bien une leçon à retenir de la trilogie Purge, c'est cette notion de finir le travail.

Combien de fois avez-vous terminé une campagne sur l'idée que tout n'était pas fini, qu'il restait encore de quoi vivre des aventures, de quoi casser du monstre ou de nouvelles terres à explorer ? Et combien de fois n'avez-vous jamais eu le temps d'aller plus loin, pour cause de planning ou encore de nouveau jeu à tester ? Alors à quoi bon vouloir toujours jouer la carte du « mais attention, un nouveau méchant va surgir » ? On pourrait tout simplement imaginer que, pour une fois, on a un *happy end* final, oui, j'ai bien dit final !

Oui, il faudra refaire des personnages, oui il faudra relancer une intrigue, mais rien que n'aurait été votre lot si vous étiez passé à un autre jeu. Arrêtez de craindre la fin pour pleinement l'accueillir comme une finalité en soi. Nul nihilisme là-dedans, juste le réalisme qu'il vaut souvent mieux savoir où on va pour découvrir où aller ensuite plutôt que d'errer sans but jusqu'à dégoût. Oui, je sais, je suis multiclassé philosophe de comptoir/MJ.

Ensuite vous avez une belle galerie de PNJ, voire de PJ adaptables, pour expliquer les motivations de chacun dans une situation de survie complètement délirante. Que ce soit des tueurs sans lois, des zombies affamés, des terroristes, des émeutiers, il y a toujours une bonne raison de survivre ou de vouloir se mêler à ceux qui détruisent tout. Les trois films *Purge* vous en donnent un bon paquet de justifications, des plus basiques (je ne veux pas mourir) aux plus complexes (je veux que ma mort serve à quelque chose et en plus j'ai de bonnes raisons de vouloir mourir maintenant).

Quoi qu'il en soit, profitez-en, c'est le dernier film de la série. Et bonne Purge à vous !

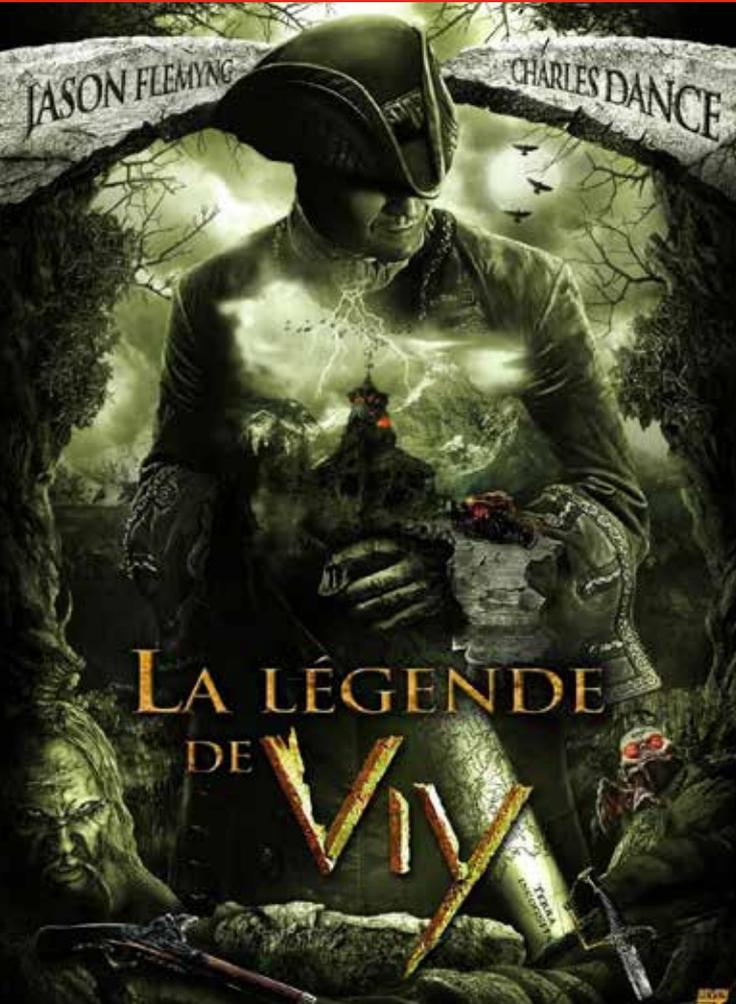
Viy

Le cinéma fantastique russe... Rien que cette expression cela laisse songeur !

Pour rappel, l'univers fantastique russe est souvent très mal connu par les Occidentaux, mais il recèle un bon paquet de bestioles, légendes, contes et héros qui feraient rougir de honte nos héros à la Roland ! Ici, sexe, violence, malédiction, cruauté sont l'apanage de toute bonne histoire. À cela vous devez rajouter une propension pour le surréalisme le plus outrancier et vous avez le cocktail du fantastique russe. Pour rappel, les Russes ne font pas les choses à moitié, que ce soit dans le sens de la fête ou dans les histoires fantastiques. Oui, oui, je sais, j'adore « l'esprit » russe, mais bon je l'ai étudié pendant quelques années le bestiau.



Le ciné M'A TUER !



Donc, revenons au film. Fin du XVIII^e siècle, Jonathan Green, cartographe anglais de son état, amateur de sciences, alcools et femmes, engrosse la fille d'un noble local et décide d'assumer ses actes en partant cartographier l'est de l'Europe... Il va donc rester en contact avec la belle, et sa future progéniture, au travers de missive par pigeons. C'est notable car cela va donner un double ton au film, celui des événements tels qu'ils sont perçus par les intervenants et celui qui sera rapporté, une fois que la raison reprendra son droit.

Parce que, oui, notre cartographe va vivre des aventures. Curieux comme il n'est pas permis, il va s'intéresser aux habitants d'un petit village des Carpates qui sont aux prises avec des démons et autres créatures infernales... auxquelles il ne croit pas. C'est donc la confrontation d'un cerveau humaniste du XVIII^e face aux peurs et croyances séculaires du fond des Carpates qui sert de trame au film.

Entre un pope local qui a bien compris l'usage de l'illusionnisme pour tenir ses ouailles au calme et sous contrôle, un noble qui a perdu sa fille, tuée par la créature mythique des bois, quelques villageois assoiffés d'or et d'envie de se tirer de ce bled et une foule complètement hystérique prompte à sortir les fourches, il est mal parti le Green, c'est moi qui vous le dit !

Heureusement, il a la raison de son côté et ce ne sont pas les hallucinations, enfin si ce sont des hallucinations, dues à l'alcool frelaté local, qui vont l'empêcher de trouver la solution à la mort de la fille du seigneur des lieux et déjouer un complot aux multiples ficelles ourdi par à peu près tout ce que le village compte de gens un peu malins.

Tout le film va tourner autour de cette dualité, entre le merveilleux perçu par certains et une approche volontairement, voire obstinément rationnelle du cartographe anglais, le tout dans l'humour outrancier russe.

Avec une fin volontairement ouverte, ce sera à vous de vous faire une idée sur ce qui était la réalité et de faire le tri entre l'illusion et le surnaturel... Bon courage !

Oui, mais j'en fais quoi moi ?

Vous prenez votre médication favorite, vous mettez une musique planante et vous vous laissez aller à l'écriture. Parce que là, il va falloir se la jouer scénario sous LSD si vous voulez atteindre le niveau de *Viy* !

Parce qu'ici, vous allez apprendre à partir dans les délires outranciers dignes des plus grands hallucinés de la planète Terre.

Imaginez un monde où chacun perçoit SA réalité, dépendant de ses peurs et de ses espoirs. Ensuite, vous mêlez ces réalités pour donner une espèce de lieu commun dans lequel vos personnages vont devoir se dépatouiller. Intéressant, non ?

J'aurais tendance à vous dire que le film se prête bien à des aventures de *Terra Incognita*, mais je laisse aux experts de ce jeu le loisir de le confirmer ou infirmer.

Quoi qu'il en soit, vous avez de quoi visualiser la façon de faire se percuter le XVIII^e siècle avec les pays imaginaires de cette époque et les légendes locales. C'est pas cadeau ça ?

D'accord, les personnages sont complètement caricaturaux, mais ça a aussi son charme. Pourquoi ne pas avoir des personnages qui sont, volontairement cette fois, des clichés dépassant l'acceptable ? Un alcoolique qui picole tout le temps, mais vraiment tout





le temps, avec les conséquences pour son jugement, un avide qui envie tout et tout le monde en permanence et en parle tout le temps, un hargneux toujours en colère même contre lui-même, un rationaliste qui refuse même l'évidence, un paysan illettré vraiment pécore et très, très, mais alors très con, etc. Vous voyez l'idée. Évidemment, chacun aura les forces de sa faiblesse sinon vos joueurs ne vont vraiment pas s'amuser et l'histoire va tourner en rond (et pas en carré ce qui est moins facile, avouez-le).

Petite note sur l'humour graveleux et sexy... Je ne suis pas un fan de ce type d'ambiance dans mes parties car cela peut rapidement tourner à une belle bande de sexistes machos délirants sur les femmes et les blagues scatologiques. L'humour est déjà difficile à gérer, alors le *borderline*... Mais bon, c'est vous qui voyez. Je conseillerais simplement de distiller de l'humour et surtout un humour surréaliste à petites doses. Cela passe bien, mais il ne faudra pas en abuser. Bon jeu !

Revolution



Aujourd'hui, dans la série « *je ne sais pas où je vais mais j'y vais en courant* », je vous propose *Revolution*, la série post-apocalyptique.

Prenons une idée simple : la production d'électricité est devenue impossible sur Terre suite à l'échec patent d'une arme technologique qui a échappé à tout contrôle. Ce synopsis devait permettre d'élaborer un univers post-apocalyptique comme on les aime, mais quelque

part on le verra ça a un peu glissé dans tous les sens comme un débutant sur son premier lac gelé. Au départ on suit les aventures – ou plutôt les mésaventures – de la famille Matheson, belle brochette de scientifiques voulant sauver le monde et qui se retrouvent à fabriquer une arme énergétique responsables de l'apocalypse dans laquelle l'humanité est plongée. Parce que oui, on est en plein apocalypse, mais une gentilette : tout simplement, l'électricité s'est arrêtée de fonctionner. Je vous laisse réfléchir quelques secondes à ce fameux point de départ. Imaginez un monde dans lequel plus aucun contact électrique n'est possible. Plus de courant, rien, nada. Même pas moyen de fabriquer la moindre petite étincelle. Pas mal, non ?

Et dans pareil cas, ce sont les plus violents qui prennent le pouvoir et qui oppriment les plus faibles. Vu qu'on est en Amérique, il y aura des héros ordinaires pour dire non aux nouvelles structures violentes et rêver du retour des États-Unis d'Amérique... On flirte un maximum avec la série de propagande. Les méchants sont cruels, fourbes et faibles dans leur dedans intérieur du cœur. Les gentils sont paladins dans l'âme, à la limite du lourd... Et on passe une première saison comme ça, mitigé entre l'envie de gifler les gentils et celle de crucifier les méchants.

Heureusement, il y a une intrigue autour de la raison du blackout et sur la possibilité de restaurer le courant... Tout ça pour découvrir un complot invraisemblable, et je pèse mes mots, dont le but est la destruction nucléaire des forces en présence pour permettre le retour des bureaucrates transformés en méchants dictateurs. Déjà là, on sent que ça part en queue de boudin cette histoire.

Je vous passe les suspensions d'incrédulité successives pour justifier tous les recours scénaristiques, on va basculer d'une incohérence à une autre de plus en plus vite quand les scénaristes se rendront compte que l'univers qu'ils ont créé ne leur permet pas d'orienter les histoires dans le sens qu'ils voudraient. On n'est pas dans *Jeremiah* mais dans un délire à la Syfy, je trouve.

La seconde et dernière saison va s'enfoncer encore plus loin dans le délire. On découvre des incohérences majeures permettant d'expliquer comment les gentils de la première saison sont les grands méchants de la deuxième. Comment on intègre une intelligence artificielle surpuissante. Comment les infrastructures nécessaires aux intrigues de la saison sont en parfait





état de marche. Comment on explique qu'en fait tout le monde peut se déplacer à travers le continent sans souci... sauf quand on a besoin de générer de la tension (pas électrique celle-là) pour les héros. Bref, on finit par ne plus rien comprendre à l'univers dans lequel l'histoire se situe. On sent bien que les scénaristes avaient reçu l'information que la série ne serait pas renouvelée. Ils se font plaisir mais en matière d'onanisme, on reste sur du plaisir très solitaire...

Si vous n'avez rien à faire, regardez cette série, sinon préférez des séries de post-apocalypse qui en valent vraiment la peine.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Déjà vous apprenez des erreurs des autres. Si mélanger les genres est un gage d'innovation, ne pas savoir où on va n'est pas de l'innovation, juste un seppuku créatif. Quand vous démarrez une histoire, soit vous avez déjà la structure en tête mais en restant ouvert à des improvisations cohérentes par rapport à votre ensemble, soit vous laissez tomber l'improvisation et vous vous focalisez sur un scénario dirigiste.

Il n'y a pas de honte à vouloir sécuriser son discours et ses aventures. Un bon groupe de joueurs ne vous reprochera pas forcément de proposer un scénario solide dont ils ne peuvent pas s'éloigner. Par contre, vous finirez crucifié sur la porte de votre appartement si vous continuez à utiliser des ruses incompréhensibles et des deux ex machina pour justifier que l'intrigue retombe systématiquement sur ses pattes. Et puis, finalement, d'expérience, je peux vous dire qu'il est plus gratifiant en tant que maître du jeu de faire partir un scénario en roue libre et avoir une table qui s'amuse et garde un souvenir agréable que de réussir à faire jouer le scénario prévu en utilisant des forceps scénaristiques et en obtenant un « ouais, pas mal » de la part de vos joueurs.

