

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

mars 94

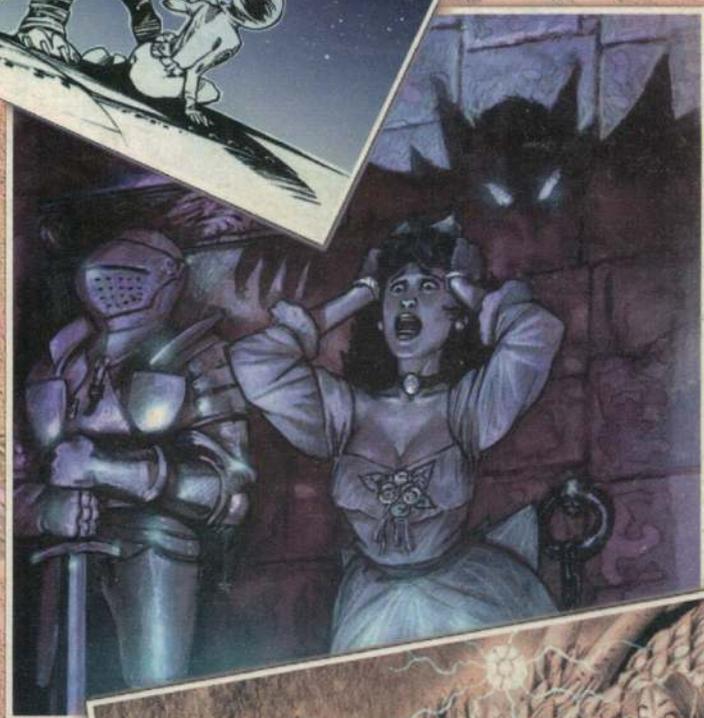
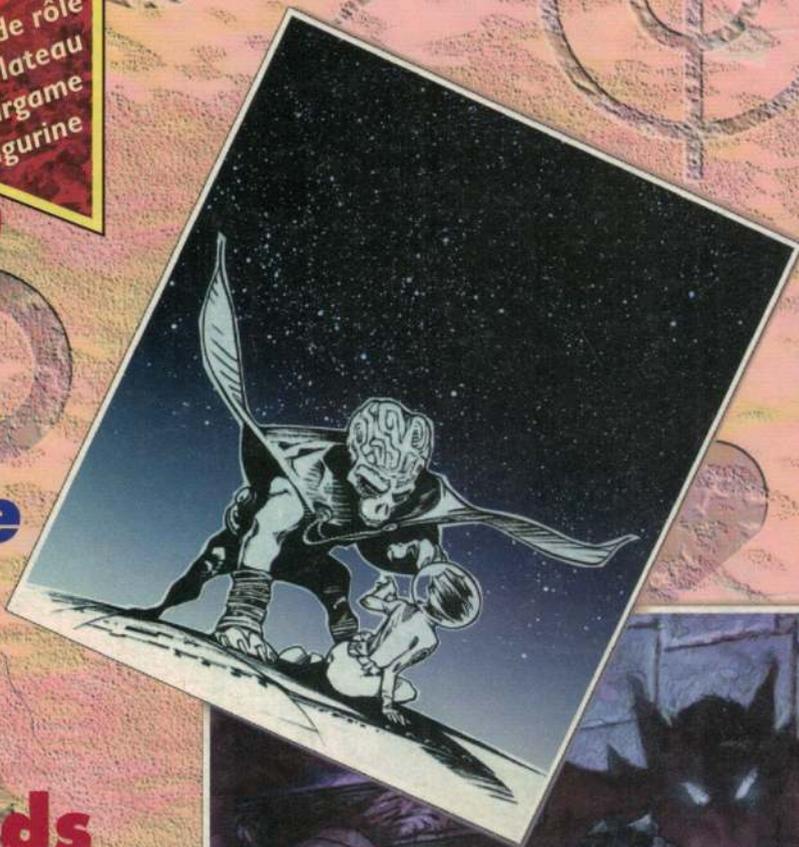
HORS-SÉRIE N° 10

le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

Débutants
Le jeu de rôle
qui vous
initie

Vieux routards
Le système
qui vous ouvre
de nouveaux horizons

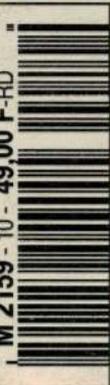
Les grands genres
Médiéval-fantastique,
épouvante, space opera



Cadeau
bonus:
Série TV



M 2159 - 10 - 49.00 F-RD



360 FB - 14 FS - 7.95 \$ Can
Réunion/Antilles/Guyane 58 F

le jeu de rôle élémentaire **SIMULACRES**

Avant-Propos – Edition Pdf du hors -série Casus Belli 10

Première édition : 1^{er} trimestre 1994, publié par Excelsior Publications

En ce qui concerne le hors-série :

Ce fichier est un scan Pdf du magazine d'origine.

Sa diffusion est libre mais soumise aux règles suivantes :

- 1) Le fichier doit être conservé en intégralité sans coupe ni extrait
- 2) Il ne peut être diffusé que gratuitement, ce qui exclut :
 - a) Les sites payants
 - b) Les sites diffusant de la publicité sur la page du téléchargement ou sur le chemin qui amène au téléchargement
 - c) Les sites qui enregistrent leurs connectés et qui se servent de cette liste pour envoyer de la publicité ou revendre cette liste à des organismes publicitaires
- 3) L'ensemble des textes et illustrations restent la propriété exclusive de leurs auteurs ou ayant droits. Ces auteurs ont donné leur autorisation en ce qui concerne seulement la diffusion gratuite et en intégralité du hors-série.

Casus Belli™ est une marque déposée par Black Book Edition (www.black-book-editions.fr). Sa mention dans ce fichier est faite avec son autorisation. Aucun des textes ou dessins de ce hors-série n'est propriété de Black Book Editions ou soumis à son autorisation, à part la mention du titre Casus Belli.

Simulacres™ est une marque déposée par Pierre Rosenthal, toute utilisation est soumise à l'autorisation de Pierre Rosenthal (roliste@wanadoo.fr)

Toute mention de Casus Belli ou d'Excelsior Publications dans ce hors-série est obsolète et les questions ou demandes de contact doivent être envoyées à Pierre Rosenthal.

En ce qui concerne le jeu de rôle Simulacres :

Son utilisation gratuite dans le cadre associatif, gratuit ou privé est autorisée.

Des auteurs amateurs ou des associations peuvent donc utiliser tout ou partie des règles (y compris les symboles, mais pas les illustrations), les univers, conseils et scénarios étant exclus.

Ceci autorise la création de jeux, univers et scénarios utilisant tout ou partie de Simulacres à titre gratuit.

Seule obligation : mentionner que le système Simulacres™ est une marque déposée de Pierre Rosenthal et soumis aux copyrights ©.

Pour toute exploitation commerciale, veuillez contacter Pierre Rosenthal (roliste@wanadoo.fr)

Remerciements aux auteurs : Didier Guiserix, Rolland Barthélémy, Thierry Ségur, Olivier Vatine, Yves Corriger, Jean Balczesak, Denis Beck, Pierre Lejoyeux, Tristan Lhomme, Roland Wagner, Christophe Debien, Eric Puech, Bernard Bittler, Jean-Denis Pendanx, Marcel Coucho.

Pour le scan : remerciement à Alain « Héphaïstos » et au forum Rêves d'Ailleurs.

Pour discuter sur le jeu Simulacres, vous pouvez rejoindre le groupe Facebook : Simulacres - Le jeu de rôle élémentaire. Des fichiers des versions précédentes et de travail s'y trouvent.

À LA DÉCOUVERTE

- 6-7 Qu'est-ce que le jeu de rôle? Un dessin vaut mieux qu'un long discours...
- 8-9 Seize questions et réponses au sujet du jeu de rôle. Les questions que se posent le plus souvent ceux qui n'y connaissent rien.
- 10-11 De quoi ai-je besoin pour commencer? Les onze accessoires indispensables pour commencer une partie de jeu de rôle.

RÈGLES DE BASE

- 12-13 Le personnage. Pour savoir comment est conçu et comment créer son personnage de jeu de rôle, pour joueurs et meneur de jeu.
- 16-21 Les mécanismes du jeu. La base de ce que doit savoir le meneur de jeu pour gérer une partie.
- 22-23 Les Intervenants. Ou la description des personnages que va interpréter le meneur de jeu.

UN ÉCRAN DE MENEUR DE JEU

À détacher au centre du magazine

CONSEILS

- 24-25 Préparer sa partie. Ce qu'il faut préparer avant de faire jouer.
- 26-27 En cours de jeu. Conseils et astuces au meneur de jeu, pour gérer sa partie.

JOUER RÉGULIÈREMENT

- 32-35 Règles de campagne. Des compléments de règles pour ceux qui veulent jouer souvent.

JOUER SIMULATIONNISTE

- 36-39 Règles optionnelles. Encore d'autres compléments, destinés uniquement aux plus férus des rôlistes (sur la localisation des points de vie, les armures).

RÈGLES SPÉCIFIQUES

- 40-43 La magie. Règles à n'employer que si vous jouez dans un univers où la magie existe.
- 44-45 Les poursuites & le blindage. Règles à n'employer que si vous avez une poursuite à gérer entre deux engins, ou bien des véhicules blindés.
- 46 Les super-héros. Règles à n'employer que si vous jouez dans un univers où les super héros existent.
- 47 Les pouvoirs psioniques. Règles à n'employer que si vous jouez dans un univers où les pouvoirs paranormaux existent.

LE SPACE OPERA

- 48-49 Les origines littéraires du genre.
- 50-52 Un background, c'est-à-dire la description d'un univers typique de space opera.
- 53 Six personnages prêtirés à découper et à donner aux joueurs.
- 55-59 Un scénario complet.

LE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

- 60-61 Les origines littéraires du genre
- 62-64 Un background, c'est-à-dire la description d'un univers typique de médiéval-fantastique.
- 54 Six personnages prêtirés à découper et à donner aux joueurs.
- 66-71 Un scénario complet.

L'ÉPOUVANTE

- 72-73 Les origines littéraires du genre.
- 74-76 Un background, c'est-à-dire la description d'un univers typique d'épouvante.
- 92 Six personnages prêtirés à découper et à donner aux joueurs.
- 78-83 Un scénario complet.

LES SÉRIES TV

- 84-85 Les origines du genre
- 86 Un background, c'est-à-dire la description d'un univers typique de série télé.
- 91 Six personnages prêtirés à découper et à donner aux joueurs.
- 87-90 Un scénario complet.

CONSEILS

- 93 À la découverte d'autres univers. Si vous désirez ensuite acheter d'autres univers
- 94-95 Écrire ses scénarios. Des conseils en huit leçons pratiques
- 96-97 Adapter les scénarios de Casus Belli. Afin de ne pas rester en panne de scénario.
- 98 Créateur de jeu... Et si vous inventiez vous aussi votre propre jeu?

Les différents parcours

Si vous vous intéressez au jeu de rôle sans vouloir y jouer :

Lisez les explications et la présentation du jeu de rôle (pages 6 à 11). Puis poursuivez par la découverte des origines littéraires des divers genres (p. 48, 60, 72 et 84). Cela vous donnera peut-être envie d'explorer un peu plus avant chacun des domaines décrits. Enfin, vous pouvez survoler les conseils pour meneur de jeu (p. 26) pour voir à quoi ressemble une partie, les backgrounds (partie descriptive) de chacun des univers pour vous en faire une meilleure idée.

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle et désirez y jouer :

Lisez les explications et la présentation du jeu de rôle (pages 6 à 11). Puis poursuivez par la découverte des origines littéraires des divers genres (p. 48, 60, 72 et 84). Ensuite, lisez les chapitres RÈGLES DE BASE une première fois pour vous faire une idée du type de jeu que vous allez découvrir. Lisez ensuite le background de l'univers dans lequel vous aurez envie de faire jouer vos amis. Poursuivez par les conseils sur la préparation d'une partie (p. 24). Lisez enfin le scénario de l'univers que vous aurez choisi. Il ne vous reste plus qu'à bien tout préparer et, avant de jouer, lire les conseils pour le meneur de jeu en cours de partie (p. 26).

Si vous connaissez déjà le jeu de rôle :

Heureux homme, vous n'avez pas besoin de nos conseils. Néanmoins, laissez-nous vous préciser un ou deux détails. Premièrement allez lire l'univers série TV (p. 84 et suivantes), il est conçu pour vous détendre et vous changer de vos univers habituels. Deuxièmement, ne jouez pas tout de suite avec toutes les règles optionnelles. Faites une ou deux parties avec les règles de base ou de campagne auparavant.

Générique

Pierre Rosenthal :
Conception et réalisation.

Agnès Pernelle :
Secrétariat de rédaction, corrections, relecture.

Jean-Marie Noël :
Réalisation et optimisation des concepts de couverture et de mise en page.

Didier Guiserix :
Relecture des règles, écriture de certains conseils d'en cours de partie, de l'adaptation des scénarios de Casus Belli, dessins divers (et notamment le dessin d'explication du jeu de rôle, les strips dans les conseils de jeu).

Roland C. Wagner :
Ecriture et recherche pour les origines littéraires des quatre univers (space opera, médiéval-fantastique, épouvante et série TV).

Jean Balczesak :
Conseils pour écrire ses scénarios, background et scénario de l'univers Série TV.

Tristan Lhomme
Backgrounds et scénarios des univers space opera et épouvante.

Christophe Debien :
Background et scénario de l'univers médiéval-fantastique.

Eric Puech :
Dessins pour l'univers épouvante, petits miquets pour savoir de quoi ont besoin les rôlistes.

Olivier Vatine :
Dessins pour l'univers space opera.

Bernard Bittler :
Dessins pour l'univers médiéval-fantastique.

Coucho :
Dessins pour l'univers série TV.

Rolland Barthélémy :
Nombreux petits miquets dans les règles.

Jean-Denis Pendants :
Dessins de la règle sur la magie. Apparaissent aussi sur l'écran du meneur de jeu, repris d'autres univers Simulacres des dessins de :

Eric Gutierrez, Jean-Denis Pendants et Thierry Ségur.

Simulacres est une marque déposée par Pierre Rosenthal.

CASUS BELLII. Hors-série n° 10. Mars-avril 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLII 1994 sauf règles de Simulacres copyright© 1987-1994 Pierre Rosenthal. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Pierre Rosenthal et Jean-Marie Noël, aidés de Laurent Goudal. Secrétariat : Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Eric Gutierrez, Jean-Denis Pendants, Eric Puech, Thierry Ségur, Olivier Vatine.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, assistée de Jean-Christophe Derrien, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 \$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Simulacres 7.0 est réalisé sur Macintosh II, IIfx, LC et 840AV, à l'aide des logiciels Nisus 3.4 LF, Sans Faute 2.1, Quark Xpress 3.11, Aldus Freehand 3.1, Aldus Fontographer 4.03 et Adobe Photoshop 2.5.1. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAI. Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP. Tél. : (1) 60.69.56.16.

Le jeu de rôle

Les joueurs imaginent une situation en fonction des éléments donnés par le meneur de jeu.



Les joueurs

Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation, ils indiquent alors leurs intentions.

...MOI, JE BLOQUE LA PORTE SECRÈTE, AU CAS OÙ ELLE SE REFERMERAIT...

MOI, JE CONTINUE A FAIRE LE GUET SUR LE SEUIL DE LA BARAQUE.

..AU FAIT, ON EN A VU TROIS QUI REPARTAIENT VERS LE VILLAGE... MAIS... ILS N'ÉTAIENT PAS QUATRE?..

MOI JE FOUILLE L'AUTRE PIÈCE, MAIS JE CRIE A BOB: « APPELLE-MOI SI TU AS BESOIN D'AIDE »



QUOI? TU DIS QU'ENTRE LE TA DE BOIS ET LE GROS STALACTITE JE VOIS CETTE FAMEUSE CAISSE QU'ON RECHERCHE? JE FONCE, ET SI ELLE N'EST PAS TROP LOURDE JE LA PREND ET JE FILE!

Les figurines

Elles servent à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi tout litige entre ce qu'imaginent les joueurs et la réalité du meneur de jeu. C'est souvent ce dernier qui les déplace.



EUM... POURQUOI INSTINCT?

Les dés

Le jeu de rôle est un jeu. Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. La valeur du résultat à obtenir découle des caractéristiques chiffrées des personnages.

Le plan

Quand les personnages découvrent un lieu, le meneur de jeu leur en dessine souvent le plan afin qu'ils visualisent mieux la situation.

ET MOI JE RI-GOLE! JE SAIS CE QUI LEUR PEND AU NEZ: LE MÊME A DÉJÀ JOUÉ CETTE HISTOIRE LA SEMAINE DERNIÈRE AVEC D'AUTRES JOUEURS. VOYONS COMMENT ILS VONT S'EN TIRER, EUX...



Qu'est-ce que c'est ?

Le meneur de jeu sait à l'avance quelles sont les embûches qui attendent les personnages.



DOUCEMENT!...
D'ABORD TU FONCES, PUIS
TU ESSAYES DE LA SOULEVER?
OK...

... FAIS-MOI UN TEST SOUS
INSTINCT + PERCEPTION + HUMAIN
...



Le scénario

C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

Une définition

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés librement leurs personnages.

Le meneur de jeu

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des jets de dés à faire, modifie le cours du récit.

Le paravent

Il regroupe du côté du meneur de jeu tout son petit matériel. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance.

Desserte

On a toujours besoin de garder les règles du jeu à portée de main. De plus, on remarque souvent que le meneur de jeu, pris par son récit, ou penché en avant pour dessiner un plan, reste plus volontiers debout qu'assis.

Seize questions et réponses au sujet du jeu de rôle



1 | Le jeu de rôle, c'est un jeu sur ordinateur ?

Hé non ! Le jeu de rôle se pratique entre amis, avec un meneur de jeu et des joueurs. À cause du succès des jeux de rôle « normaux », des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux sur ordinateur dans lesquels un même joueur gère plusieurs personnages, le meneur de jeu étant remplacé par l'ordinateur. Assez intéressants en ce qui concerne le graphisme, leurs possibilités sont restreintes dès qu'il s'agit de répondre à l'imagination débordante des joueurs. C'est un peu comme jouer à la belote ou au football sur ordinateur, ça ne remplace pas une vraie partie avec de vrais partenaires, mais on peut s'amuser tout seul...

2 | Alors qu'en est-il des « livres dont vous êtes le héros » et des grandeur-natures ?

- Un livre dont vous êtes le héros est, comme les jeux sur ordinateur, un dérivé du jeu de rôle. Plus simple, on y joue en solitaire, le livre proposant une aventure avec des choix multiples, mais limités. Même si ce n'est pas du jeu de rôle, c'est un bon moyen pour un meneur de jeu débutant de se familiariser avec certains de ses mécanismes.

- Le grandeur-nature, que certains appellent aussi jeu de rôle, d'où la confusion, consiste à vivre les aventures « comme pour de vrai ». C'est-à-dire en se costumant, en réalisant les actions en direct, en jouant dans le cadre réel

de l'aventure (château, forêt...). Cela nécessite une grosse organisation et pas mal de préparation. Ce n'est pas un jeu « mieux » ou « moins bon » que le jeu de rôle « normal » (que les pratiquants du grandeur-nature appellent jeu de rôle sur table) mais très différent, et de nombreux joueurs s'adonnent aux deux types de jeux. En général, quand la télévision parle de jeu de rôle, c'est du grandeur-nature qu'il s'agit, car les journalistes le trouvent plus visuel (plus dans l'axe de la chaîne).

3 | Bon, mais Heroquest qu'on m'a offert à Noël, c'est un jeu de rôle ?

Presque, c'est un produit créé par des auteurs de jeu de rôle anglais à la demande de l'éditeur MB, pour permettre au grand public d'accéder au jeu de rôle. Les grands principes du genre y sont inclus, à la différence majeure que les joueurs ne peuvent pas improviser. S'il prend l'envie à l'un d'eux de dire que son Nain creuse un tunnel pour aller d'une pièce à l'autre, ce sera impossible car ce n'est pas prévu par les règles. Dans un jeu de rôle, le meneur de jeu peut permettre cette action car c'est lui le décideur suprême. Néanmoins, *Heroquest* est une bonne initiation pour ceux qui ont peur de la « complexité » des jeux de rôle et préfèrent commencer par un jeu de société classique. Dans le même genre, il existe *Le village de la Peur*, chez Schmidt France. Le meilleur jeu de ce type est *Dragon Strike*, édité par TSR. Il est malheureusement en anglais et difficile à se procurer...