Il faut savoir lâcher le volant quand on part dans le décor. Ce sera ma pensée du jour.

The Devil Complex

Quand une bande de jeunots décide de faire un film d'horreur grâce à une bourse donnée par un grand studio, cela donne quoi ? Cela donne une relecture du *Projet Blair Witch* en *found footage* filmée dans un



endroit à bas coût, mais avec une légende que seuls les locaux connaissent.

En clair, une étudiante en sociologie organise un reportage dans la forêt de Hoia en Transylvanie (oui, oui, la vraie, en Roumanie) pour étudier le phénomène d'hystérie collective autour des événements inexplicables ayant eu lieu depuis la nuit des temps dans cette zone.

Quand on sait que ladite forêt fait trois kilomètres carrés et que ce sont surtout des phénomènes magnétiques qui ont été observés, on a un peu de mal à se plonger dans la peur qu'inspire le lieu inaccessible et au passé monstrueux...

Bref, après avoir présenté le paquet de ratés qui composent son équipe de quatre personnes (respect pour le guide roumain qui aurait tué sa femme dans la forêt en question), nous voilà partis dans la neige et les arbres sans feuilles pour une bonne heure d'ennui.

Même la mort du guide, le début des délires du groupe et les sanglantes disparitions des trois derniers protagonistes (on est dans une petite production) ne sauvent pas le film de la morosité.





Évidemment, ils disparaissent tous et le professeur responsable de l'étudiante finit par retrouver les images et décide de mettre fin à ses jours comme introduction du film.

Bref, vraiment, il n'y a rien à sauver...

Oui, mais j'en fais quoi moi ?

Vous oubliez l'intrigue et le film en général. Sérieux, il n'y a pas beaucoup à sauver dans le côté cinématographique de la chose. Par contre, niveau concept mal exploité, il y a au moins un truc à sauver, mais il va falloir que vous vous accrochiez et que vous mouilliez vos petites chemises (ou tee-shirt, c'est vous qui voyez comment vous vous habillez au final).

Bon, je vais quand même soulever deux choses que j'ai appréciées.

La première est la scène où nos sympathiques reporters de l'étrange découvrent un ours en peluche éventré au beau milieu de nulle part dans la forêt. C'est déjà pas fun, mais quand quelques mètres plus loin ils retrouvent une chaussure de petit enfant, là ça devient sévèrement glauque.

Et c'est là qu'on se dit que finalement, utiliser l'innocence des enfants pour créer un *climax* bien lourd reste une bonne option. Elle n'est absolument pas morale, mais très efficace. D'un autre côté, on ne fait pas du JdR pour rester dans le moralement acceptable, si ?

La seconde chose est l'idée sous-jacente sur le vrai pouvoir que possède la forêt. En fait, elle n'est pas la cause des morts ou des disparitions, voire des affections physiques, elle n'en est que le catalyseur. La forêt sert en fait, attention spoiler grosse alerte, de déclencheur de nos culpabilités. On ne sait pas comment, mais vous trouverez une raison, elle nous fait ressentir de plus en plus intensément tous ces sentiments que nous aimons enterrer au plus profond de nos psychés torturées.

Entre la culpabilité de mort, d'inutilité, de désirs inassouvis, on finit par péter un plomb au fond d'une forêt et là le sang se met à couler. Ce sang est soit le vôtre, soit celui d'une autre personne dont l'esprit n'est déjà plus en phase avec le corps.

Imaginez ce que vous pouvez faire de cette idée, et qu'ils n'ont pas fait dans ce film ! Je ne sais pas pour vous, mais j'imagine déjà un scénario de transition dans une campagne d'horreur contemporaine où je vais faire ressentir une culpabilité à nos héros et leur

rappeler que leur combat, et leur victoire, contre les forces des ténèbres ne se sont pas faits sans verser le sang des innocents, sans renoncer à certaines clauses morales et surtout au prix de leur âme. S'ils y survivent, les héros seront remontés à bloc, sinon il faudra faire une nouvelle fiche...

The Expanse



Dans deux siècles, l'humanité aura colonisé le système solaire. Cool ! Bon, faut pas non plus fantasmer, on est sur du *hard science*, pas sur du *space opera*.

C'est par l'usage de technologies classiques et d'un moteur ultra puissant que le miracle a eu lieu. Bon, il y a un léger prix à payer pour toute avancée. Ici, l'usage d'une propulsion poussée ne se fait pas sans utiliser une injection, douloureuse, permettant au corps de résister. Faut comprendre que cela réduit un peu les trajets à grande vitesse et que la majorité de l'humanité se traîne dans l'espace la plupart du temps.

Maintenant, les voyages spatiaux ne sont pas du tout ce que la science-fiction nous a appris. Pas de jolie baie avec une vue imprenable sur l'espace profond, avec de beaux effets visuels de voyages, mais plutôt l'enfer des sous-marins. Pas de hublots, pas de confort, des espaces miniatures et confinés, la fête bat son plein !

Une fois arrivés dans les stations spatiales, c'est encore pire. Là, oubliez le bonheur de naviguer loin de la Terre et apprenez à vivre dans les bas-fonds du système solaire. Même si vous avez la chance de faire partie des nantis, votre vie est digne du cauchemar d'un claustrophobe qui fait un *bad trip*.

Sur les bases planétaires c'est un peu mieux, mais le risque est beaucoup plus grand de se prendre un événement cosmique sur la tête, genre un météore ou





Le ciné ← M'A TUER !

des radiations.
Bref, c'est pas la fête.

Alors pourquoi allez là-bas ? Tout simplement car sur Terre, l'humanité a eu la très bonne idée de complètement pourrir sa planète d'origine. Inondations, famines, maladies, pauvreté, tout y est passé. Alors tant qu'à faire l'espace est une option par rapport à une planète Terre où la majorité de la population vit de l'aide publique et où faire des études doit être demandé des années à l'avance et soumis à l'approbation des puissants.

Quand les premiers colons sont partis sur Mars, ils savaient que la « terraformation » prendrait des siècles et que si eux ne la verraient jamais, peut-être que leurs enfants auraient droit à une meilleure vie sur une planète toute neuve. Comment leur reprocher d'avoir obtenu leur indépendance d'avec la Terre et ses puissants, avides des ressources de la planète rouge ?

Pour ceux qui se sont retrouvés plus loin dans l'espace, l'histoire est différente. Là pas de rêve génial, mais la vie de merde dans des stations surpeuplées, mal nourries, mal équipées, méprisées par la planète Terre et surtout avec des malformations dues à la vie prolongée voire la vie complète dans des zones en basse gravité. Pour tous les « ceinturiens » (belters en VO), le retour sur la Terre est impossible et Mars est juste un pis-aller.

Alors quand une puissance inconnue décide d'utiliser la première souche d'ADN extra-terrestre découverte dans le fin fond du système solaire pour développer une nouvelle arme bactériologique, la situation ne peut que partir complètement à la dérive. C'est cette dérive que vous propose de suivre cette série.

Je vais arrêter de spoiler là, mais attendez-vous à de lourds retournements de situations et des complots comme s'il en pleuvait. Faut avouer que les factions ne manquent pas et que chacune a son propre dessein dans lequel peu peuvent se retrouver. Entre les va-t-en-guerre, les apôtres de l'apocalypse heureuse, les survivants de tous bords, les traîtres par amour, les patriotes par amour, il y en a pour tous. Il y en aura donc aussi pour vous.

Au fait, la saison 3 est en cours de réalisation pour une diffusion en 2018.

Oui mais j'en fais quoi moi ?

Vous aimez la *hard science* ? Pour vous, l'espace n'est pas un lieu sympathique ? Vous avez une envie de *Traveller* ou à la limite d'*Eclipse Phase* ?

Ben là, vous avez tout le matériel nécessaire pour vous lancer dans de nouvelles aventures. Il n'est pas obligé de conserver l'intrigue de l'histoire de *The Expanse*. Il y a suffisamment de background pour développer votre propre univers si vous en avez envie.

Ce que l'existant vous propose est une autre vision de la conquête spatiale, une vision beaucoup moins glamour que tout ce que vous avez connu jusqu'à présent.

Si vous êtes du genre à faire suer vos joueurs, cet univers est fait pour vous.

Laissez-les choisir leur camp : des Terriens dont la survie dépend du contrôle des ressources du système solaire, des Martiens militarisés dont l'unique rêve est d'avoir leur propre planète même au prix de la disparition des autres ou encore des « ceinturiens » exploités par tous, ne cherchant qu'à survivre dans des mouiroirs spatiaux. À partir de là, la fin peut-elle justifier tous les moyens ?

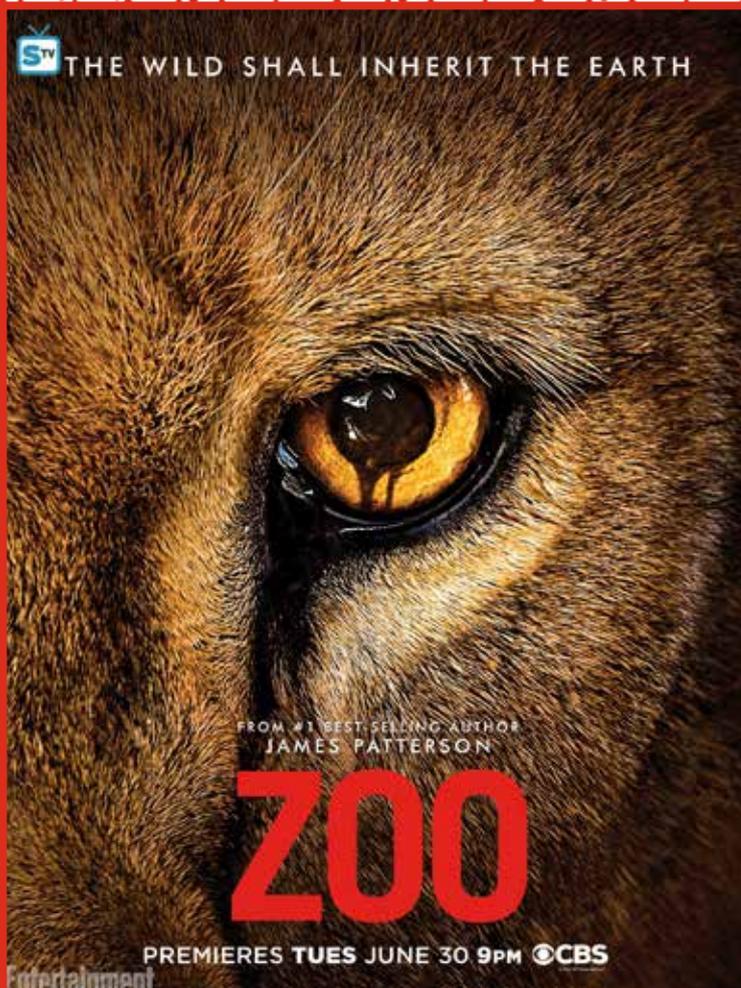
Zoo

Il était une fois une compagnie de biotechnologies qui a découvert une nouvelle cellule souche. Cette cellule miraculeuse est capable d'aider les plantes à se protéger plus efficacement contre les maladies et les vermines naturelles en renforçant les défenses immunitaires. Bon, d'accord, il s'agit de biotechnologie, crûment appelée fabrication d'organismes génétiquement modifiés, mais elle a l'avantage de produire beaucoup plus et d'être entièrement « naturelle ». Son principe est simple, elle permet aux plantes d'accélérer leur évolution naturelle en réaction aux aléas climatiques et animaux. Vous la sentez la fausse bonne idée ?

Alors quand on se rend compte que ces végétaux se retrouvent automatiquement dans la chaîne alimentaire des animaux et dans la nature par contamination des OGM, on devrait s'en inquiéter. Et ça va arriver, c'est d'ailleurs là tout le sujet de la série *Zoo*.

Parce que cela débute par une agressivité accrue des animaux sauvages, en particulier ceux hostiles à l'Homme. Car oui, la mutation donne aux animaux un étrange regard, celui de la bête qui ne craint plus son prédateur naturel le plus dangereux et comprend





Alors, comme d'hab il y a bien une bande de héros composée d'une équipe digne des JdR : scientifique, journaliste, aventurier, soldat, spécialiste du monde animal ; et qui se fera aider par un groupe de l'ombre prêt à tout pour sauver la planète des animaux, mais surtout de la réaction des hommes.

Parce que oui, en plus d'avoir créé le problème, la firme maléfique va proposer de détruire tous les animaux et de les recréer non contaminés grâce au génie génétique... Juste que cela va provoquer la stérilisation de l'espèce humaine et des mutations encore pire sur certains animaux... Bref, pour la troisième saison on finit par regretter la situation des deux premières.

Vous l'aurez compris, j'ai beaucoup aimé le sujet et la façon d'aborder les tentatives de sauvetage du monde. Je ne vous en dis pas plus, mais allez-y, c'est tout bon !

Oui, mais j'en fais quoi moi ?

Un univers post-apocalyptique où les animaux ont repris leur liberté de comprendre que les humains ne sont jamais que de gros singes pas très solides ? Des espèces hybrides qui parcourent le monde en attaquant les humains ? Une humanité stérile, incapable de remplacer ses pertes face aux animaux toujours plus nombreux ? Sérieux ? On vous offre même les scénarios pour la mise en place de l'univers ! Et une galerie de PJ et de PNJ. Vous voulez pas qu'ils vous écrivent vos scénarios (ce qu'ils ont déjà fait sous la forme des épisodes) ?

En plus, la saison 3 est en cours de tournage et va se développer sur l'univers après l'apocalypse génétique et l'apparition des mutants. Sérieux ?

Niveau règles, faites simple, prenez du *Delta Green*, ou un truc du genre, et laissez-vous guider...

Tout est là, il n'y a plus qu'à vous servir !

qu'en s'unissant il est tout à fait possible d'éradiquer de l'équation le principal chasseur de la planète.

Cela va être un souci pour ces sympathiques touristes de l'Afrique qui vont découvrir qu'un lion c'est solitaire et dangereux, mais que quand une meute de lions décide de se fumer tous les camps de chasseurs ou de reporters-photo du coin, c'est au-delà de l'imaginable.

Mais passons de l'Afrique à d'autres endroits du globe. Si les gros animaux peuvent attaquer, les plus petits sont sournois et efficaces à leur manière... Des taupes peuvent facilement déstabiliser la structure d'un bâtiment avec des galeries mal placées, un paresseux peut envoyer des sons en basse fréquence qui peuvent provoquer des tremblements de terre, des oiseaux peuvent décider de picorer de l'humain, des serpents peuvent laisser un peu partout une peau muée remplie de toxines détruisant les récoltes et empoisonnant les nappes phréatiques... et je ne vous parle pas des fourmis capables de générer de l'électricité et qui veulent se faire le CERN...





Le joyau des Valoris

Pierre Pevel poursuit le développement de son univers du Haut Royaume en nous proposant un premier « court » roman venant enrichir son œuvre au travers de ce *Joyau des Valoris*. L'histoire se déroule dans l'une des Sept Cités du Haut Royaume, Samarande, où après un cambriolage rocambolique en plein milieu d'un mariage, le bien dérobé va conduire Irvän Shaän, personnage central du roman, drac de son état, à se retrouver mêlé à des luttes d'influence entre groupes aux enjeux différents. Et lorsque les spectres se mêlent de l'histoire, rien ne va plus.

Le joyau des Valoris est un roman très efficace, mêlant cape et épée, magie et politique ; le lecteur n'a qu'une hâte, connaître la suite. On retrouve un des personnages rencontrés dans « l'histoire principale » du Haut Royaume et on entend parler de faits se déroulant dans le deuxième tome de la saga. Se laissant aller parfois à quelques facilités, Pierre Pevel n'en reste pas moins un auteur très efficace, sachant captiver son lecteur et le faire dévorer son roman.

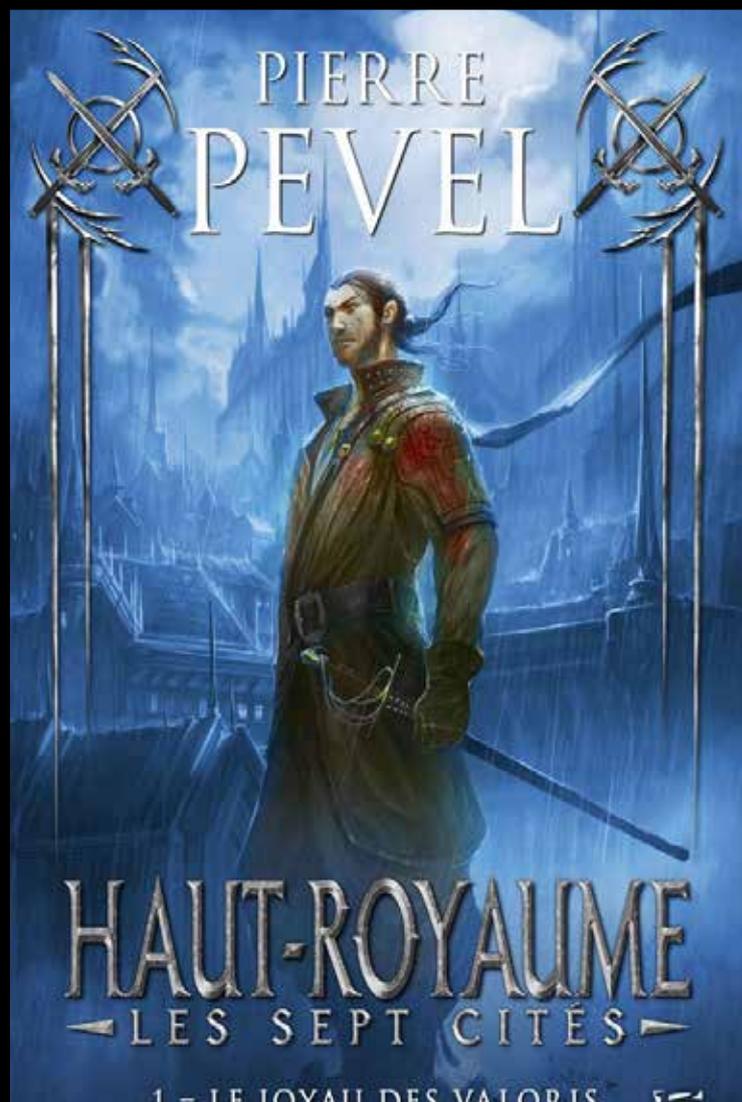
C'est donc un plaisir que de lire ce *Joyau des Valoris* même si l'œuvre est un peu courte ; on espère également que ces histoires annexes (puisque'il y en a d'autres, on vous en parlera dans un prochain numéro) ne sont pas uniquement faites pour vendre du roman, mais auront un impact sur l'histoire principale.

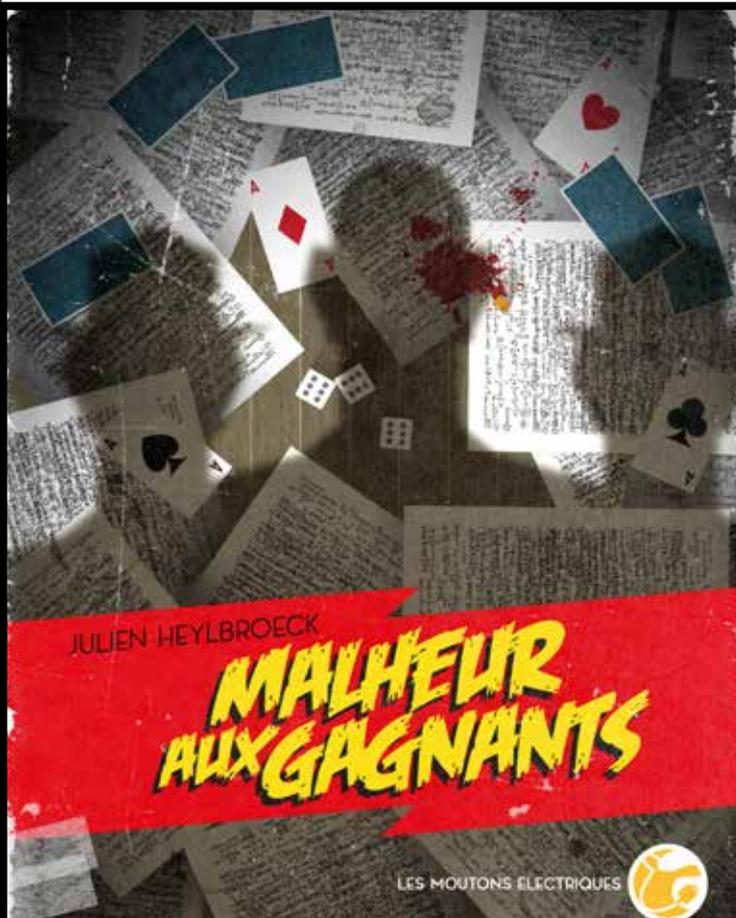
Malheur aux gagnants

Julien Heylbroeck nous avait subjugués avec son *Stoner Road*, il nous plonge dans une tout autre ambiance avec son *Malheur aux gagnants*. Prenez trois gueules cassées qui vont enquêter sur une série de morts liées au tirage d'une loterie, rajoutez une once de complot et de mystère et vous obtenez un roman original et puissant.

Julien réussit, au travers de détails qui semblent être anodins, à nous sensibiliser à la difficulté de la vie de ces gueules cassées, revenues du champ de bataille défigurées et envers qui la société ne parvient pas à se positionner entre le profond respect pour leurs actes et le rejet de leurs visages défigurés de victimes de guerre. C'est un hommage vibrant que l'auteur leur rend. L'histoire se base sur la manipulation de probabilité, de ce qu'on pourrait en faire si on les contrôlait, et ce à un niveau mondial.

L'espionnage est au cœur de l'enquête, la montée de Hitler au pouvoir en arrière-plan. Les personnages sont typés, chacun ayant sa propre personnalité. On s'attache à eux. On a envie de les suivre dans leurs aventures. Mais le fait que l'histoire alterne les points de vue, et notamment avec celui des antagonistes (dont on ne révélera rien ici), conduit le lecteur à apprendre les raisons des meurtres bien avant la fin de l'histoire.



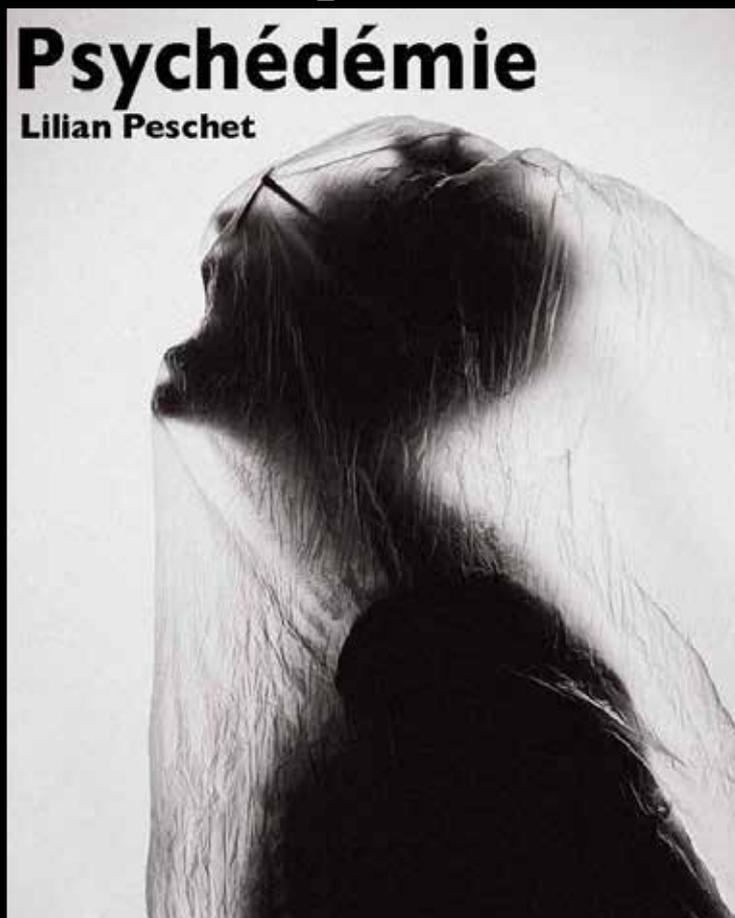


Et lecteur ne peut être que frustré devant le format proposé par l'auteur. Peut-être que la force de la nouvelle vient justement de son format et qu'un passage au format roman aurait rendu plus molle l'histoire. Mais en quelques pages, Lilian Peschet parvient à nous passionner, nous frustrer et on ne peut qu'en demander plus.

La marque de

Psychédémie

Lilian Peschet



On peut reconnaître une déception à cela, car au final cela va transformer la nature de l'histoire non plus en enquête, mais presque en course contre la montre.

Le sentiment qui ressort aussi de ce roman c'est que ce roman semble être le plus personnel de l'auteur. On y retrouve un certain nombre d'éléments très personnels ce qui rend d'autant plus attachants les personnages et notre rapport au roman.

Malheur aux gagnants est un roman passionnant, à l'ambiance radicalement différente de celle proposée par *Stoner Road*, mais particulièrement efficace. Un vrai coup de cœur.

Psychédémie

Nouvelle de Lilian Peschet, *Psychédémie* nous narre les histoires de trois personnages aux trois coins du monde (oui, le monde est triangulaire pour cet article) se retrouvant seuls face à des événements qui les dépassent. Ils vont devoir réagir à des événements qui n'ont aucune explication, mais ayant des conséquences

Cthulhu

Nouvel *escape book*, après *Prisonnier de l'Overlord* présenté dans notre précédent numéro, 404 Éditions décide ici de vous plonger dans l'univers de Lovecraft.