4 | Donc le jeu de rôle est un jeu de société ! Pourquoi ne pas le dire tout de suite ?

En un sens c'est vrai. Le fait de se réunir entre amis pour jouer est tout à fait le critère d'un jeu de société. Si les joueurs de jeu de rôle (que l'on nomme rôlistes) répugnent à utiliser ce terme, c'est qu'aussitôt les gens pensent que pour pratiquer ce jeu il faut un plateau de jeu, des pions, des billets, qu'il y a des règles à suivre à la lettre, et surtout qu'il y a un gagnant. Or rien de tout ça n'entre dans le cadre du jeu de rôle... mais c'est quand même bien un jeu de société.



5 | Qu'est-ce que ça veut dire un jeu sans gagnant ?

Contrairement à la plupart des jeux de société, de cartes ou de sport, le jeu de rôle se distingue par le fait qu'il n'y a effectivement ni perdants, ni gagnants, même si les joueurs reçoivent des « récompenses » quand ils jouent bien. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, ils forment une seule équipe. Il n'y a donc pas d'équipe adverse à affronter. Le meneur de jeu n'est pas non plus un adversaire, c'est l'arbitre qui gère les situations. En fait, l'équipe des joueurs pourrait très bien s'assimiler à une cordée d'alpinistes à l'ascension d'un mont inconnu. Ils ont chacun leurs propres capacités (endurance, agilité, gestion de l'équipement) mais doivent agir dans un même but. Quant au meneur de jeu, il représente les voies de passage, les intempéries, l'altitude du sommet. L'équipe peut très bien atteindre le sommet de la montagne (c'est-à-dire réussir l'aventure) mais il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension. S'ils échouent, ils sont quittes pour recommencer une autre fois, ou s'essayer à un sport moins dangereux.

6 | Je n'ai aucune imagination, vais-je pouvoir jouer ?

- Absolument. Pour les joueurs, et contrairement à ce que l'on croit, il n'est pas nécessaire d'imaginer de nouvelles situations, mais surtout de savoir y réagir. Quand vous vous levez le matin, on ne vous demande pas d'imaginer ce qu'il y aurait à la place du soleil si celui-ci devait disparaître. Par contre, votre personnage peut se trouver obligé de se rendre à un rendez-vous alors qu'il y a une grève du métro. Votre « imagination » va se cantonner à décider si vous allez lui faire prendre un taxi, un bus, aller à pied, annuler le rendez-vous, etc.

- Pour les meneurs de jeu, le problème est

un peu différent. S'ils écrivent leurs propres scénarios, ils devront avoir de l'imagination. S'ils font jouer des scénarios déjà écrits, il leur en faut quand même un tout petit peu pour anticiper les actions des personnages qu'ils incarnent.

7

Le jeu de rôle, c'est Donjons & Dragons?

Donjons & Dragons est le premier des jeux de rôle à paraître. Il a été créé en 1974 aux États-Unis par Gary Gygax. Depuis, une version un peu plus complexe en a découlé, *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, qui est la version actuellement diffusée en français. L'univers de *AD&D* est médiéval-fantastique. Mais depuis 1974, plus de trois cents jeux de rôle ont été créés (dont *Simulacres*). Que ce soit pour jouer de l'épouvante, du space opera, des super-héros. Ils vont du plus simple au plus compliqué, du plus laid au plus beau. Il y en a certainement un qui vous conviendra...

8

J'ai un jeu de rôle. Quand puis-je commencer à jouer? Ce soir?

Holà, stop! Le jeu de rôle est un jeu relativement simple du point de vue des joueurs, mais il ne l'est pas pour un meneur de jeu. Comptez une bonne journée de lecture pour tout lire et surtout bien tout comprendre. Puis une ou deux heures de lecture pour votre premier scénario. À moins que vous ne soyez en vacances, entre le moment où vous aurez acheté votre jeu et votre première partie, il se passera généralement plusieurs jours.

9

Le meneur de jeu est-il un vrai arbitre, peut-on l'influencer?

Le meneur de jeu est avant tout un être humain (même si certains l'appellent Maître). C'est-à-dire qu'il est faillible, même en tant qu'arbitre. S'il vous semble qu'il a commis une erreur, signalez-le lui gentiment, il réparera sans doute son erreur. S'il est buté et acariâtre, n'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de jouer avec lui.

10

On m'a dit que l'instrument du jeu de rôle c'était le dialogue, pas les accessoires. Pourquoi tous les joueurs ont-ils des dés et des figurines?

Les seuls accessoires indispensables du jeu de rôle sont : crayon, papier et dés. Les premiers pour noter les informations et les personnages

rencontrés, les seconds pour gérer les événements car le jeu de rôle est avant tout un jeu. Les figurines servent à mieux visualiser certaines situations, et à faire joli. On peut très bien jouer sans.

11

Combien de temps durent les parties?

Vaste question qui fait fuir la plupart des postulants quand ils apprennent que certaines parties durent « des années », ce qui n'est pas tout à fait vrai. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une partie de jeu de rôle normale dure entre quatre et six heures, en tout cas rarement moins de trois heures. C'est long certes, mais pris dans l'action on ne s'en rend pas compte. Si la partie dure trop longtemps, on la découpe en plusieurs séances. Ainsi, il est courant qu'une partie un peu étoffée, qui devrait durer huit heures (et donc occuper la grande partie d'un week-end) soit découpée en deux séances de quatre heures que les participants vont jouer à quelques jours d'intervalle. Quand à la notion « d'années », il s'agit de personnes qui confondent une seule aventure et le fait qu'un même personnage puisse en vivre plusieurs. Si vous dites à un ami que vous allez regarder *Star Trek* à la télé, il va comprendre que vous allez voir un épisode de 40 minutes. Et non pas rester cinq jours devant le poste à regarder d'affilée l'intégrale des épisodes.

12

Je suis un garçon, puis-je jouer un rôle de fille?

Oui bien sûr, et réciproquement. La pratique montre simplement que les gens interprètent souvent de façon un peu caricaturale le sexe opposé. Par contre, faites attention à l'époque à laquelle votre personnage est censé jouer. Il sera préférable pour une joueuse d'incarner un homme dans des sociétés de type victorien ou médiéval si elle désire avoir un rôle plus actif et physique. Mais c'est aussi pourquoi on joue souvent dans un monde médiéval « fantastique », où il est tout à fait courant de rencontrer guerrier ou guerrière, magicien ou magicienne.

13

Doit-on suivre les règles à la lettre?

Question difficile car il est bien spécifié en jeu de rôle que le meneur de jeu est libre de choisir les règles qu'il applique et de quelle manière. Le but de ce principe est de permettre une plus grande fluidité de jeu, que l'aventure soit plus épique. Mais pour un débutant, il est assez ardu de savoir à l'avance quelles règles employer, lesquelles modifier, etc. Il lui est donc conseillé, dans un premier temps, de bien appliquer toutes les règles de base, quit-

te à ne pas tenir compte du tout de règles un peu plus complexes. Ensuite, avec l'expérience, il saura faire ce choix de lui-même.

14

Peut-on « tricher »?

Non. On n'a pas le droit de déclarer d'un seul coup que son personnage a échappé à une chute mortelle. De même, si le meneur de jeu demande : « Qui a pensé à prendre une torche? », on ne rajoute pas en vitesse une torche dans la liste de son équipement. Si tout le monde pratiquait de la sorte, il n'y aurait plus grand suspense ni réalisme, et l'intérêt des parties s'évaporerait. Néanmoins, c'est aussi au meneur de jeu de ne pas être trop sévère. Si les joueurs ont dit : « On achète pour 20 pièces d'argent d'équipements divers » en début de partie, il pourra leur accorder que cette torche en fasse partie.

15

Je ne comprends rien à ce que disent les joueurs de jeu de rôle. Est-ce normal?

Oui. Le jeu de rôle vient des États-Unis, et nombre de termes ont été utilisés tels quels, en anglais, par les premiers joueurs. De plus, comme il y a pas mal d'abréviations, quel qu'un qui les entend pour la première fois sera un peu surpris. Si on entend le mot « touït », cela veut dire « to hit », c'est de l'anglais qui signifie « (score à réaliser) pour toucher (son adversaire) ». En français, ce n'est pas toujours plus évident de savoir que le « tacot » n'est pas une voiture mais le score à réaliser pour Toucher une Armure Classée 0 (T.A.C.0). Mais finalement l'habitude vient très vite. Et vous vous rendrez compte que ce n'est pas un vocabulaire plus difficile à comprendre que celui des voitures ou du football.

16

Je veux faire jouer des amis, mais ils ne sont pas enthousiastes. Comment les amener à jouer?

En fait il ne vaudrait mieux pas! Il n'y a rien de pire que des gens que l'on a forcés à jouer, et qui s'ennuient autour de la table et empoisonnent la partie. La meilleure méthode consiste à ne jouer qu'avec des personnes qui le veulent bien. Si quelqu'un est d'un avis mitigé, faites-le jouer aussi, mais qu'il soit le seul dans ce cas. Si la personne n'est vraiment pas convaincue, laissez-la simplement assister à une partie et regarder de quelle façon elle se déroule. L'envie viendra peut-être d'elle-même. ■

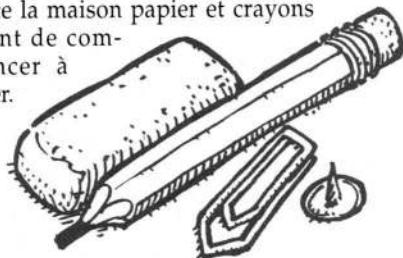
De quoi ai-je besoin pour commencer ?

Des joueurs

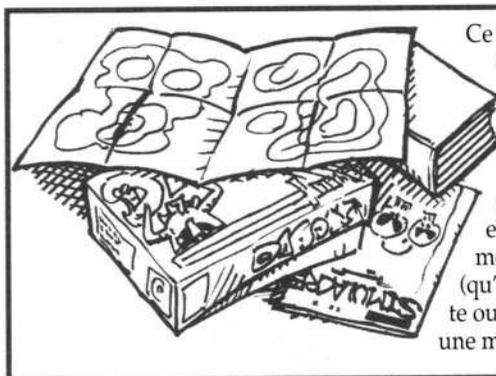


Des crayons, des gommes, des feuilles de papier

Cela semble évident mais il n'y a rien de plus bête que de perdre une demi-heure à chercher dans toute la maison papier et crayons avant de commencer à jouer.