Votre investigateur sera un journaliste en quête de scoop. Et la réception d'une lettre affirmant l'existence d'un original du *Roi en jaune* suffit à notre personnage à se rendre au plus vite dans ce village pas si accueillant que cela. Et devinez le nom de ce village ? Arkheim ; ça ne vous rappelle rien ? Une fois arrivé, votre seule



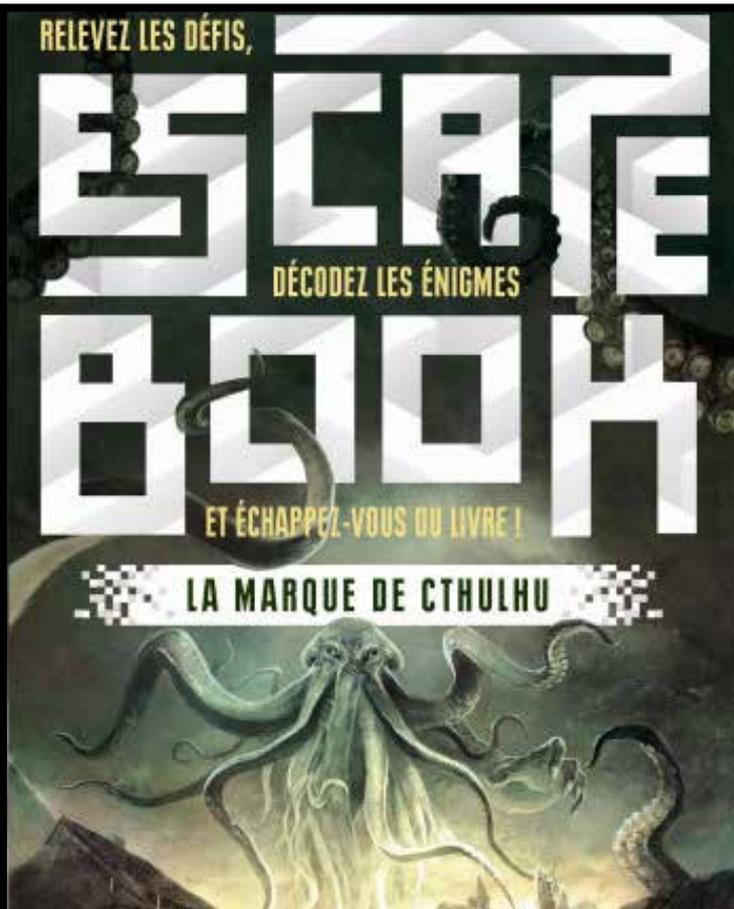


ROMANS

manière de vous échapper de ce piège va être de résoudre les nombreuses énigmes du livre. Véritable pastiche de Lovecraft, on oscille entre l'horreur des découvertes et une certaine note d'humour qui rend cet *escape book* moins anxiogène qu'il n'aurait pu l'être.

Probablement plus facile d'accès pour un rôliste que *Prisonnier de l'Overlord*, *la Marque de Cthulhu* est un jeu efficace dont le défaut principal pourrait résider dans la présence des titres des chapitres en lieu et place de numéros. Les titres étant explicites, lorsqu'on tourne les pages, on peut se retrouver à réorienter notre choix de manière à se rendre au chapitre en question.

La Marque de Cthulhu ne fait pas dans la grande littérature, mais fait dans l'enquête sympathique que tout rôliste appréciant l'univers de Lovecraft devrait prendre plaisir à suivre.



COMMANDE PRÉC WWW.SANS-DETOUR.COM COMMANDE PRÉC

CTHULHU

EDITION 7 PRESTIGE

EN PRÉCOMMANDE





L'arrivée du magicien

La grande université de Savja ! Guqin regardait pour la première fois ce bâtiment vénérable de la cité des mages de Vicocha qui semblait, à travers la fumée des maisons étagées aux façades d'ardoise, rendues brillantes par la pluie, léviter comme une cité céleste.

Tout enfant né sous le sceau de la larme de Titaris, la déesse des magiciens, finissait inmanquablement, au cours de sa destinée dans le royaume, par atterrir ici.

Guqin sortit son bâton source, antique artefact taillé dans les bois sacrés du mont de l'oracle, quelque part dans l'Est. Son maître lui avait donné un sauf-conduit. Pour les natifs de la capitale de Vicocha, le grand centre du royaume, la ville de Savja se montrait souvent plus dure qu'avec les ressortissants des autres contrées. Guqin allait devoir faire ses preuves.

Il prit une inspiration, descendit résolument la colline où il se trouvait et parvint, en contrebas, au pied de l'immense porte de bois de la cité. Des dizaines de signes et de sculptures en bas-relief, ainsi que des sceaux gigantesques, empêchaient toute volonté psychique hostile de s'introduire dans la ville.

Pour pénétrer dans Savja, il fallait montrer patte blanche. Deux gardes royaux, gracieusement prêtés par Sa Majesté à la ville, dodelinaient de la tête, abrités sous leurs guérites étroites, abrutis par le ruissellement continu des moussons automnales. Guqin se rapprocha de l'un d'eux et s'inclina. L'autre redressa la tête et s'essuya les yeux.

« Personne n'entre. Vous connaissez la Loi. Vous êtes magicien ? »

Guqin fit oui de la tête puis il leur tendit son sauf-conduit. L'autre saisit le papier et le parcourut des yeux en murmurant un mot sur quatre.

« Guqin Alkawan, blablabla, maître de l'école du Sphinx blanc, blablabla, Rengar Sorgol, blablabla, sainte université de Savja Vous prie de bien vouloir, blabla » Le soldat soupira.

« Vous savez que c'est le jour de la double lune aujourd'hui. La ville est fermée à toute intrusion extérieure. Vos papiers sont en règle, mais nous

du faubourg des visiteurs. »

Guqin s'inclina. Inutile de discuter.

Il s'éloigna. Une fois hors de portée de la vue des gardes, il observa les possibilités qu'il avait. Devant lui, la route mal pavée menait jusqu'à un petit hameau, lové dans les marais qui cernaient toute la ville, et dont on apercevait les toits de chaume humides. De l'autre côté, la porte et, enfin, un sentier qui menait dans un bois, au flanc de la colline qui gardait l'entrée de la cité. Guqin sourit.

« Allez, on va voir ce que vous valez vraiment. »

Il traça avec son bâton source un cercle autour de lui. Il y dessina des sceaux puis sortit quatre pierres qu'il plaça, une dans chaque direction. La pluie n'arrangeait rien, mais Guqin avait une certaine expérience de la magie « en conditions réelles ». Après quoi il sortit son Saint oeuvre, ouvrage que tout mage gardait toute sa vie et dans lequel il plaçait toutes ses connaissances. Il tâta avec une certaine satisfaction sa vieille peau de cuir noir. Car ce livre n'était pas seulement le sien. C'était l'héritage de toute sa famille. L'héritage de tout son clan. Il l'ouvrit à l'une des pages et, en abritant comme il le pouvait le texte avec un parapluie qu'il venait de déplier, il se mit à réciter les glorieuses incantations.

La litanie dura cinq bonnes minutes. Au bout de deux, la pluie se renforça. Au bout de trois, l'eau des marais produisit une brume blanchâtre qui se répandit partout, comme un fantôme. Au bout de quatre, quelque chose se mit à tourner dans la brume, au loin, et enfin, lorsqu'il acheva ses derniers mots, la chose fit un bond prodigieux et se retrouva, instantanément, juste devant lui. Le visage de Guqin était changé. Son coeur était oppressé, une sorte de lumière noire baignait tout son corps, et la grande pierre d'ambre minéral qu'il portait autour du cou brillait d'un feu jaune sombre tout à fait inquiétant.

Pendant que la forme prenait de plus en plus une apparence distincte, Guqin se tordit de douleur et manqua défaillir. Une voix sépulcrale résonna dans la brume pluvieuse et dit :

« Et alors, tu as mal quelque part ? »

Guqin sentit le mordant de ces mots jusqu'au plus profond de sa chair. Quelque chose lui tenaillait la rate, il crut que son côté allait éclater. Il fut à bout de souffle.

« Ferme-la. J'ai besoin que tu m'envoies université bureau du recteur. »

Il percuta à cet instant que seul un mot sur deux sortait





de sa bouche, tant il était oppressé. La chose acheva de se matérialiser. Elle ressemblait à une sorte d'enfant morte monstrueuse, une fillette à la peau grise et à la chair squameuse, vêtue d'une robe en lambeaux.

Ses cheveux de jais, qui cachaient presque tout son corps, révélèrent trop vite son visage. Et de ses orbites vides, noires comme le séjour des morts, naquirent deux points rouges que Guqin se garda bien de fixer. La chose sourit.

« Eh bien quoi ? Je ne suis pas belle ? Je ne suis pas à ton goût ? Bien des hommes m'ont aimée ! Des sorciers, comme toi, des rejetons de ta sale race de voleurs de vie ! »

Guqin trembla. Il était toujours incapable de maîtriser totalement son larynx.

« Arrête Haecata ! Fais ce que je te dis ! Par les quatre pierres, par les cinq sceaux, par les six colonies de la terre, par les sept chaînes de Vicocha, je te te . je te contrains, je te contrains, je te contrains ! »

La créature s'approcha jusqu'à toucher le rebord du cercle invocatoire, où elle s'arrêta, comme statufiée. Elle souriait et dans son sourire, c'était l'abomination de la mort qui semblait vouloir le happer. « Tu n'es pas obligé d'être aussi protocolaire Guqin. Je te connais bien »

Guqin garda les yeux obstinément fixés sur ses pieds. La chose émit une sorte d'aura de terreur pure qui lui fit l'effet de mille aiguilles se plantant dans son corps. Il risqua un coup d'oeil sur le bas de son visage et observa des lèvres bleues, pincées dans un rictus d'amertume et de haine.

« Eh bien soit, fanfaronne tant que tu veux. Puisque tu m'as livré le sacrifice, je t'accorde ta requête. Après tout, c'est comme si j'avais déjà dévoré la tête »

Guqin frissonna. La déesse sombre, la bergère des morts, Haecata la trois fois sainte, se transforma. Il y eut un hurlement et Guqin manqua de s'évanouir. Puis la bouche de la déesse s'ouvrit, s'ouvrit, se déforma démesurément, jusqu'à devenir une gueule béante, un trou, une fosse de la nuit qui dévora l'espace et le temps. En un instant elle fut sur lui et l'engloutit. Guqin sentit tout l'espace se distordre autour de lui, il eut le coeur écrabouillé par la force colossale de la non-lumière qui le transperça de part en part. Par réflexe, il s'agrippa à son bâton source. Il se concentra sur son coeur et, après une courte prière, la pierre d'ambre qu'il portait autour du cou l'engloba d'une lumière presque rouge, qui le rendit à lui-même. Enfin, tout se stabilisa. Il rouvrit les yeux. Il était dans un énorme bureau dont

perceptible, une aura de puissante magie.

Une immense table lui faisait face. Derrière cette table, un lourd fauteuil sculpté. Et sur ce fauteuil un vieillard bedonnant, portant une longue barbe, le regardait l'air ahuri, en tentant de se dégager des replis de sa robe qu'il venait d'emmêler dans un mouvement désespéré de survie.

Guqin inspira une grande bouffée d'air. Son esprit s'était maintenant stabilisé. Chassant l'image terrifiante de la déesse, il fit son possible pour sourire. Puis il s'approcha du bureau, le contourna et se planta devant le vénérable vieillard.

« Bonjour. Pardonnez mon apparition impromptue, mais les gardes à la porte n'ont rien voulu savoir. »

Il tendit son sauf-conduit. L'autre le saisit, en se recalant dans son fauteuil. Il toisa le jeune magicien un long moment sans rien dire. Puis, à son tour, il sourit, ce qui déstabilisa Guqin.

« Le rituel du pont des morts d'Haecata. Donc tu dois être membre de l'ordre du Sphinx blanc de Vicocha. Cela faisait longtemps que je n'avais pas vu quelque chose de ce genre » Il se mit à murmurer tout en parcourant le sauf-conduit des yeux.

« Toujours aussi impressionnant. Même si ça lui coûtera son âme Rengar était déjà à moitié fou il y a dix ans de toute façon, pouvait pas s'arranger »

Il s'arrêta en sentant peser le regard de Guqin sur lui. Il releva les yeux. « Toujours vivant ? Bien ! »

Il appuya sur une petite sonnette qui se trouvait sur le coin droit de son bureau. Presque aussitôt, dans un triangle invocatoire cerné de trois bougies qui s'allumèrent d'elles-mêmes, juste à côté de Guqin, apparut l'image floue d'une femme vêtue d'une robe violacée. Sa beauté saisissante confondit un instant Guqin. « Alsana, voici un nouveau. C'est un Sphinx blanc. Le disciple de Rengar. Tu vas lui donner sa chambre. Ça fait quatre ans qu'elle est vide. »

La jeune femme sourit. « Oui, depuis le suicide du précédent disciple ! » Le vieillard acquiesça sans émotion. Aussitôt, elle disparut.

Il regarda pesamment Guqin. « Vous avez l'air plus doué que lui. Peut-être que vous serez digne de l'enseignement de Rengar » Le regard froid du vieil homme, un instant, le fit se sentir mal.

« Maintenant, parlons peu, parlons bien. Vous n'êtes sans doute pas sans savoir que, à Vicocha, l'un des premiers règlements du mage est le respect des règles.





Car sans règles, c'est la mort. »

Guqin se sentit piteux.

« Aussi comme punition je vous interdis de participer pour cette fois aux festivités de la sainte lune que vous avez souillée avec votre rituel barbare et votre irresponsabilité. Et pendant les deux jours à venir, vous n'aurez pas le droit de manger, afin de vous purifier. Prenez la porte noire en sortant. Elle vous mènera directement à votre chambre. N'en sortez pas avant demain ou je vous fais arracher le coeur par un démon d'inframonde. C'est bien compris ? »

Guqin ravala sa salive. Il prit son bagage et son bâton source puis se dirigea vers la porte noire. Au centre de celle-ci se tenait un gigantesque pentacle rouge sang, constellé de lignes géométriques et d'écritures plus ou moins lisibles. La poignée dorée, à bouton, lui parut suspecte. Il bloqua sa respiration, tourna, et ouvrit la porte à la volée. Aussitôt il sentit une immense force d'aspiration le précipiter dans l'entrebâillement.

L'instant suivant, il était projeté sur un lit mural, suspendu par deux lourdes chaînes qui grincèrent sous le choc. Une violente odeur de moisi et de renfermé le prit à la gorge, succédant à la douleur sous son crâne qui venait de heurter le mur.