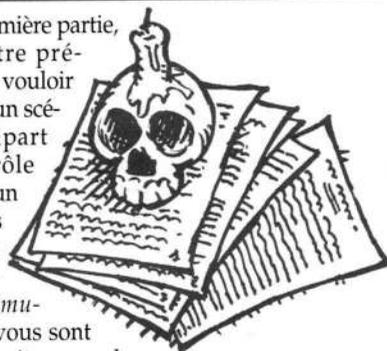
Des règles de jeu



Ce numéro hors-série de *Casus Belli* présente *Simulacres*, qui est un jeu de rôle complet. Vous n'avez donc pas besoin d'acheter d'autres règles. Sachez néanmoins qu'il existe des quantités d'autres jeux de rôle, plus ou moins chers, plus ou moins compliqués et surtout avec des thèmes extrêmement variés. Le prix d'un jeu de rôle (qu'il se présente sous la forme d'une boîte ou d'un livre) varie de 100 à 300 F, avec une moyenne aux alentours de 200 F.

Un scénario

Pour votre première partie, il est peut-être présumptueux de vouloir en plus écrire un scénario. La plupart des jeux de rôle ont justement un scénario inclus à cet effet après les règles. Dans *Simulacres*, quatre vous sont proposés. Ensuite, pour les jeux du commerce, les scénarios sont vendus à part. Il y a quelques années on trouvait des scénarios à l'unité pour un prix modique (de 40 à 80 F). Aujourd'hui, on trouve de plus en plus de recueils de deux à cinq scénarios vendus un peu plus cher (entre 90 et 180 F).



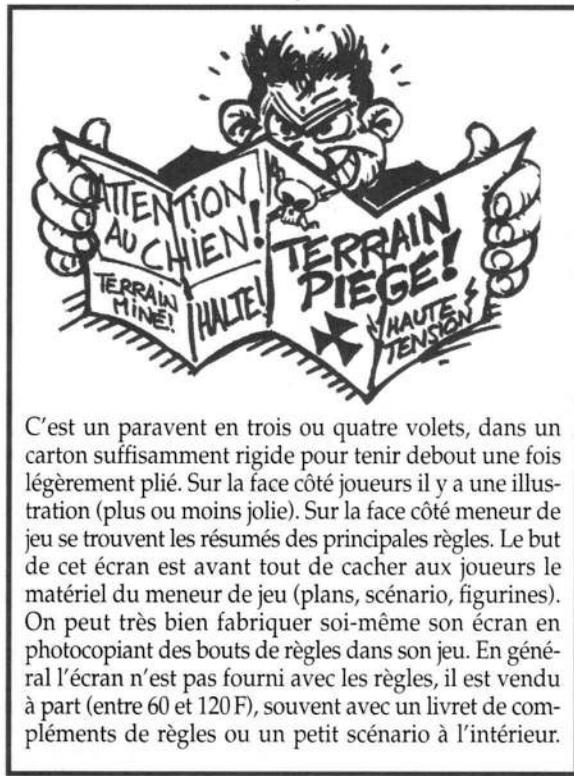
Des dés

Pour *Simulacres*, vous n'aurez besoin que de deux dés normaux (à 6 faces). D'autres jeux de rôle utilisent des dés à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. La plupart du temps vous devrez vous les procurer séparément (en plus de l'achat du jeu). Renseignez-vous avant de quitter la boutique sur les dés nécessaires pour jouer au jeu que vous venez d'acheter. Attention : on utilise souvent les dés à 10 faces par paire de couleur différente. Pour accélérer le rythme de la partie, il est conseillé que chaque joueur ait ses propres dés. Ou qu'il y ait au moins un « set » complet pour le meneur de jeu et un pour les joueurs.



Les formes de dés : 

Un écran de meneur de jeu



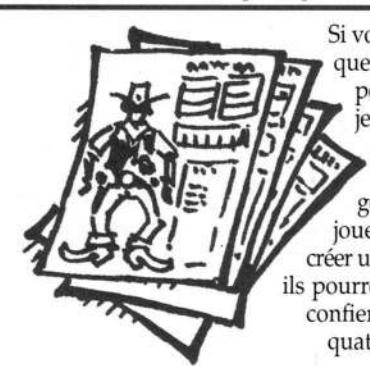
C'est un paravent en trois ou quatre volets, dans un carton suffisamment rigide pour tenir debout une fois légèrement plié. Sur la face côté joueurs il y a une illustration (plus ou moins jolie). Sur la face côté meneur de jeu se trouvent les résumés des principales règles. Le but de cet écran est avant tout de cacher aux joueurs le matériel du meneur de jeu (plans, scénario, figurines). On peut très bien fabriquer soi-même son écran en photocopiant des bouts de règles dans son jeu. En général l'écran n'est pas fourni avec les règles, il est vendu à part (entre 60 et 120 F), souvent avec un livret de compléments de règles ou un petit scénario à l'intérieur.

Un local, une table, des chaises



Ça n'a l'air de rien mais il faut savoir où vous allez jouer. La partie risque de durer plusieurs heures et même si le jeu de rôle est un jeu calme, il y a des moments d'excitation où les joueurs haussent le ton, crient, presque comme s'ils assistaient à un match de foot (enfin, pas à ce point quand même!). Évitez donc d'avoir des gens qui dorment dans la pièce d'à côté.

Photocopier des feuilles de personnages vierges ou préparer des personnages prêtirés



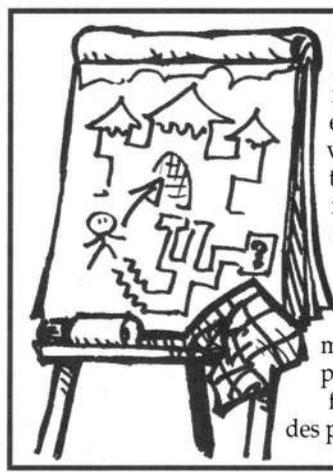
Si vos joueurs veulent créer des personnages, il faut que vous ayez pensé à photocopier des feuilles de personnage (il y en a dans *Simulacres*). Certains jeux n'en contiennent pas du tout, d'autres les vendent séparément; il est toujours possible de noter les caractéristiques de son personnage sur une simple feuille de papier. Au cas où les joueurs sont pressés, ou débutants, vous pouvez créer un échantillonnage de personnages parmi lesquels ils pourront choisir. Ou bien, si le jeu en propose, leur confier des personnages prêtirés (il y en a pour les quatre scénarios de *Simulacres*).

Des figurines



Vous pouvez utiliser à peu près n'importe quoi pour représenter les personnages des joueurs. Que ce soit des pions de Monopoly, des sucres, des bouts de carton. Mais il est plus agréable d'acheter des figurines en plomb spécialement conçues à cet effet. Il en existe de très nombreuses marques, dans tous les genres. Renseignez-vous auprès de votre boutique.

Velléda et feutres effaçables



Plutôt qu'un tableau à grandes feuilles de papier (comme le montre notre joli dessin) ou encore des feuilles volantes que vous crayonnerez, le plus pratique est d'avoir un support rigide en velléda (si possible quadrillé mais ce n'est pas indispensable) pour dessiner les plans. L'avantage du velléda est de réduire la consommation de papier, mais aussi de pouvoir modifier les plans au fur et à mesure de l'avancée des personnages.

Des provisions de bouche

Quand on joue entre trois et cinq heures d'affilée, souvent en soirée, la pratique montre que les joueurs apprécient grandement quelques boissons, des biscuits, voire un sandwich ou un petit café.



Le personnage du joueur

Les règles de *Simulacres* sont divisées en trois grandes sections. La première, les règles de base, vous fournit tous les éléments nécessaires pour faire jouer votre partie de jeu de rôle sans trop vous compliquer la vie.

Après les conseils de jeu, vous trouverez la deuxième section des règles (à partir de la page 32), destinées à ceux qui veulent rendre le jeu plus réaliste et que nous appelons règles de campagne (à utiliser si vous jouez souvent) et règles optionnelles (si vous avez le souci du détail). Évidemment, elles compliquent un peu le jeu mais cela permet de donner plus de profondeur à vos personnages, et cela accroît le plaisir de jouer. Nous conseillons aux débutants de se contenter des règles de base, mais ceux qui ont déjà pratiqué le jeu de rôle peuvent directement utiliser les règles de campagne, et regarder les règles optionnelles. Enfin, une troisième section est consacrée aux règles spécifiques, c'est-à-dire qui ne servent que dans certains univers. Ainsi, la magie a peu de chance d'intervenir dans un scénario d'espionnage contemporain, alors que les poursuites en voitures risquent de se révéler indispensables.

Description et création

La première chose que doit faire un joueur avant de commencer une partie de jeu de rôle, c'est de choisir le personnage qu'il va incarner. S'il est débutant, indécis ou pressé, nous lui conseillons de choisir un personnage prêtiré, c'est-à-dire un personnage tout fait. Il y en a six de prévus pour chaque univers décrit dans ce hors-série, que vous trouverez dans les sections correspondantes.

Un paradoxe de la création de personnage dans le jeu de rôle est qu'il faut souvent un peu savoir comment « fonctionnent » les règles pour savoir si son personnage correspond bien à ce que l'on veut, mais que l'on ne peut bien saisir le mécanisme des règles qu'après avoir créé un personnage. C'est un peu le problème de l'œuf et de la poule. Mais ne paniquez pas, tout cela n'est pas si compliqué.

Le plus simple, c'est de lire la description des caractéristiques d'un personnage avec une feuille vierge (page 15) devant soi, ou avec un des prêtirés (page 92 par exemple). Vous pourrez créer un personnage au fur et à mesure, puis passer aux mécanismes du jeu (page 16 et suivantes) pour savoir comment va « fonctionner » votre personnage.

Les Caractéristiques

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir la feuille de personnage, lorsque vous en créez un.

Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

● **Le Corps** sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

≡ **Les Instincts** regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage; mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions. Une personne instinctive pourra sentir des présences, se rattraper de justesse lors d'une chute, etc.

♥ **Le Cœur** est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un qui a une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais aussi mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire (incapable de s'en tenir à une décision prise).