La chambre qui apparut devant ses yeux encore troubles était terne et quasi vide. On n'avait même pas pris la peine de peindre le ciment. Comme il soupirait, la porte restée ouverte se referma derrière lui en claquant. Il y observa toutes sortes de dessins et de motifs étranges, inconnus de lui. Il constata aussi, à cet instant, que les seules sources de lumière étaient une petite lucarne carrée, située presque au plafond, et une bougie qui brillait toute seule d'une flamme fantomatique. Sur la gauche, il y avait des toilettes, un lavabo avec une sorte de bac de douche.

« Au moins ils connaissent la propreté, c'est déjà ça ! »

Il posa ses affaires sur le lit et se dirigea vers le petit bureau tout simple et l'étagère garnie de livres qu'il avait également repérée, dans le coin droit de la pièce. Du papier, diverses encres, quelques pierres, de la craie, un rouleau de parchemin. Gravée en lettres gothiques, à même le bois, se trouvait la charte de l'université. Il lut les premières lignes. Puis soudain le texte changea de lui-même, sans qu'il voie comment. L'ordre de ne pas sortir, que lui avait intimé le recteur, venait de s'inscrire dans le bois. Il fit un pas en arrière.

« Eh bien là, mon vieux, tu t'es mis dans de sales

Il se retourna vers le lit et, s'immobilisant, sourit.

« Rectification. Les draps, y'en a pas. »

Citations

« Un orc ne boit pas, un orc ne mange pas, un orc ne dort pas. Ce sont les dieux qui boivent, ce sont les dieux qui mangent, ce sont les dieux qui dorment. Et nous, nous sommes leurs mains et leurs yeux. L'empereur m'en témoigne ! Nous sommes les piliers vivants du monde d'en-deçà ! »

Un chamane orc à son apprenti.

« Les elfes blancs sont des traîtres, des monstres, des enfants de putains ! Ils nous ont chassés comme des cafards. Ils se disaient nos frères, et ils nous ont écrasés, comme les humains éventrent la forêt. Je vous le dis tout haut, je le déclare devant cette noble assemblée. Je préfère encore vivre avec une humaine que de serrer la main à ces horreurs sans âme. Vous avez tous vécu le grand exil ! Vous pouvez tous en témoigner. Alors arrêtez de ressasser un passé qui n'a jamais existé. Les Nodaliens sont peut-être humains, mais eux, au moins, ils ont un coeur. »

Discours prononcé par le ministre Altashar à l'assemblée des elfes noirs d'Edonia, devant la reine, le jour de l'inauguration du royaume.

« C'est quoi ce truc ?

- Un Coralien.

- Cette chose est vivante ?

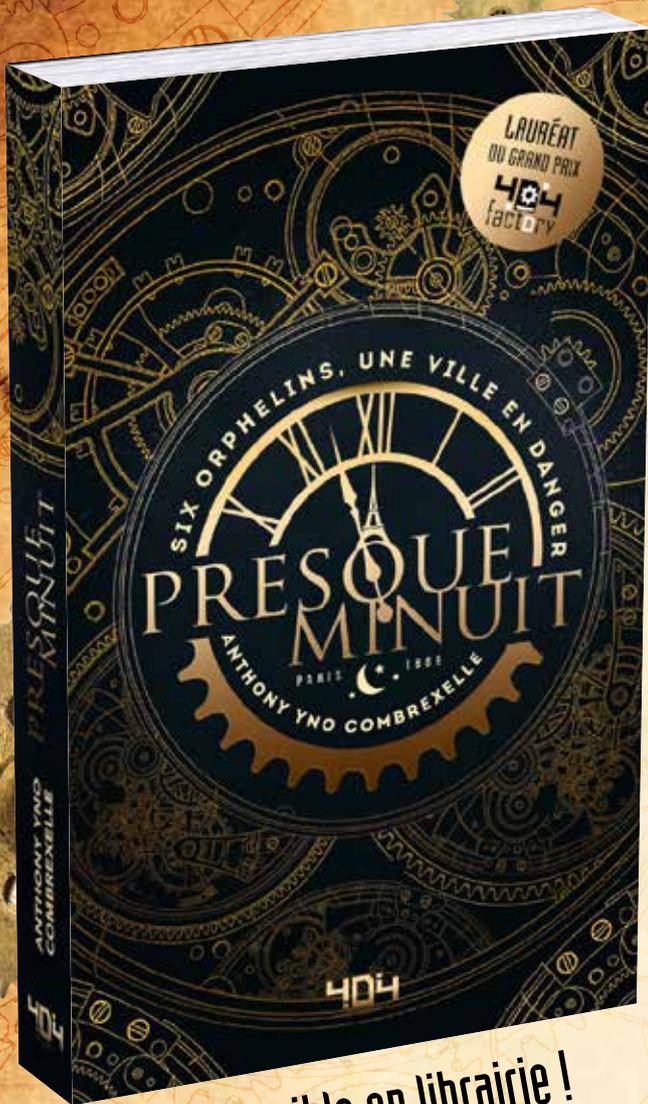
- Oui, et cette chose nous déteste.

- On fait quoi alors ?

- On brûle. »

Deux elfes aquatiques d'Achkals en mission de prospection sur un territoire sylf.





Disponible en librairie !

La découverte steampunk de l'année !

« Courses poursuites, cambriolages, explosions, meurtres, fusillades et araignées mécaniques sont au programme. »

🌀 Le point pop 🌀

« L'impensable aventure parisienne de six orphelins perdus dans un monde fantastique. »

🌀 Hitek.com 🌀

« Ce livre est un peu une machine à remonter le temps, qui nous embarque avec aisance à Paris en 1889 au beau milieu de l'Exposition universelle. »

🌀 Book's Anatomy 🌀

20
minutes

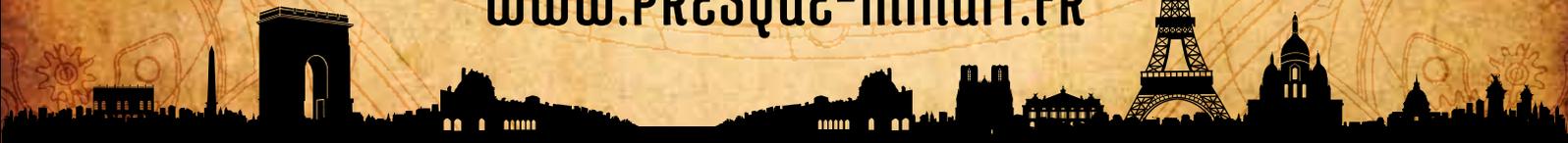
Le Point POP



SVFY

WWW.PRESQUE-MINUIT.FR

404
EDITIONS





Aelsas

Monde de fantasy pour Dungeon World

Avant-propos

Dungeon World est *a priori* un jeu de rôle sans univers prédéfini, dans lequel il est proposé de partir de la feuille blanche, d'un point de départ, et de construire en commun avec les joueurs l'environnement qui les entoure. Cependant, cette conception libre peut dérouter certains maîtres de jeu. Il est d'ailleurs proposé d'adapter les jeux du commerce pour ceux qui préfèrent une base solide pour commencer leur campagne. Il existe du reste plusieurs scénarios traduits par Acritarche, et qui peuvent être téléchargés sur sa page Lulu.

Aelsas offre un cadre d'aventure qui laisse la part belle au « bac à sable » et à la totale improvisation. S'il est conçu pour s'adapter à l'esprit de *Dungeon World*, un meneur l'utilisera facilement avec n'importe quel autre jeu de fantasy.

Transposition de notre Europe médiévale, avec de grosses différences toutefois, il ne contrarie pas l'histoire en ajoutant des Nains et des Elfes, mais en constituant une paraphrase imaginaire. Si la carte est bien celle de notre continent, la chronologie diffère ; nous mélangeons allègrement des événements qui se sont déroulés à plusieurs siècles d'intervalle, la chrétienté est remplacée par la religion gottique et nous commençons notre campagne cinq ans après le Grand Cataclysme qui a détruit la quasi-totalité de la Germanie.

Aelsas, région prospère qui se situe à l'emplacement de notre belle Alsace, a été miraculeusement épargnée et sert de point de départ pour les aventuriers avides d'explorer les terres ravagées de l'autre côté du Rhein. Elle offre aussi un cadre de jeu riche de complots, mystères, bandits, de relations diplomatiques à renouer, de commerce à développer, de nobles perfides à combattre. Souvenons-nous que *Dungeon World* est un univers qui se construit avec les joueurs, et que tout ce qui suit peut être modifié pour coller à votre campagne.

Histoire de l'Europe

Il fut un temps où chaque peuple vivait paisiblement. Les Celtes occupaient la Gaule et la Haute-Bretagne, les

tribus germaniques vivaient à l'est du Rhein, et Rome n'était qu'une république se limitant à la péninsule au sud des Alpes. Les Elfes pour leur part étaient les gardiens de la forêt Hercynienne (qui couvrait une bonne partie de l'Europe occidentale) tandis que les Nains construisaient des cités géantes au cœur des montagnes. Quant aux Halfelins, ils avaient leurs propres villages, paisibles, au cœur de collines, et vivaient en bonne harmonie avec les autres peuples, dans une douce léthargie entièrement tournée vers le plaisir tel que l'avait exposé leur grand maître Épicure. Mais vint le temps de l'ambitieux César, avide de conquêtes. Profitant du mécontentement du peuple romain las de la corruption qui régnait, il prit le pouvoir de force et se fit couronner empereur de Rome. Il rassembla ses légions et, à leur tête, franchit la crête des Alpes pour envahir la Gaule puis la Haute-Bretagne. L'Empire romain devint ainsi le premier empire transfrontalier. La paix avait disparu à jamais.

Chaque peuple, Celtes, Romains et Germains, vénérât son propre panthéon. Pourtant, loin en Orient, dans le méconnu royaume de Jérusalem, un prophète, nommé Jessé, allait bouleverser les croyances du monde. Accompagné de ses Apôtres, il arpenta le pays en se faisant le chantre d'un dieu unique : Gottes. Il prédisait que les démons étaient aux portes du monde et que seule l'adoration en Gottes permettrait de les repousser et éviter l'Apocalypse. Sa naissance constitue l'an 1 du nouveau calendrier, appelé calendrier gottique. Fasciné, le peuple du royaume de Jérusalem adopta ce dieu unique. En l'an 33, tandis qu'il disparut à jamais, Jessé dépêcha ses Apôtres de par le monde pour convertir tous les peuples de la Terre. L'un d'eux, Pierre, parvint à Rome en 37, lors de l'accession au pouvoir de l'empereur Néron. Cet être abject, entièrement tourné vers le Mal, s'attira la haine de son peuple. Pierre en profita pour fédérer les opposants et le renverser. Néron tué, les Romains portèrent à leur tête celui qui apparaissait comme leur héros. Pierre mit fin au régime impérial et devint le premier pape (chef de tous les religieux) de la nouvelle Sainte Théocratie Romaine.

Il forma des prêcheurs pour parcourir toute l'Europe afin de convertir les autres peuples à la nouvelle religion monothéiste. Ceux qui ne se laissèrent pas convaincre furent contraints par la force d'abandonner leurs dieux. Au VIII^e siècle, un grand souverain franc (ce peuple barbare avait réussi à envahir la Gaule) parvint à unifier l'Europe occidentale : Carolus Magnus. Doté d'un charisme hors pair, ce stratège exceptionnel d'origine celte parvint à soumettre également la Germanie.





Promettant son appui au pape Léon III, il se fit couronner en 800, devenant le premier empereur depuis la chute de l'Empire romain.

À sa mort, son empire fut partagé par ses fils : Charles constitua le royaume franc à l'ouest, Otto reconstitua la Germanie, tandis que le fils bâtard Lothar dut se contenter d'une fine bande de terre entre les deux royaumes, la Lotharingie. Aelsas, une riche région située sur la rive gauche du Rhein, fut rattachée à la Germanie. Otto se rapprocha de Rome et promit de lever des armées pour anéantir les tribus orques qui s'étaient emparées de la Hongrie et menaçaient à présent l'Occident. Sa campagne militaire fut un succès, et en récompense, le pape le couronna Empereur en 962, faisant de la Germanie le nouvel Empire européen au grand désappointement des Francs.

Otto mourut sans héritier. La Germanie étant une nation désunie, faite de multiples principautés, duchés et baronnies, il fut décidé que chaque nouvel empereur serait élu parmi les princes par une assemblée de grands électeurs. Cela entraîna une course au pouvoir. Chaque grande famille cherchait à placer l'un des siens pour la prochaine élection. À la mort de Friedrich II en 1198, les grands électeurs ne parvinrent pas à s'entendre. Ce fut le début de la terrible guerre de Trente Ans qui aboutit au Grand Cataclysme.

Le Grand Cataclysme

Lorsque les premiers princes de Germanie entrèrent en guerre, la magie avait déjà beaucoup évolué. Les meilleurs archimages étaient capables de lancer des sorts terrifiants, d'ouvrir des portails vers d'autres dimensions, d'invoquer des créatures d'autres plans, et même de sceller des pactes avec des démons, malgré l'interdit absolu de la Sainte Théocratie Romaine. Les princes vidèrent leurs caisses pour s'entourer des plus puissants sorciers. Alors qu'au sol, des dizaines de milliers de soldats s'entretuaient dans une boucherie impitoyable, des créatures de toutes sortes s'affrontaient en anéantissant tout sur leur passage, tandis que de gigantesques boules de feu illuminaient le ciel avant de s'abattre sur les scènes de combat.