✦ **L'Esprit** gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination.

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes. Exemple : Corps ● 5, Instincts ≡ 6, Cœur ♥ 4, Esprit ✦ 3; un tel personnage est très instinctif, privilégiant ce qui est physique, moyennement amical et pas du tout réfléchi. Une vraie tête brûlée.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit ✦ et Perception ◀ servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps ● et Action ➡ servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau ci-contre résume ces diverses combinaisons. Les Moyens sont au nombre de quatre :

◀ **La Perception.** Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir qu'agir. Ainsi, pour éviter une voiture qui grille un feu rouge, c'est la Perception que l'on utilisera, pour déterminer si on a vu la voiture à temps. De même, le fait de viser, même pour utiliser un fusil, se fera avec la Perception.

➡ **L'Action.** Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des Moyens. L'Action servira pour un bras de fer comme pour résoudre une énigme.

☁ **Le Désir.** Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. On peut ainsi « désirer » survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires; bref, arriver à se dépasser.

■ **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts.

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort); 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 points pour l'ensemble de vos Moyens. Il est possible, mais déconseillé, de mettre un score de 0 dans un des Moyens.

Exemple : Perception ◀ 2, Action ➡ 3, Désir ☁ 3, Résistance ■ 2; ce qui indique un personnage assez moyen, plutôt actif, pas très perspicace, qui ne sait pas trop encaisser les coups durs, mais qui sait y réagir efficacement.

Règles

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur.

Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal dans la forêt, alors que d'autres sauront plus facilement déceler un passage secret dans une bâtisse. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.

Minéral. Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, les pierres, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières) ou l'air (le vent, le ciel). Ainsi, lorsque l'on veut faire le point en mer, ou connaître la météo, on utilise le Règne Minéral.

Végétal. Ce Règne représente tout ce qui est vivant et (a priori) sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens.

Animal. Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif (que l'on nomme animal) plutôt qu'intellectuel (comme les humains). C'est pourquoi il arrive que ce Règne soit utilisé dans des circonstances particulières avec des humains : si un Indien essaye d'appeler son animal totem, si un officiant vaudou se livre à son dieu loa, ils font appel à la personnalité animale qu'ils possèdent en eux.

Humain. Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie...). Dans un deuxième temps, il sert dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme...). En fait, le jeu part du principe philosophique grec : connais-toi toi-même pour connaître les autres. Il peut arriver que l'on ait des interactions avec des créatures qui ne soient ni animales (elles réfléchissent) ni humaines (elles ont des modes de pensée trop étranges pour nous ; comme des extraterrestres, des dieux non anthropomorphes...) auquel cas aucun de ces deux Règnes (Animal et Humain) ne s'applique.

Mécanique. Ce Règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Ainsi l'os, qui pourrait être considéré comme Minéral (en voie de fossilisation) est considéré comme un outil dès que l'homme des cavernes l'utilise pour la chasse ou la guerre (voir 2001 l'odyssée de l'espace). Évidemment, les voitures, les armes à feu, les presse-purées, les ordinateurs, sont tous du domaine Mécanique. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des « outils » pour comprendre l'univers. Ainsi, si un psychiatre veut inventer une nouvelle méthode psychiatrique, il utilisera le Règne Humain, car son domaine d'application est l'esprit humain ; mais un physicien voulant découvrir de nouvelles lois des interactions interatomiques utilisera le Règne Mécanique (même si c'est avec son cerveau qu'il réfléchit).

 Minéral	 Végétal	 Animal
 Humain	 Mécanique	 Néant

Pour le Néant ☉, explications page 40.

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort), 1 étant la valeur normale. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin, après les Énergies.

Combinaisons des Composantes et des Moyens	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique (expliquée dans les mécanismes du jeu, voir page 16 et suivantes) et il vaut mieux les considérer comme des « jokers » (qui typent un peu plus les personnages) que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois Énergies de base :

La Puissance permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine « force » est applicable. Ainsi, on peut ajouter de la Puissance à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de la Puissance à un coup de feu (c'est le pistolet qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

La Rapidité permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du combat au contact, des poursuites où les réflexes jouent, si une action est faite dans la précipitation...

La Précision permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste. La Précision peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives (comme résister à une maladie, à un hypnotiseur) où seule la Puissance peut servir.

Création du personnage

À l'instar des Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (moyenne), 1 (supérieure) ou 2 (forte). Comme les Énergies sont des « bonus » par rapport à la moyenne, une valeur de 1 n'est pas « normale » (comme pour les Règnes) mais déjà considérée comme supérieure. En effet, le Règne est utilisé tout le temps alors que l'Énergie ne pourra servir que de temps en temps. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin.

Autres Énergies

Il existe d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte, de l'univers de jeu que vous avez choisi. Cela peut être de l'Énergie magique, psionique, etc. À priori, vous n'avez pas à en créer vous-même, mais votre personnage peut être amené à utiliser cette Énergie, auquel cas vous devrez à chaque fois consulter les règles spécifiques. Notez simplement que votre personnage ne pourra avoir ces capacités spéciales que s'il a mis des points dans cette Énergie. Ainsi, par exemple, si vous jouez dans un univers magique où les sorciers sont une réalité, il existera une Énergie de sorcellerie. Si votre personnage a des points dans cette Énergie, il pourra être ou devenir sorcier ; sinon, la sorcellerie lui sera totalement inaccessible.

Création du personnage

En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, vous disposez d'un total de 8 points. Comme il y a 5 Règnes et 3 Énergies de base, cela vous permet de mettre 1 point partout. Si vous choisissez d'avoir un personnage moins équilibré, le minimum dans un Règne ou une Énergie est de 0, le maximum de 2. S'il existe une Énergie supplémentaire dans un univers de jeu (comme la magie), le total des points n'augmente pas et est toujours de 8. De plus, cette Énergie spéciale ne peut pas être montée à 2 (seulement à 0 ou à 1).

Exemple : Minéral 0, Végétal 0, Animal 1, Humain 2, Mécanique 2, Puissance 2, Rapidité 1, Précision 0 ; ce personnage ne connaît pas grand-chose de la nature en général, à peine les animaux, par contre il a des affinités avec les humains et leurs outils. De plus, il est très costaud, et plus rapide que précis.

 Puissance	 Rapidité	 Précision
---	--	---

La répartition des points entre Règnes et Énergies est une des clés de la création du personnage.

L'état du personnage

Trois compteurs distincts indiquent quel est l'état actuel de votre personnage. En effet, celui-ci va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué (pire, il peut mourir). Pour savoir où il en est, on utilise trois compteurs de « points » : les points de vie, les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (en abrégé : PV) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Le total maximum de ses points de vie dépend de sa morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps  et Résistance  :

— De 1 à 5, sa morphologie est faible. Il a 4 points de vie.
— De 6 à 8, sa morphologie est moyenne. Il a 5 points de vie.

— De 9 à 14, sa morphologie forte. Il a 6 points de vie. Si à un moment votre personnage tombe à 0 point de vie, il est mort, la partie est terminée pour vous (voir ce cas de figure dans les pages 26 à 29, le chapitre intitulé « Zorro »). S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de vie par jour. Dans les univers magiques, il existe des potions qui aident à guérir plus vite, de même que des soins dans un hôpital ultramoderne peuvent accélérer cette récupération. Quelle que soit la façon dont les points de vie sont récupérés, leur nombre ne peut dépasser le maximum indiqué par la morphologie.

Points de souffle

Tous les personnages ont 4 points de souffle (en abrégé : PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coup de poing...) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 16 et suivantes). Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. On ne peut dépasser le maximum de ses points de souffle.

Points d'équilibre psychique

Tous les personnages ont 4 points d'équilibre psychique (en abrégé : EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé...) ou s'ils se concentrent pour augmenter leurs chances de réussite (en général quand on utilise les Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 16 et sui-

Une autre méthode pour créer ses Composantes

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'on inscrit le score des Composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent si vous désirez créer vos personnages d'un façon plus imagée. Comment procéder :

Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à votre naissance ; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu ; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration.

Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 en blanc. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noire vaut 2 points. Voyons, d'après l'exemple ci-contre, comment interpréter ce processus de création. Ce personnage

Composantes

3 à 6
(18 pts.)

	CORPS		5
	INSTINCTS		4
	CŒUR		5
	ESPRIT		4

a une valeur de Corps de 5 (2+1+2), qui lui vient d'une bonne constitution à la naissance, qu'il n'a pas vraiment travaillé durant son adolescence, mais qu'il a augmenté par la suite par des exercices et une bonne hygiène de vie.

Paradoxalement, cette méthode de création n'est pas plus compliquée. Elle permet de mieux visualiser son personnage (ce qui est souvent utile aux débutants) et de faire des différences entre des personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

vantes). Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre psychique, il devient fou ou tombe en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme. On ne peut dépasser le maximum de ses points d'équilibre psychique.

La vie du personnage

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres et de caractéristiques. Il est aussi défini par ce qu'il a vécu, ce qu'il sait faire, et par ses possessions.

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu qu'il soit cohérent avec l'univers de jeu, et que votre meneur de jeu approuve vos choix. Évitez quand même les fils d'empereur cachés qui ont pour destin de régner sur l'univers. Votre but est de forger un destin à votre personnage durant le jeu, pas de décider à l'avance qu'il est un surhomme.

Talents et métiers

Votre personnage a le droit à un métier, deux talents et deux hobbies.

● **Un métier** est un ensemble de compétences qui permettent à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce métier peut servir. Il donne également des bonus à vos chances de réussite. N'importe quel type de métier connu du MJ peut être choisi, aussi bien ceux qui sont classiques (médecin, soldat, pilote, caissière de supermarché...) que des vrai-

ment « exotiques » (fils d'industriel, gourou, agitateur politique...).

● **Un talent** est une compétence qui permet à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce talent peut servir. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent en rapport avec votre métier puisque celui-ci les contient déjà. Ainsi, un talent de premiers soins est inutile pour un médecin. Les talents peuvent recouvrir des capacités bien différentes (prestidigitation, cuisine, armes à feu...). Il existe une liste de talents dans les règles de campagne, p. 32-34.