Le 18 septembre 1228, au lever du jour, une terrible déflagration de mana ravagea tout entre le Rhein et le Danube, jusqu'aux portes des pays scandinaves. 95 % de la population périt lors de ce qu'on appelle le Grand Cataclysme. Nul ne connaît vraiment son origine. Les terres furent recouvertes d'une épaisse

couche de poussière blanche. Le ciel se voila à jamais. Pendant cinq ans, personne n'osa pénétrer dans ces terres maudites. De terribles légendes se racontaient de taverne en taverne, et nul n'était assez fou pour aller constater leur véracité sur place.

Pourtant, il y a quelques mois, des aventuriers alsaciens ont courageusement traversé le Rhein. Peu en sont revenus. Leurs témoignages parlent de créatures monstrueuses, de démons et de morts-vivants. Les armées du Mal seraient aux portes d'Aelsas, prêtes à déferler sur ce qui reste de l'Europe occidentale.

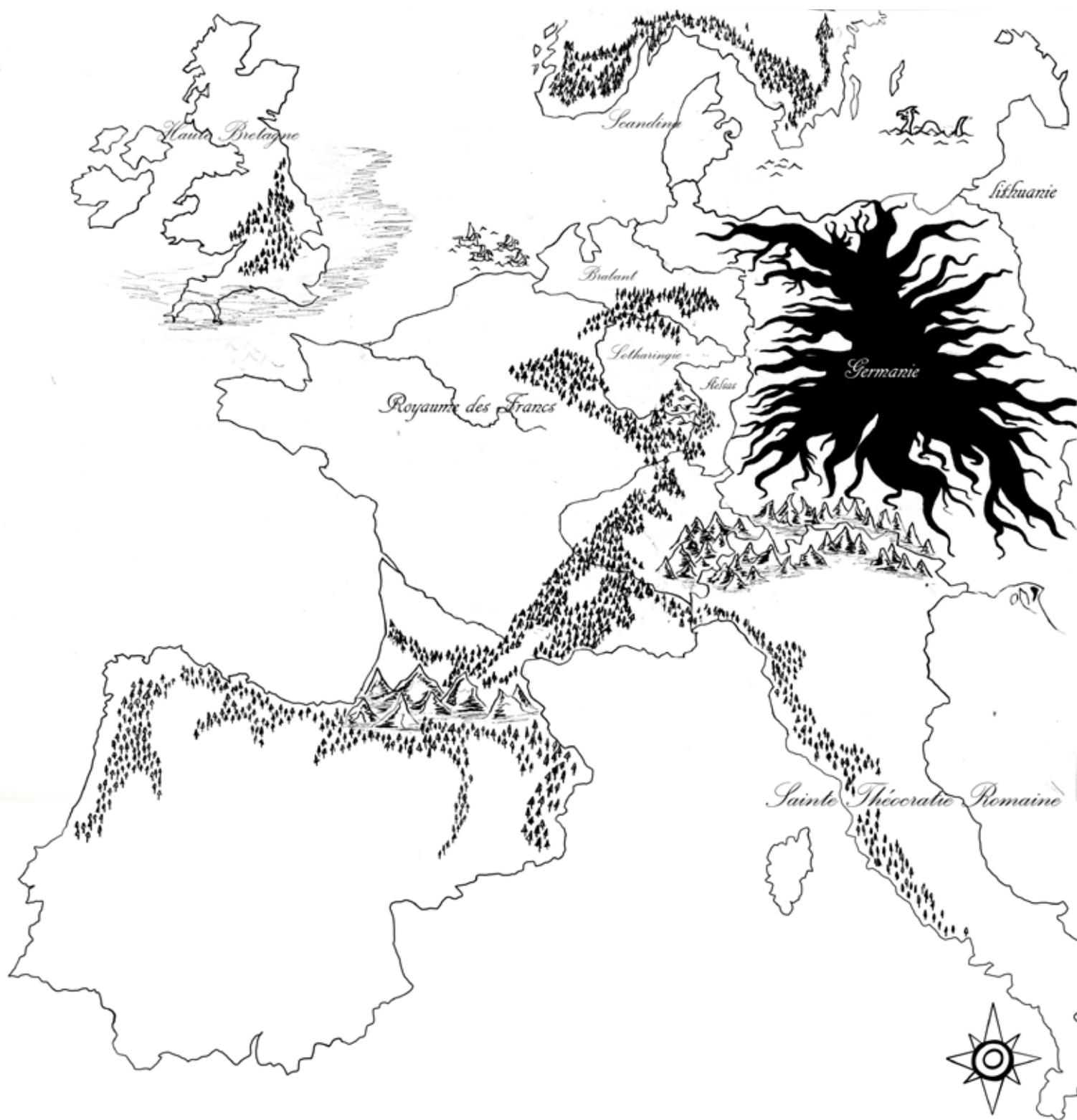
Aelsas

Aelsas est une étroite bande de terre située entre le confluent du Rhein et de la Moselle au nord, le Doubs au sud, la crête des Vosges à l'ouest et le Rhein à l'est. Miraculeusement épargnée par le Grand Cataclysme, elle est devenue le premier rempart face aux forces obscures qui menacent depuis la Germanie.

Aelsas est constituée de deux secteurs. Le Nordgau, principalement habité par des Celtes, est rattaché à l'évêché de Strasbourg. Celui-ci, replié dans ses murs, a cependant beaucoup de mal à garder la cohésion de ses terres, et de nombreux petits nobles n'en font plus qu'à leur tête. Le Sundgau, peuplé d'Alamans, est en revanche dirigé d'une main de fer par le duc von Habsburg. Le souverain s'est installé dans le plus beau château, celui du Hoch-Koenigsburg, d'où il a une vue imprenable sur la plaine d'Aelsas autant que sur les monts vosgiens.

Transcendant cette division géopolitique, dix villes franches se sont unies sous l'égide de la Décapole. Son assemblée rassemble un ambassadeur de chacune des dix villes qui sont (du nord au sud) Wissemburg, Haguenau, Rosheim, Obernai, Schlettstadt, Kaysersberg, Turckheim, Kolmar, Munster et Muhlhausen. Elles ont juré de se porter mutuellement assistance militaire et elles partagent leurs ressources naturelles et commerciales.







Les villes principales

STRASBURG

Prospérité aisée, Population stable, Défense : Garde (Agents de la Sûreté, Garde épiscopale), Marché, Guilde (Sainte Garde), Guilde (Bâtisseurs), Religion (Inquisiteurs), Personnage (évêque Heinrich von Veringen), Puissance (évêché), Exotique (Magna Religiosis Scholis), Inimitié (Basel), Serment (Sainte Théocratie Romaine).

Impressions :

- Une ville entièrement tournée vers sa majestueuse cathédrale.
- Une population à la ferveur religieuse extrême.
- La plus grande école religieuse de l'Empire : Magna Religiosis Scholis.
- Des Inquisiteurs traquant les démons qui tentent de s'infiltrer et ceux qui leur vendent leur âme.

Actions spéciales

Quand vous contemplez la majestueuse cathédrale de Strasbourg, phare de la foi en Gottes, lancez 2d6 + SAG. Sur 10+, la splendeur du bâtiment vous inspire tant que vous parvenez à garder votre libre arbitre en toute circonstance. Sur 7–9, choisissez un élément parmi :

- Vous devez désormais Braver le danger sous SAG si vous tentez de porter la main sur un serviteur de Gottes.
- Vous faites offrande de votre bien le plus précieux à la cathédrale.
- Vous vous convertissez à la religion gottique.

Si vous ne montrez pas votre dévotion à Gottes dans Strasbourg, lancez 2d6 + RIEN. Sur 10+, la Sainte Garde n'a pas eu vent de votre manque de dévotion. Sur 7–9, le meneur choisit un élément parmi :

- La Sainte Garde vous questionne ici et maintenant.
- La Sainte Garde surveille vos agissements de près.

Schlettstadt

Prospérité moyenne, Population stable, Défense : Guet (Garnison), Marché, Guilde (Écrivains), Religion (église), Exotique (Magicae Humanis Scholis), Exotique (bibliothèque Humanis), Magie, Serment (château du Hoch-Koenigsburg), Serment (Décapole)

Impressions :

- Une ville principalement composée d'érudits et de magiciens.
- Une bibliothèque recelant des trésors inestimables (livres, parchemins).
- La plus grande école de magie de l'Empire : Magicae Humanis Scholis.

Actions spéciales

Vous cherchez un document précis dans la bibliothèque Humanis, lancez 2d6 + INT. Sur 10+, vous trouvez ce que vous cherchez mais en plus, vous tombez sur un document rare et précieux qui vous apprend quelque chose. Sur 7–9, vous trouvez ce que vous cherchez, mais cela vous demande du temps.

KOLMAR

Prospérité riche, Population croissante, Défense : Guet (Garnison), Marché (Foires), Guilde (Marchands), Religion (cathédrale, monastère), Serment (château du Hoch-Koenigsburg), Serment (Décapole)

Impressions :

- Une ville tournée vers le commerce, grâce à ses foires qui sont organisées au début de chaque saison, sauf en hiver, et qui attirent des marchands et des visiteurs venant pour certains du royaume franc et de Lotharingie.
- Une ville où les architectes rivalisent pour construire les plus belles maisons de la région.
- Une ville où la richesse est synonyme de pouvoir et de passe-droits.

Actions spéciales

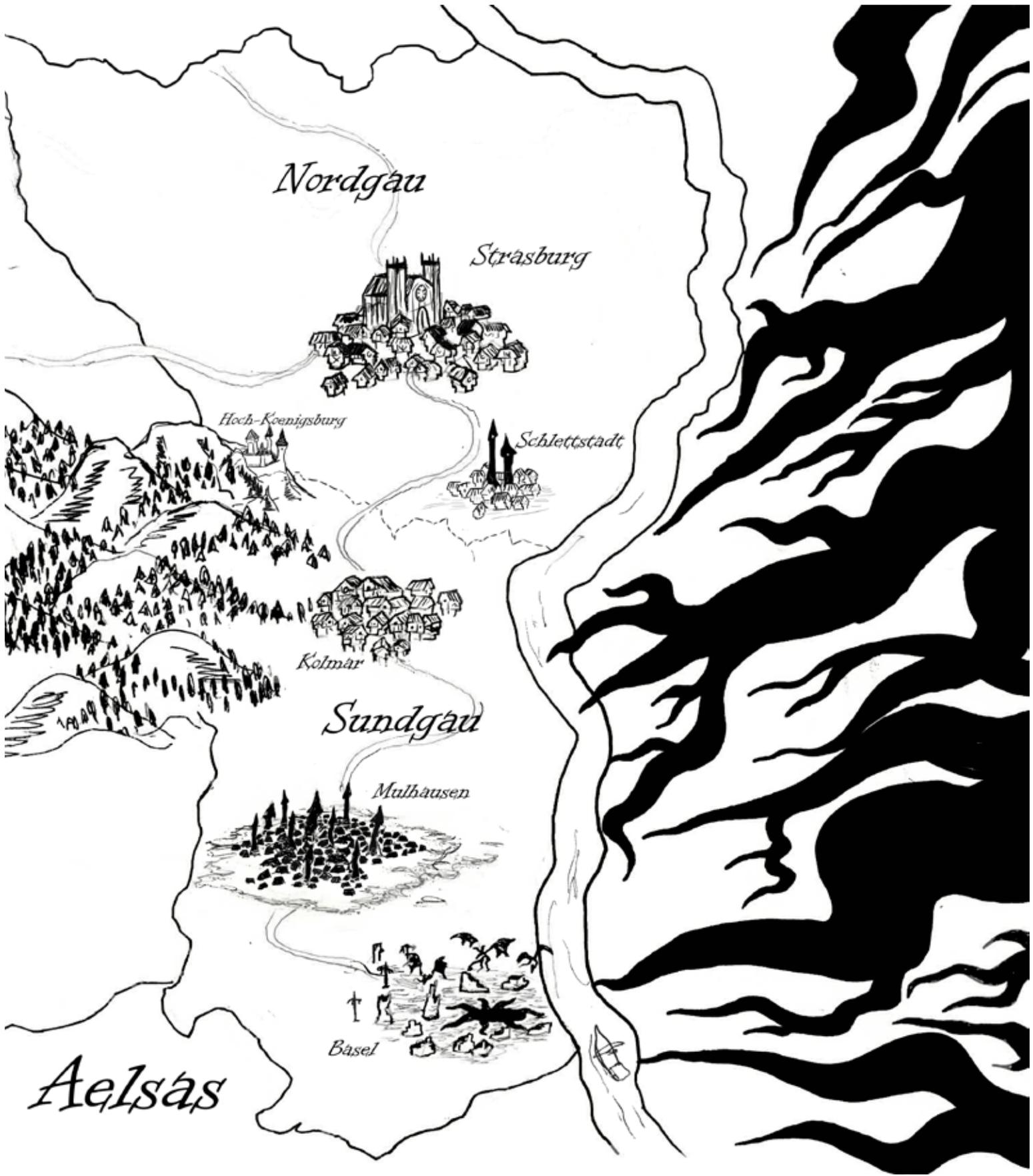
Vous cherchez un équipement rare, lancez 2d6 + SAG. Sur 10+, vous le trouvez à un prix abordable. Sur 7–9, vous choisissez un élément parmi :

- L'équipement recherché est en mauvais état et risque de ne pas donner satisfaction (au gré du meneur).
- Le prix exigé par le marchand est prohibitif (au minimum, + 50 % du prix normal).