● **Un hobby** est un domaine où votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Un hobby offre moins de pratique et de connaissance qu'un talent. Il est là pour donner un peu plus de « relief » à votre personnage. Exemples de hobbies : philatélie, pêche à la ligne, jeux de rôle, fan de séries télé... Vous pouvez échanger vos deux hobbies contre un talent supplémentaire. Ou au contraire transformer un de vos deux talents en deux hobbies supplémentaires.

Possessions

Aucune règle en la matière, c'est à vous et surtout au meneur de jeu de décider quels sont les possessions, les revenus et le mode de vie de votre personnage. On peut aussi bien être médecin et au chômage, qu'ouvrier ayant gagné au loto.

Points d'aventure

Ne vous préoccupez pas pour l'instant de cette case de votre feuille de personnage. Elle ne servira que si vous jouez plusieurs fois avec le même personnage (voir page 32). ■

Force et Agilité ?

Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôle sont souvent surpris par la façon de décrire les personnages dans *Simulacres*. En effet, il est plus courant de trouver des caractéristiques plus descriptives (et plus nombreuses) comme Force, Dextérité, Intelligence, Volonté, que celles plus générales comme Corps ou Cœur. C'est en effet souvent plus facile à comprendre au premier abord, mais il ne faut pas oublier que *Simulacres* est destiné

à faire jouer dans n'importe quel univers ou situation, et qu'il doit donc être plus générique et moins spécifique. En fait, la capacité de combiner Composantes et Moyens donne déjà de nombreuses possibilités, et c'est sans compter l'interprétation que peuvent apporter les Énergies.

Ainsi, qu'un personnage veuille faire un bras de fer ou se saisir d'un objet avant un adversaire, on se servira du Corps, de l'Action et du Règne Humain. Mais celui qui aura plus de Puissance augmentera ses chances au bras de fer, alors que celui qui aura le

plus de Rapidité augmentera ses chances d'être le premier à saisir l'objet. Ses mécanismes s'appliquent de la même manière à des tâches intellectuelles (trier des renseignements, résoudre des équations, avoir la plus grande force de conviction...). Tout cela donnant un nombre de combinaisons et de façons différentes d'utiliser ses capacités vraiment impressionnant. Ainsi, ce qui fait la différence entre un bagarreur et le champion du monde de boxe, qui pourront tous deux assommer n'importe quel quidam, ce sera leurs métiers et leurs Énergies.

Les mécanismes de jeu

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce n'est ni le pur hasard ni le meneur de jeu qui décident du résultat. C'est l'application des règles et des indications données par le scénario, le tout sanctionné par un jet de dés. Si vous hésitez sur le sens d'un mot (qui ne serait pas expliqué sur le coup), reportez-vous au glossaire des termes les plus courants utilisés par *Simulacres*, page 21.



Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale (voir ci-après). C'est au meneur de jeu de décider, en fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, si

une tentative est inratable, impossible ou aléatoire. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu. Un exemple de tentative impossible est d'essayer de sauter à pieds joints au-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. À l'inverse, une tentative inratable est l'action d'ouvrir une porte normale, dans des circonstances normales. Cette règle est là pour vous éviter de lancer les dés à tout bout de champ. À l'opposé, une action qui semble simple, comme monter des escaliers quatre par quatre, peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essouffée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une émotion, etc.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (aidez-vous du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la difficulté de la tentative selon la table de difficulté ci-dessous. N'oubliez pas qu'un talent ou un métier peuvent aider à une tentative, estimez donc cette difficulté en en tenant compte. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du résultat est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un test. La liste des tests les plus utilisés se trouve en page 21.

Exemple : Arthur essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La Composante employée est le Corps \odot (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception \triangleleft (il a 3), le Règne est Végétal \clubsuit (c'est un sous-bois touffu, et c'est parmi les mousses et les branchages qu'il cherche des traces; sa valeur en Végétal est 1). Arthur est un médecin qui n'a aucune connaissance particulière des animaux et des bois, le meneur de jeu estime donc que c'est une action Difficile (difficulté de -2). La somme totale du test est donc de $4+3+1-2=6$. Arthur ne retrouvera la trace que si le joueur fait 5 ou moins en lançant les deux dés, ce qui est une chance assez faible.

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Table de difficulté

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les difficultés.

Exemple : Arthur, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée qui doit monter du camp de base de ses adversaires (test Corps \odot + Perception \triangleleft + Minéral \heartsuit). Il a une longue-vue qui lui facilite la tâche (difficulté +1) mais la nuit tombe (difficulté -2), la difficulté finale est donc de $1-2=-1$.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de marge d'échec (ME). Ces notions de marges d'échec ou de réussite serviront également plus tard, quand il faudra quantifier la réussite (par exemple dans un combat).

Exemple : Arthur essaye d'apprivoiser un chien (animal domestique). La somme Cœur \heartsuit + Action \blacktriangleright + Animal \heartsuit + difficulté = 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon : le chien se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Résultats « critiques »

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, nous vous suggérons fortement d'utiliser les deux règles suivantes. Elles sont indissociables : soit vous les utilisez toutes les deux, soit vous n'en utilisez aucune :

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-6, cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en raison des difficultés était « impensable » à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table d'interprétation

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-☐, cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage était « immanquablement » facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0. Attention, cette règle est à utiliser aussi bien pour les personnages des joueurs (PJ), que pour ceux incarnés par le meneur de jeu (PMJ).

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure. Cette règle, et les précisions qui suivent, pourront vous sembler un peu complexes de prime abord. Il est tout à fait possible de ne pas les utiliser au cours de votre première partie. Mais l'utilisation des Énergies est en général ce qui fait la différence entre les personnages des joueurs (qui sont des héros) et leurs adversaires. L'expérience a montré que les joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à ne pas utiliser cette règle, alors qu'elle devient prépondérante dès la seconde partie, quand ils ont compris tous les avantages qu'ils peuvent en tirer.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance ♀, Rapidité ⚡ ou Précision ⊕). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, s'il a deux points en Rapidité ⚡, il peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'énergie psychique (EP) (à son gré dans la plupart des cas, voir précisions dans le paragraphe suivant) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple : Arthur est poursuivi par des gardes. Il arrive devant une porte cadenassée. Il faut absolument qu'il l'enfonce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance ♀ en complément. Le résultat à ne pas dépasser sera 4 (Corps ○) + 3 (Action ➡) + 1 (Mécanique ⚙ : une porte est un objet manufacturé) -2 (difficulté : la porte est épaisse) + 2 (Arthur a 2 points en Puissance ♀) et décide de mettre la totalité = 8. Il coche 1PS et 1EP sur sa fiche (il aurait pu déduire 2EP ou 2PS, s'il avait préféré). Le joueur lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance ♀, Arthur n'aurait pas enfoncé la porte.

Différence entre Souffle et Équilibre psychique

Comme dit dans la description du personnage, les points de souffle se récupèrent au rythme de 1 par heure, ceux d'équilibre psychique au rythme de 1 par semaine. Il semblerait donc logique que les personnages dépensent plutôt des points de souffle (qui se récupèrent facilement) ; c'est ce qui se produit en général. Mais n'oubliez pas que, dans un combat, les points de souffle peuvent venir à vous manquer si on vous assène un coup, et à 0PS, c'est l'inconscience. Mais il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

Tableau principal	 CORPS	 INSTINCTS	 COEUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

a) Si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.

b) Si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures.

c) Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.

Exemples : Arthur, tel un mousquetaire, défend l'accès d'un escalier avec son fleuret. Il empêche des brigands, qui montent un à un à sa rencontre, de passer. Arthur décide de mettre de la Précision ⊕ dans sa riposte, pour augmenter ses chances de toucher. S'il met 1PS, il ne gagnera 1 de bonus à son test que pour une seule action. S'il met 1EP, c'est mieux, car son bonus est valable durant tout le combat avec son premier adversaire. Ensuite, tout dépend des circonstances. Si, à peine embroché, un deuxième brigand remplace le second, le bonus reste valable. Par contre, si Arthur doit descendre ou monter dans l'escalier, se pend à un lustre, court vers un adversaire, il perd le bénéfice de l'Énergie et doit à nouveau dépenser un point s'il veut un autre bonus. Plus tard, notre Arthur est sur un navire et applique ses connaissances maritimes pour rattraper un autre voilier. La poursuite durant plus d'une heure, s'il veut rajouter de l'Énergie (de la Précision ⊕ a priori car, à la barre, ni la Puissance ♀ ni la Rapidité ⚡ n'ont d'utilité), il va devoir dépenser obligatoirement des EP. Par contre, il bénéficie de ce bonus (sans dépenser de nouveaux points) tant qu'il reste à la barre et qu'il ne s'écroule pas de fatigue (ce qui peut quand même durer plusieurs heures).

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les PMJ (personnages du meneur de jeu). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui jette les dés pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple : Arthur colle son oreille à une porte pour vérifier si quelqu'un se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur quelle est la somme Corps ○ + Perception ◀ + Humain ♂ d'Arthur, le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une difficulté de -1. Le meneur de jeu lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de 10-(8-1)=3, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Arthur que deux gardes ronflent derrière la porte, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le joueur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Privilèges des métiers et des talents

Les métiers, les talents et les hobbies sont destinés à montrer ce que les personnages sont capables de faire. Voici de quelle façon vous devez les interpréter :

● **Un hobby** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Facile (difficulté de +2), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas.

● **Un talent** permet de réussir automatiquement une action qualifiée d'Aisée (difficulté de +1), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat d'un dé supplémentaire à la marge de réussite (MR).

● **Un métier** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Normale (difficulté de 0), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat de deux dés supplémentaires à la marge de réussite (MR).

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des

personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et note de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

- Un personnage qui a raté son jet de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.
- Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur jet, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui remporte le duel.
- Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge de réussite, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Exemple : Arthur est sur un marché. Un camelot lui propose de jouer au bonneteau. Il cache une pièce sous trois verres, les mélange, et demande à Arthur de deviner où est la pièce. Le camelot fait un test Corps ○ + Action ♣ + Humain ♠ + 1 (c'est son métier), ce qui lui donne un total de 10. Arthur fait un test Esprit ♣ + Perception ◀ + Humain ♠

-2 (il sait bien qu'il y a un truc, mais il n'est pas spécialiste de la chose), ce qui lui donne une valeur de 6. Au premier mélange, le camelot fait 7, ce qui lui donne une marge de réussite (MR) de 3. Arthur fait 4, ce qui est un beau succès pour lui, mais sa MR de 2 est inférieure à celle de son adversaire, il a donc perdu. Vu les valeurs des deux protagonistes, Arthur a intérêt à ne pas jouer à ce jeu. Arthur peut tenter d'augmenter ses chances en utilisant ses Énergies de Précision ⊕ ou de Rapidité ⚡, mais le camelot peut également faire de même.

Conflit interne, volonté

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression (comme dans le cas précédent de duel), à des circonstances extérieures, ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envies contradictoires. Auquel cas, on applique une nouvelle règle de duel, légèrement inspirée de la précédente, mais qui se jouera en deux phases distinctes.

- Dans un premier temps, le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Cœur ♥), de faim (Corps ○), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit ♣). Il fait un test Composante + Résistance ■ + Humain ♠ + difficulté. La difficulté dépend des circonstances (chaleur, nombre de jours sans manger) ou tout simplement de la marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.
- Si, dans un deuxième temps, le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une « attaque », il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. Il fait alors un test Composante + Désir ♡ +



Humain ♠ + difficulté. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. *Exemple :* résister à la soif par la force de l'esprit si on est sûr que l'eau est non potable, par le cœur s'il s'agit d'une épreuve mystique. En général, le fait de changer de Composante ajoute un malus à la difficulté (-1 ou -2, au choix du meneur de jeu). Quant à la base de la difficulté, elle est égale à la marge d'échec du premier test. Il est possible d'utiliser la Puissance ⚡ pour ces tests, exceptionnellement la Précision ⊕ ou la Rapidité ⚡.

Exemple : Un vampire tente d'hypnotiser le père Charles. Il réussit son test d'hypnotisme avec une MR de 2. Le père Charles doit réussir un test Esprit ♣ + Résistance ■ + Humain ♠ -2 pour ne pas succomber (c'est un duel classique). Malheureusement, ses capacités intellectuelles ne sont pas très grandes, et c'est un vieil homme, il n'arrive donc pas à résister et il sent son esprit vaciller, il échoue avec une marge d'échec (ME) de 3 (la valeur était de 6, il fait 9 au jet de dés). Heureusement, c'est un prêtre, et il a reconnu dans cette tentative l'œuvre du diable. Il essaye donc de repousser l'attaque. Le test est Cœur ♥ (il réagit avec sa foi) + Désir ♡ + Humain ♠ + difficulté. Comment le meneur de jeu va-t-il évaluer cette difficulté ? Tout d'abord, le personnage a changé de Composante, il essaye de réagir avec son cœur plutôt qu'avec son esprit ; mais comme il s'agit d'un prêtre, le meneur de jeu estime que c'est naturel et n'ajoute pas de difficulté. Par contre la ME du premier test étant 3, c'est la nouvelle valeur de la difficulté. Le père Charles peut décider d'augmenter ses chances de réussite en dépensant 1PS et en utilisant sa Puissance ⚡, pourvu qu'il ait au moins 1 point dans cette Énergie.

Le combat

C'est sans doute la partie la plus importante des règles dans un jeu de rôle. Non pas que les jeux de rôle soient des jeux violents ou sanguinaires, mais ce sont ces règles qui indiquent si un personnage survit ou pas à une mauvaise rencontre ; il est utile de les étudier avec soin. En effet, un joueur dont le personnage meurt quitte la partie de jeu, c'est donc une rude sanction. À l'opposé si les personnages ne risquaient rien, une bonne part de l'intérêt du jeu, qui vient du suspense, disparaîtrait. Pour un meneur de jeu débutant, il est fortement conseillé, avant ses premières parties, de simuler tout seul un combat entre deux ou plusieurs adversaires, pour bien en posséder les mécanismes, et que l'action reste fluide en cours de jeu.

Combat au contact

Le combat au contact est un cas particulier de duel. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps ○ + Action ♣ + Mécanique ♣ (ou Humain ♠ s'il se bat avec ses pieds ou ses poings) + talent de combat (voir plus loin). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel inflige des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la marge de réussite (voir plus loin). On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire toute autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général, une passe d'armes dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ♣ + talent de combat (voir plus loin), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile). La distance dépend elle-même du type d'arme utilisé. Dix mètres c'est déjà très loin pour une dague de lancer, alors que ce sera très près pour une carabine.

Talents de combat

Le fait d'avoir un métier tel que militaire ou guerrier ne permet pas de savoir manier toutes les armes. Un personnage qui a ce genre de métier doit décider d'une spécialisation. En fait il s'agit de désigner une catégorie générique d'armes qu'il connaît mieux que les autres. Cela peut être les armes de poing (pistolets et revolvers), les épées, les arcs et arbalètes, les fusils (simples ou mitrailleurs)... Le personnage sait alors utiliser ce genre d'arme avec une difficulté de +1 (voir capacités spéciales des métiers, plus haut). Pour toutes les autres armes, il aura une difficulté de 0, comme si c'était un hobby.



Table des dégâts et des effets

MR + 2d6 \ Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

-
=
+

Un talent dans une catégorie d'armes donne une difficulté de +1 quand on l'utilise. Un guerrier peut très bien avoir son métier spécialisé dans les épées et prendre en plus le talent d'archer, ce qui lui donne des facilités dans les deux catégories d'armes. Par contre, un personnage qui n'est pas combattant et qui a juste un talent de combat, ne connaît pas du tout les autres types de combat. Si c'est une arme simple à manier (comme le couteau, la massue), la difficulté est de -2. Si c'est une arme complexe (pistolet, épée, arc), la difficulté est de -4. Si on se bagarre simplement avec ses poings, la difficulté est de 0.

Un hobby dans une catégorie d'armes permet juste d'avoir une difficulté de 0 dans cette catégorie.

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son test. Contre deux adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (les adversaires au-delà de 3 doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son test de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de difficulté supplémentaire contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau (dit tableau des dégâts) indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (A à J) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-contre indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (toutes époques confondues).

Il n'y a que deux types de Règnes utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Règne est Humain A), soit c'est avec une arme (le Règne est Mécanique M)

Exemple : Une épée longue fait des dégâts de [F]PV et [A]PS. Arthur réussit une attaque avec une MR de 2.

On jette deux dés, qui donnent 6. La somme fait 8 et les dégâts seront donc de 2PV et 0PS.

Exemple complet d'un combat

Urlog le guerrier a une somme Corps O + Action M + Mécanique M égale à 10. Il est spécialisé dans les épées et utilise justement une épée à deux mains ([G] PV et

[A] PS). La valeur de son test de combat est donc de 11, ce qui est beaucoup mais normal, c'est son métier. En face de lui, il a Aramir, un chasseur qui a un talent en archerie. Aramir est distant de trente-cinq mètres d'Urlog, qui force sur lui. Il a juste le temps de décocher une flèche. Sa valeur de test de combat (Corps O + Perception P + Mécanique M + difficulté) est de 9 (y compris le +1 dû à son talent et une difficulté de -1 due à la distance). Il décide de dépenser 2PS et d'augmenter ses chances en ajoutant 2 points issus de son Énergie de Précision E (en tant qu'archer, il a justement mis 2 points dans cette Énergie). Le joueur qui contrôle Aramir lance les dés : 7, c'est une marge de

réussite de 4 (11-7). Il relance deux dés et fait 7 à nouveau, qu'il ajoute aux 4 de sa réussite, soit un total de 11. La catégorie de dégâts des flèches est de [D] (moins une colonne due à de la distance, soit [C]), qui sur le tableau donne 1PV, dégât encaissé par Urlog, qui tombe à 3 points de vie. Mais, pour la deuxième passe d'armes, Urlog est au contact, et Aramir a juste eu le temps de laisser tomber son arc et de sortir sa dague. Sa somme Corps O + Action M + Mécanique M est égale à 9 mais il ne sait pas manier la dague, ce qui lui donne une difficulté de -2, donc une valeur effective de 7. Le joueur qui contrôle Urlog fait 7 aux dés, un score moyen qui lui

Armes de taille à une main		PV	PS	Armes d'arrêt à une main		PS	
Couteau moyen	[C]			Chaîne de moto	[B]	[E]	
Dague / Grand couteau	[D]			Étoile du matin	[D]	[G]	
Épée courte	[E]			Fouet	[A-3]	[E]	
Épée large	[E]	[B]		Massue	[A]	[F]	
Épée longue / Sabre	[F]	[A]		Matraque	[A-2]	[F]	
Fleuret	[E]			Poing (amateur)	[A-3]	[B]	
Hache à une main	[F]	[B]		Poing (boxeur, arts martiaux)	[B]	[D]	
Rasoir	[C]			Poing américain	[A]	[C]	
Armes à deux mains		PV	PS	Armes d'hast		PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]		Hallebarde	[H]	[B]	
Grand bâton	[B]	[E]		Lance	[G]	[C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]		Pique	[G]	[A]	
Armes à distance ⁽¹⁾		PV	PS	Autres armes		PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)				Grenade			
Carreaux légers	[E]			Point d'impact	[F]*	[F]	
Carreaux lourds	[E]	[B]		Zone du souffle	[A]*	[E]	
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)				Gros explosifs			
Flèches légères (normales)	[D]			Point d'impact	[H]*	[G]	
Flèches lourdes	[D]	[A]		Zone du souffle	[B]*	[E]	
Armes à feu ⁽³⁾				Laser	[E] à [K]**		
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]		Mortier	[J]	[H]	
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]		Taser (étourdisseur)		[I]	
Mitraillette	[J]	[D]		Tronçonneuse	[J]	[E]	
Mousquet	[E]	[C]					
Pistolet (ancien)	[D]	[C]					
Pistolet (moderne)							
		petit calibre	[F]	[C]			
		moyen calibre	[G]	[D]			
Revolver		petit calibre	[F]	[C]			
		moyen calibre	[G]	[D]			
		gros calibre	[I]	[E]			
Dague			[C]				
Fronde							
Caillou	[B]	[C]					
Bille en acier	[B]	[E]					
				Animaux		PV	PS
				Corne			
				Animal moyen	[C]	[A]	
				Gros animal	[D]	[D]	
				Crocs			
				Animal moyen	[C]		
				Gros animal	[E]		
				Griffes			
				Animal moyen	[C]		
				Gros animal	[G]		

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A]-2 devient [A-2], [B] -> [A-1]);

Moyenne portée = -1 colonne ([A]-1 devient [A-1]); Portée normale = pas de modificateur; À bout portant = +2 colonnes.