MUHLHAUSEN

Prospérité crasseuse, Population en plein essor, Défense : Guet (gardes corrompus), Marché, Guilde (Voleurs), Guilde (Assassins), Guilde (Mendiants), Crime, Plaie (apparitions démoniaques), Personnage (Valefor), Serment (château du Hoch-Koenigsburg), Serment (Basel).





Nordgau

Strasbourg

Hoch-Koenigsburg

Schlettstadt

Colmar

Sundgau

Mulhausen

Basel

Alsás



Impressions :

- Une ville perpétuellement écrasée par un brouillard dense.
- Une ville dominée par le crime et où toutes les autorités sont notoirement corrompues. La ville est secrètement dirigée par le démon Valefor, duc des voleurs.
- Une ville où les trois quarts de la population vivent dans la crasse et la misère.

Actions spéciales

Vous vous promenez seul dans les rues, lancez 2d6 + RIEN. Sur 10+, tout se passe bien. Sur 7–9, vous avez l'impression d'être suivi ou observé.

BASEL

Prospérité crasseuse, Population exode, Défense aucune, Besoin (eau, nourriture, produits de première nécessité), Historique (tremblement de terre qui a ouvert un passage vers les Enfers), Religion (ce qui reste de l'évêché), Crime, Plaie (apparitions démoniaques fréquentes).

Impressions :

- Un terrible tremblement de terre a ravagé il y a quelques mois les trois quarts de la ville.
- Un portail vers les Enfers s'est ouvert : l'archidémon Abaddon, le Destructeur, a élu domicile dans les décombres.
- L'évêché, qui a miraculeusement été épargné par le tremblement de terre, est devenu le refuge des membres de l'Église qui ont survécu. Mais les forces qui subsistent ne font pas le poids devant le déferlement des Enfers.
- Quelques civils, attachés à leur ville, tentent de survivre dans les décombres.

Actions spéciales

Vous approchez de Basel, lancez 2d6 + SAG. Sur 10+, vous entendez une voix intérieure qui tente de corrompre votre âme, mais vous résistez. Sur 7–9, choisissez un élément parmi :

- Vous résistez à l'appel du Mal, mais vous êtes troublé : vous subirez un malus de -1 à votre prochain test pour résister à un appel démoniaque.
- Vous ferez des cauchemars la nuit prochaine, vous empêchant d'avoir un sommeil récupérateur : tous vos jets dans les prochaines 24 heures qui donneront le même résultat sur les deux dés seront considérés comme des échecs.

- Vous succombez à votre pire penchant dans les prochaines 24 heures.
- Clerc uniquement : vous perdez Inspiration Divine jusqu'à ce que vous quittiez la ville.

La campagne alsacienne

Les paysans ne se sentent guère concernés par l'instabilité géopolitique qui règne en Aelsas. Depuis le Grand Cataclysme, leur situation n'a guère évolué. Serfs pour la plupart, ils doivent obéissance et labeur au seigneur propriétaire des parcelles qu'ils cultivent. La qualité de la terre offre de bonnes récoltes, ce qui rend leurs conditions de vie moins difficiles que dans d'autres régions occidentales. Lorsqu'ils terminent leur labeur de la journée, ils tentent d'oublier le chaos qui règne et les incertitudes sur l'avenir en se rendant dans les tavernes et en organisant des fêtes où la bière, la musique et la danse égayent les cœurs quand le temps le permet.

Dans le Nordgau, comme leurs seigneurs, les gens des campagnes se sont détachés de l'emprise de l'évêché de Strasbourg. La religion gottique recule, et le culte des anciens dieux celtes ou germaniques réapparaît. Le Sundgau, au contraire, est toujours dirigé d'une main de fer par le duc von Habsburg, qui cherche à protéger son peuple, mais ne tolère aucun écart de conduite. Malgré l'effondrement de l'évêché de Basel, la religion gottique est toujours bien implantée, même si la ferveur n'y est plus.

Village type du Nordgau

Défenses : aucune, Prospérité pauvre ou moyenne, Ressources (récoltes), Population (stable ou croissante à cause de réfugiés), Commerce (vente des produits de la récolte), Personnage (un seigneur).

Quelques fronts possibles :

- Une armée de maraudeurs particulièrement sanguinaires, qui se font appeler les Écorcheurs, a ravagé la campagne de Lotharingie et se dirige vers Aelsas ; les villages du Nordgau les plus à l'ouest sont en grand danger : *Plaie (les Écorcheurs), Besoin (soldats)*.
- Le village est sous la coupe de sorciers (ou d'un seigneur) qui ont passé un pacte avec les démons : *Plaie (démons), Culte (démoniaques), Magie, - population (sacrifices humains)*.





– Le village s'est majoritairement tourné vers les anciens dieux (celtes ou germaniques) : *Culte, Inimitié (Strasbourg)*. Religion celte : un cercle de druides s'est constitué, mais il est sous la menace de représentants de l'Inquisition qui veulent le faire passer pour une réunion démoniaque. Religion germanique : on dit que Wotan serait passé avec l'armée qu'il est en train de constituer ; la ferveur religieuse est importante.

Village type du Sundgau

Défenses : milice, Prospérité pauvre ou moyenne, Ressources (récoltes), Population (stable ou croissante à cause de réfugiés), Commerce (vente des produits de la récolte), Personnage (un seigneur), Serment (château du Hoch-Koenigsburg).

Quelques fronts possibles :

– Un village dans les environs de Mahlhausen a été la cible de bandits qui rançonnent ses habitants (*façon Les Sept Mercenaires*) : - *Défense (ceux qui ont pris les armes pour se défendre ont été tués)*, - *Prospérité (les ressources sont régulièrement pillées)*, - *Commerce*.

– Malgré le blocus elfe (voir ci-dessous), un village proche de la forêt des Vosges parvient à nouer une relation amicale avec les (ou quelques) Elfes : + *Ressources (forêt)*, + *Défenses (le village peut compter sur l'aide des Elfes en cas d'attaque)*, *Commerce (avec les Elfes)*.

– Le seigneur d'un village tout au sud s'est vendu au roi franc Charles VII et joue un double jeu auprès du duc von Habsburg. Quelles informations compromettantes parviendra-t-il à transmettre ? Éprouvera-t-il des remords ? *Serment (royaume franc)*, - *Serment (château du Hoch-starburg - trahison)*.

– Des pièces d'or particulièrement anciennes sont retrouvées lors d'une foire de Kolmar. Les autorités s'en étonnent. Une enquête permettrait de remonter à la source, qui se trouve être un village de pêcheurs au bord du Rhein. Serait-ce le fameux Or du Rhein ? Et si ces pièces étaient maudites ? + *Prospérité, Magie (malédiction)*.

Les différents peuples non humains

Le blocus elfe

Le peuple elfe a nourri siècle après siècle une véritable antipathie pour les Humains, les accusant de ruiner la Nature qu'il vénère comme une déité. La conquête de la forêt Hercynienne, commencée lorsque César est arrivé en Gaule, et accélérée durant le règne de Carolus Magnus, ne leur donne pas tort. Le Grand Cataclysme a été pour ce fier peuple la preuve que les Humains étaient voués à détruire tout ce qu'ils touchent.

Les Elfes d'Aelsas sont pour la quasi-totalité repliés dans les Vosges. Ils se font les gardiens de ce qu'il reste de forêt. Depuis le terrible événement qui a détruit la Germanie, ils imposent un blocus sur leurs terres : nul autre qu'eux-mêmes n'a le droit d'y pénétrer, sous peine de mort. Cela a pour conséquence de fermer tous les cols menant en Lotharingie. La plaine d'Aelsas s'en trouve isolée, coincée aussi bien à l'est qu'à l'ouest, mais les principales victimes sont les cités naines enfouies dans les profondeurs des Vosges : leurs artisans n'ont plus la possibilité de se rendre en Aelsas pour vendre leurs célèbres armes et armures.

Questions à poser à un personnage elfe

Étais-tu volontaire pour quitter ta forêt natale et rejoindre un groupe d'aventuriers ? Qu'est-ce qui te pousse à les aider ? Quelle considération entretiens-tu avec les autres races ? En quoi explorer la Germanie peut-il t'intéresser ? Y a-t-il une chance que les Elfes de la forêt Noire aient réussi à survivre au Grand Cataclysme ?

Les Nains

Les Nains aelsaciens sont pour la plupart originaires des profondeurs des Vosges. La qualité des minerais dans le massif leur permet de fabriquer des armes, des armures et des outils de qualité supérieure. Jusqu'au Grand Cataclysme, les cités naines accueillent de nombreux émissaires intéressés par leurs productions. Mais le blocus elfe, qui dure depuis douze ans, les a isolés de telle manière que le commerce est devenu quasi impossible.

La situation leur est devenue intolérable. Les populations commencent à souffrir de la faim.

Les Nains tentent de contourner ce blocus en creusant de nouvelles galeries sous la forêt pour déboucher en





Aelsas, mais la tâche est titanesque et prendra encore de nombreuses années. Plusieurs seigneurs nains voient rouge et, devant l'intransigeance elfe, veulent prendre les armes. La guerre semble imminente et pourrait embraser la région.

Questions à poser à un personnage nain

Es-tu originaire d'une cité naine au cœur des Vosges ? Si oui, à quoi ressemble-t-elle ? Comment es-tu parvenu en Aelsas ? Quelle est ta mission, ou ton but ? Serais-tu capable d'avoir un compagnon elfe ?



Les Halfelins

Avant l'invasion de la Gaule, les Halfelins vivaient paisiblement et en autarcie dans les collines alsaciennes, dans les contreforts vosgiens. L'arrivée d'armées romaines et la violence dont faisaient preuve les soldats, particulièrement vis-à-vis des plus faibles,

ont obligé une bonne partie d'entre eux à chercher refuge parmi les Humains. Mal accueillis, moqués pour leur petite taille et leurs coutumes, ils sont devenus leurs larbins, sous-payés et affectés aux tâches dont personne ne voulait. Dans les cités, certains se sont tournés vers le crime et le vol, notamment à Mulhausen où ils se sont constitués en guildes autonomes.

Cette ségrégation n'existe plus aujourd'hui. Cependant, si certains Halfelins vivent à présent harmonieusement dans les villages humains, faisant profiter les habitants de leur savoir-vivre et de leurs qualités de cuisiniers (les meilleures auberges et tavernes sont tenues par des Halfelins), d'autres n'ont jamais retrouvé le droit chemin et vivent de rapines, voire de meurtres.

Questions à poser à un personnage Halfelin

Vis-tu en paix avec les Humains ou portes-tu en toi la rancœur de certains Halfelins ? As-tu de la famille qui vit du crime et du vol ? Si oui, es-tu toi-même recherché par les autorités ? Pourras-tu supporter le rationnement des vivres lors d'une expédition de l'autre côté du Rhein ?

Les religions en Aelsas

L'arrivée de Jessé et la soudaine expansion de la religion gottique à travers le monde ont bouleversé l'équilibre des panthéons : ayant perdu la ferveur des croyants qui leur conférait leur force et leurs pouvoirs, les divinités romaines, celtes ou germaniques ont plongé dans un long et profond sommeil. Cependant, le Grand Cataclysme a remis en cause la suprématie de Gottes. Dans les campagnes notamment, certains ont remis en doute la capacité du dieu unique de les sauver durant l'Apocalypse, et commencent à s'intéresser aux anciens dieux qui, dans la mémoire collective, étaient capables de tous les miracles. Cependant, la religion gottique reste de loin la plus pratiquée en Aelsas.

Religion gottique

Quels sont les piliers du dogme ? Comment définir le Bien ? Quelle légende explique le début du combat de Gottes contre les diables ? Quelles sont les différentes étapes de la vie de Jessé dans le royaume de Jérusalem ? La parole de Jessé s'est-elle transmise oralement ou par écrit ?

Questions aux PJ prêtres gottiques : Comment expliques-tu le Grand Cataclysme ? Ta Foi s'en est-elle





trouvée ébranlée ? Comment parviens-tu à convaincre les populations qu'il faut continuer à croire en Gottes ?

Religion germanique

Les dieux se sont-ils déjà réveillés ? Wotan, comme le dit la rumeur, est-il en train de lever une armée que certains auraient vue sur les routes perdues du Nordgau ? Où Thor recherche-t-il son marteau Mjöllnir ? Quels sont les plans de Loki ? Les Nornes président-elles de nouveau au destin du monde ? Le Ragnarok est-il proche ?

Questions à poser aux PJ clercs : Pourquoi t'es-tu détourné de Gottes ? Quels signes te font penser que les dieux germaniques sont de retour ? Quel rôle vont-ils jouer prochainement ? Comment s'organise ton culte ? Ton Église a-t-elle pignon sur rue ou, au contraire, est-elle clandestine, afin de ne pas éveiller le courroux de la Sainte Théocratie ?

Religion celte

Le druidisme est-il lié à l'antique religion des Celtes ? L'Autre Monde, là où résident les dieux, est-il accessible ? Cernunnos, le dieu-cerf, est-il de retour pour soigner la terre dévastée de Germanie ?

Questions à poser aux PJ druides : Crois-tu au Panthéon celte ? Quelle est la place des dieux dans ta pratique druidique ? La religion celte est-elle organisée ? Quels sont les rituels ?

Aelsas, terre de tous les dangers (fronts)

Organisations ambitieuses :

- Le royaume franc : le roi Charles VII a l'ambition d'envahir Aelsas pour encercler la Lotharingie, qui deviendra son objectif suivant, et créer ainsi un grand royaume qui ira de l'Océan Atlantique jusqu'au Rhein.
- Le duché de Lotharingie : le duc Mathieu hésite entre créer un pacte de défense mutuelle avec Aelsas, ou l'attaquer afin de devancer le royaume franc.
- La guilde des voleurs de Muhlhausen : elle cherche à profiter du chaos ambiant pour s'implanter dans les campagnes et rançonner les seigneurs paysans et les riches marchands.
- Cultes liés aux démons : des démons mineurs ont réussi à infiltrer certains villages reculés et à corrompre leurs habitants.
- L'Inquisition : en raison de la recrudescence de

démons dans la région et du repli sur soi des deux évêchés de Strasbourg et Basel, elle devient de plus en plus incontrôlable, et pratique des massacres préventifs sans avoir la preuve de présence démoniaque.

Forces planaires

– Démons : le tremblement de terre de Basel a ouvert une brèche communiquant avec le plan démoniaque. Pour le moment, l'archidémon Abaddon préfère tester les défenses humaines avant d'envoyer ses légions.

– Anges : Gottes n'a pas abandonné l'humanité, contrairement à ce que pensent certains. Il est prêt à faire entrer son armée angélique si Abaddon manifeste des velléités agressives.

– Dieux germaniques : Thor est le premier à avoir été réveillé. Grâce au culte dont il fait l'objet dans certains coins d'Aelsas, il retrouve peu à peu ses forces. Dès qu'il se sentira assez puissant, il recherchera son marteau Mjöllnir pour prendre part au combat contre les forces du Chaos. Cependant, un de ses pires ennemis s'est lui aussi réveillé : Loki. Le plus fourbe des dieux est prêt à pactiser avec n'importe quelle force mauvaise pour mener sa vengeance.

Ennemis occultes

– Dragons : des dragons blancs sont apparus en Scandinavie, sont montés sur le trône et ont envoyé les hordes normandes envahir le Brabant. On parle de dragons rouges dans la région du Vésuve, de dragons bleus dans les déserts de l'Orient et de dragons de bronze en Haute-Bretagne. Qui les commande ?

– L'archimage Deneroth, qui a longtemps servi le prince de Saxe, a réussi à trouver refuge en Aelsas au moment du Grand Cataclysme. Il se terre dans une tour abandonnée. Devenu fou, il est prêt à commencer un rituel monstrueux pour faire remonter le temps à la Terre entière. Ce dont il n'a pas conscience, c'est qu'il détruira le Temps par la même occasion.

– Vodegus, l'Esprit des Vosges, endormi depuis la nuit des temps, se réveille peu à peu suite au Grand Cataclysme. Sa colère est immense. Est-ce lui qui dirige les Elfes ? Une guerre vengeresse contre la race humaine se prépare-t-elle ?

Hordes

– Les Normands : après le Brabant, les envoyés des dragons blancs vont descendre vers le sud. Ils ne sont plus très loin d'Aelsas.

– Les Écorcheurs : ils sont en train de traverser la passe





entre les Vosges du Nord et les Vosges du Sud.

– Les Elfes : ils sont prêts à rassembler leurs armées s'ils se sentent en danger.

– Les Nains : une grande action diplomatique a débuté. D'un côté certains tentent de nouer un contact avec les Elfes, tandis que les plus belliqueux cherchent à convaincre leurs congénères que la guerre est inévitable et que le plus tôt sera le mieux.

Le rôle de chaque classe

Cet environnement permet de donner à chacun un rôle, une histoire et une motivation pour partir à l'aventure. Il est préférable de laisser chaque joueur inventer, proposer et décider ce rôle, ce qui le motivera à jouer pleinement son personnage. Le but de *Dungeon World* est, rappelons-le, de faire participer tous les joueurs au récit.

Barbares : De quelle région lointaine du monde es-tu originaire ? Pourquoi l'as-tu quittée ? Comment as-tu été accueilli lorsque tu as foulé pour la première fois les terres de Germanie ?

Bardes : Quelle légende alsacienne est le fleuron de tes représentations ? Laquelle manque désespérément à ton répertoire ? Quel riche mécène chercheras-tu à impressionner lors de la prochaine foire de Kolmar ? Quel haut fait t'a décidé à rejoindre la compagnie d'aventuriers que tu accompagnes ?

Cambrioleurs, voleurs : Pourquoi as-tu quitté Muhlhausen ? Pour quels méfaits es-tu recherché par les autorités ? Quel genre de trésors peut te faire prendre des risques importants pour explorer les ruines de Germanie ?

Chamans : Quelles relations as-tu avec les Elfes de la Forêt des Vosges ? Que te disent les esprits depuis le Grand Cataclysme ? Quel genre d'aide peuvent-ils apporter pour la reconquête des Terres dévastées ?

Clercs : De quelle religion es-tu le porte-parole ? Quelle est la part de doute dans ta foi (religion gottique) ? Quel est ton rapport à l'autorité (autres religions) ? Jusqu'à quel point as-tu une pratique ostentatoire de ta religion ? Quels sont tes tabous ? Quels signes divins espères-tu trouver dans la Germanie dévastée ?

Druides : Quelle est la part religieuse dans ta pratique du druidisme ? Quelles relations as-tu avec les Elfes des Vosges ? La nature alsacienne a-t-elle subi les

contrecoups du Grand Cataclysme ? Que ressens-tu lorsque tu adoptes une forme animale ?

Éclaireur : Comment ressens-tu la nature ? Quels sont les plus grands dangers ? Comment ton animal familier réagira-t-il face aux dangers des Terres dévastées ?

Guerrier : Fais-tu partie de l'armée du duc von Habsburg ou es-tu un mercenaire ? À quelles batailles as-tu participé et quelles cicatrices as-tu récoltées ? Quels cauchemars liés à tes agissements passés te hantent régulièrement la nuit ? Quel genre d'exploit recherches-tu à présent ?

Immolateur : De quelle région volcanique es-tu originaire ? Pourquoi es-tu venu en Aelsas ? Comment es-tu reçu dans les villages ?

Magicien : Quel sens donnes-tu à ta pratique de la magie ? Comment l'as-tu apprise ? Que choisirais-tu entre la connaissance et le pouvoir ? Quels (sombres) secrets espères-tu trouver en Germanie ?

Paladin : Quel est ton lignage ? Gottes est-il toujours ton dieu ? Considères-tu plus important de mener une « croisade » contre les abominations qui infestent la Germanie ou d'aider le duc von Habsburg à protéger Aelsas contre le risque d'invasion du royaume franc ou de tout autre ennemi humain ?

Note de l'auteur : un grand merci à Bastien Wauthoz « Acritarche », le meilleur spécialiste français de Dungeon World, pour ses très précieux conseils.

Phileas Rogue



PARANOIA

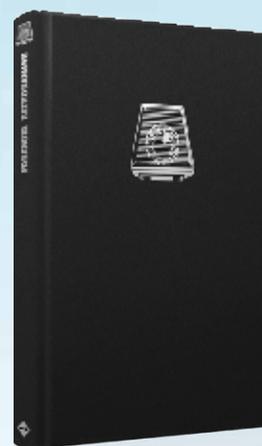
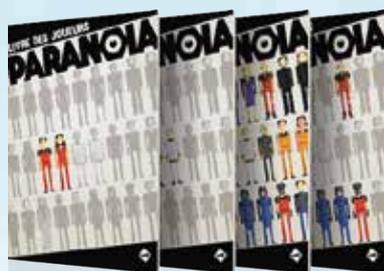
EN PRÉCOMMANDE



ÉDITION AUGMENTÉE



ÉDITION STANDARD

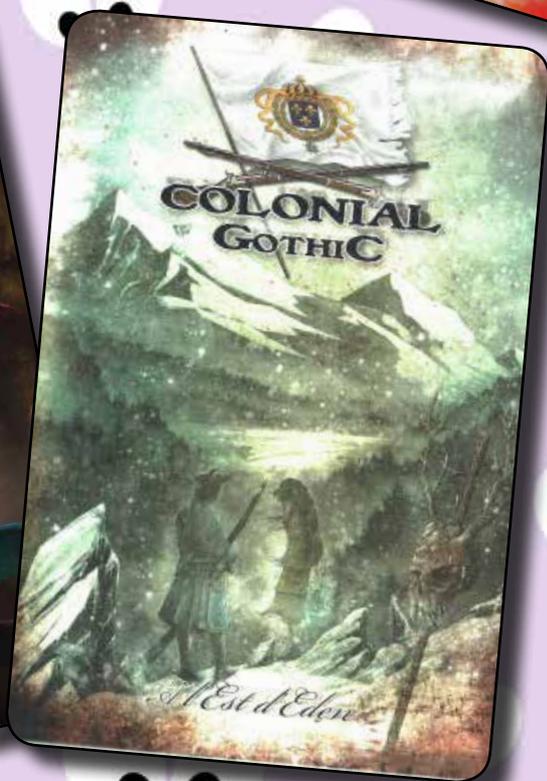
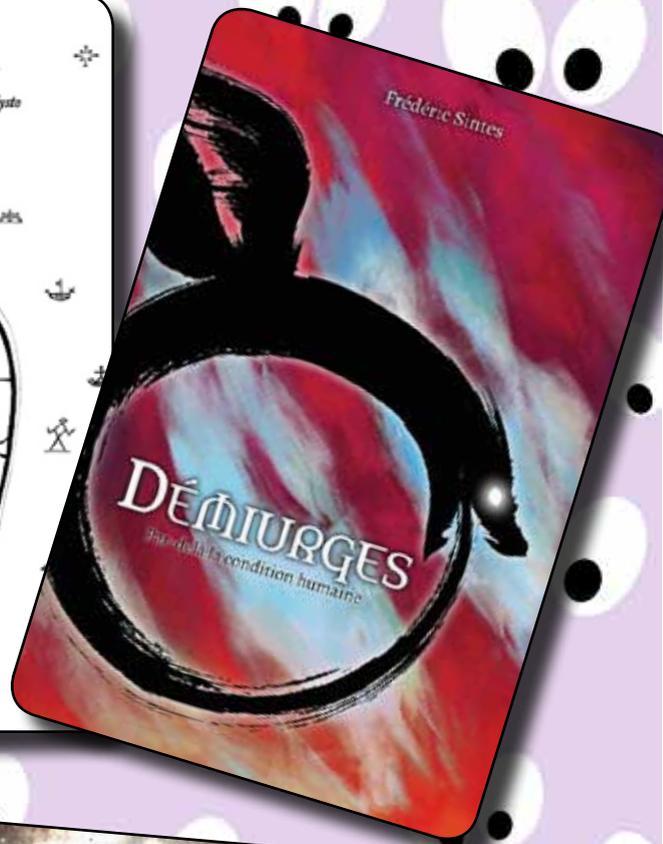
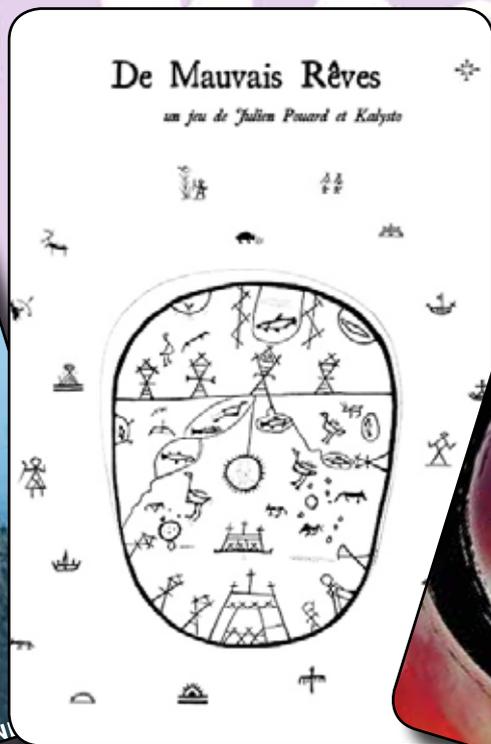


RECUEIL RETROGAMING



AVRIL 2018





Jouer des parties de jeu de rôle

Recueil de conseils aux joueuses et joueurs



JOUER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE est un recueil d'articles de conseils destiné aux joueuses et joueurs. Écrit par seize auteurs aux profils variés, cet ouvrage aborde la plupart des aspects liés au fait d'interpréter un personnage au sein d'une histoire collective. Il se penche sur les dynamiques qui régissent les relations entre les joueurs et sur les différentes manières de se servir des règles, quel que soit le jeu pratiqué.

Ce livre est organisé selon une logique de « compétences », ce qui permet à chacun d'identifier son style, de le faire évoluer selon les jeux pratiqués, mais aussi de repérer ses domaines de prédilection, les alternatives moins connues et ses faiblesses, et donc de se concentrer sur les chapitres qui lui seront les plus utiles.

Dans ce livre, vous trouverez :

- une vingtaine d'articles abordant les divers aspects qu'implique le fait de jouer des parties de jeu de rôle ;
- des fiches de synthèse permettant de faire un point rapide ;
- l'expérience accumulée de joueurs aux profils variés : auteurs, scénaristes, éditeurs, romanciers, universitaires, etc. ;
- des conseils adaptés à tout type de jeux (old school, story games, etc.)

**Raphaël BOMBAYL - Olivier CAÏRA - Peggy CHASSENET - Coralie DAVID
GÉRAUD G. - Romain D'HUISSIER - Cédric FERRAND
Emmanuel GHARBI - LE GRÜMPH - Sandy JULIEN - Jérôme LARRÉ -
Guylène LE MIGNOT - Arnaud PIERRE - Julien POUARD
Anne RICHARD-DAVOUST - Selene TONON**



Disponible dans votre boutique

www.lapinmarteau.com

contact@lapinmarteau.com