2) Donne la portée et le type de munitions.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

donne quand même une MR de 4. Celui qui contrôle Aramir fait 4, un beau score, mais qui ne donne qu'une MR de 3, c'est donc l'attaque d'Urlog qui passe. Le joueur lance deux dés, fait 7, ce qui donne un total de 11 pour les dégâts. La table des dégâts indique que Aramir perd 3PV et 1PS. Il ne lui reste donc plus qu'1PV et 1PS. Quand il a utilisé son Énergie, Aramir aurait peut-être dû dépenser des points d'équilibre psychique plutôt que des points de souffle. À la passe d'armes suivante, Urlog fait un score de 9, soit une MR de 2; Aramir fait 7, ce qui donne la même marge de 2: les deux combattants parent mutuellement leurs coups. Ils entament une quatrième passe d'armes. Aramir décide de jeter ses dernières forces dans la bataille. Il investit 2EP en Précision à nouveau. Il fait 3, donc une MR de 6, il se croit sauvé. Hélas, Urlog fait 2 (double-□) sa marge de réussite est déjà de 9 ce qui est suffisant. Mais comme le combat à l'épée est son métier, il rajoute 2 dés à la marge; il

fait 6, ce qui porte sa MR à 15. Il rajoute les deux dés pour les dégâts, soit 15+7=22. Urlog inflige 8PV et 2PS à Aramir, le coupant en deux. Comme quoi il vaut mieux ne pas affronter un guerrier au contact quand on ne sait pas vraiment se battre. Avec son dernier coup d'épée, Urlog aurait pu abattre en une seule fois la plupart des monstres existants.

Viser

Un personnage qui estime qu'il a déjà de bonnes chances de toucher un adversaire peut décider de viser une zone précise, afin de le blesser plus efficacement. Si l'on vise une zone large (ensemble torse/bras ou jambes), on a un malus de -2 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 4 aux dés des dégâts. Si l'on vise une zone restreinte ou vitale, on a un malus de -4 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 8 aux dés des dégâts. Dans les règles de base de *Simulacres*, il n'y a pas de vraie localisation des blessures, mais cette règle est là pour donner un peu plus de «réalisme».

Doser ses dégâts

À l'opposé de la règle précédente, on peut essayer de doser les dégâts causés. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'impose une difficulté supplémentaire de -1 au test de combat. Si on passe son attaque, on peut faire tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Exemple: Dans le combat plus haut, si Urlog s'était imposé une difficulté de -1 à son dernier coup, il aurait pu le retenir au dernier moment, et n'infliger à Aramir que 2PS, l'assommant au lieu de le tuer.

Armure

Dans les règles de base de *Simulacres*, il y a trois types d'armure: légère, lourde et magique.

- Une armure légère impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 1 à son test de combat. Cette armure peut parfois être une gêne dans certaines activités physiques (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une armure lourde est composée d'une cuirasse et d'un bouclier, elle impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 2 à son test de combat. Par contre elle donne une difficulté supplémentaire de 1 à toutes les actions physiques de son porteur (y compris le combat); et elle peut empêcher certaines actions (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une armure magique est une protection qui peut s'ajouter à toute autre armure ou vêtement. Son action

est simple: elle retire des points aux dégâts reçus. Toutes les combinaisons sont possibles. On peut aussi bien avoir une bague de protection qu'une armure légère qui est aussi magique.

On note la protection d'une armure de la façon suivante: Armure d/g/a. Où d est la difficulté que l'on impose à l'adversaire, g la gêne due l'armure, a les dégâts qui sont absorbés de façon magique.

En ce qui concerne les armures de science-fiction, on utilisera le même principe. Le premier chiffre est la résistance de l'armure (comment elle dévie les tirs), puis sa gêne, puis son absorption. La technologie remplaçant tout simplement la magie.

Exemple: Arthur a une armure légère magique 1/0/2.

Le test de combat de son adversaire est 10, mais avec la difficulté due l'armure, il descend à 9. Il réussit néanmoins son attaque, et son total de dégâts fait 10, moins 2 de protection magique, ce qui donne 8. Ce qui, pour une dague, fait passer des dégâts de 2PV à 1PV.

La santé

Les poisons et maladies

Ne vous compliquez pas trop la vie en voulant détailler toutes sortes de poisons, de types de maladies, les personnages ont déjà suffisamment de mal à survivre comme cela. Pour savoir si un personnage est victime d'un poison ou d'une maladie, il doit d'abord faire un test de résistance: Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♀ + difficulté. Où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison.

Si le personnage ne réussit pas ce test, il subit l'attaque. Voici des suggestions: perte temporaire de 1PS ou 1PV (pour une maladie); perte de 1 ou 2PS ou PV (pour un poison). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les tests du personnage subiront une difficulté supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que la maladie soit guérie, ou le poison éliminé.

Les soins

On divise les soins en deux catégories: panser les blessures; guérir les maladies et les empoisonnements.

● On panse les blessures immédiatement après un combat. Si plus d'une heure s'est écoulée, on ne peut plus les soigner de cette manière. Le personnage qui tente de panser des blessures fait le test Corps ○ + Action ♣ + Humain ♀ + difficulté. La base de la difficulté est de -2 s'il n'a aucun talent, de 0 s'il a un talent de premiers soins (ou secourisme), +1 s'il a le talent de médecine. À cette difficulté on retire le nombre de points de vie perdus. La seule Énergie utilisable est la Précision ☉. Si le test est réussi, le blessé récupère aussitôt 1PV. On ne peut pas soigner plusieurs fois de suite la même personne, sauf si elle est à nouveau blessée. Si on a échoué au test de soins, on ne peut le recommencer. On ne peut pas panser ses propres blessures.

Exemple: Arthur soigne Aramir qui est blessé et a perdu 3 points de vie. La somme Corps ○ + Action ♣ + Humain ♀ d'Arthur vaut 8. La difficulté est de 1 (Arthur est médecin) -3 (Aramir a perdu 3PV) = -2. Arthur dépense 1PS en utilisant sa Précision pour augmenter ses chances et passer sa valeur de test à 8-2+1=7. Il lance les dés: 5; Aramir est soigné et regagne 1PV.

- Pour guérir les maladies et les empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test Esprit ♀ + Perception ◁ + Humain ♀ + difficulté. La difficulté est de 0 si le personnage possède un talent de médecine, sinon elle est de -4. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contrepoison, et donc qu'il soit disponible.
- On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre

psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un test Esprit ♀ + Perception ◁ + Humain ♀ + difficulté, pour cerner le problème du patient. La difficulté de base est le nombre de EP perdus par le «malade». Plusieurs types de talents peuvent servir: psychiatrie, médecine, prétrise, psychologie, assistantat social, etc. La «séance» doit durer autant d'heures que de EP perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un test Esprit ♀ + Désir ♠ + Humain ♀ + difficulté. La difficulté est égale au nombre d'EP perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le «docteur» fait une très bonne réussite à son test. En cas de réussite, le patient récupère 1EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec) intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage déclenche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante: [x+y] PV (ou PS), x étant la catégorie des dégâts, y étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

Ainsi [+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 et que l'on n'y rajoute rien. Nous vous conseillons de faire varier x entre 0 et 9, pas plus...

Et pour finir

Deux règles, dont la première sert juste à affiner les rapports entre personnages. Et la seconde, pour qu'en dépit des dangers affrontés par un aventurier, celui-ci ait quand même une chance de s'en sortir, tel Indiana Jones ou James Bond.

Évaluation entre deux personnages

Qui d'entre nous est le plus fort, le plus agile, le plus intelligent? C'est souvent ce que demande les joueurs. Ils sont frustrés de penser qu'il n'y a pas de caractéristiques pour quantifier précisément la force, la rapidité. En fait, s'ils veulent se mesurer, il suffit de comparer leurs valeurs de tests, dans lesquelles ils mettront leurs Énergies sans dépenser de points de souffle ou d'équilibre psychique (et sans oublier des bonus éventuels de talents). Quelques exemples: course de vitesse (Corps ○ + Action ♣ + Humain ♀ + Rapidité ⚡), course de fond (Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♀ + Puissance ♠), bras de fer (Corps ○ + Action ♣ + Humain ♀ + Puissance ♠), trouver les solutions d'une équation à trois inconnues (Esprit ♀ + Action ♣ + Humain ♀ + Précision ☉). Bien sûr ceci est valable tant qu'il s'agit d'une joute amicale, sans que les deux adversaires se «défoncent». Par contre, s'ils veulent vraiment s'affronter, ils devront faire un duel normal, en dépendant les PS ou les EP s'ils utilisent leurs Énergies.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un «miracle» (la cavalerie arrive, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme de Désir ♠ et du Règne qui correspond à l'action salvatrice espérée (Mécanique ⚙ pour qu'une bombe n'explose pas, Minéral ⚡ pour que l'avalanche passe à côté de lui, etc.). Puis il jette deux dés, le résultat doit être strictement inférieur à la somme calculée.

Les tests les plus courants

Le meneur de jeu (ou le joueur) débutant a parfois des difficultés à savoir quels Composantes, Moyens ou Règnes utiliser pour les actions les plus courantes en jeu de rôle. L'habitude vient rapidement, et la force de *Simulacres* vient également du fait qu'il y a plusieurs méthodes pour résoudre le même problème. Néanmoins, pour vous aider, nous vous proposons une liste des tests les plus fréquents. Attention, chaque test est modifié par une difficulté qui dépend des circonstances extérieures et parfois des talents du personnage.

● **Baratiner**: Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑. En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

● **Chercher un rapport, une contradiction**: Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑. Ce test sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. En cas de réussite, le meneur de jeu explique au personnage ce qu'il a trouvé. Des talents de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

● **Combat**: voir dans les règles. Mais rappelons qu'un combat au corps à corps est géré par Corps ○ + Action ➡ + (Humain 🧑 ou Mécanique ⚙️), et le combat à distance par Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙️.

● **Conduire un véhicule**: Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙️. La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception ◀ qui est utilisée plutôt que l'Action ➡. S'il s'agit d'un véhicule très moderne, on peut demander avant un test Esprit ✨ + Perception ◀ + Mécanique ⚙️ pour déterminer si le personnage arrive à comprendre comment fonctionne ce véhicule.

● **Faire une action physique**: Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑.

● **Fouiller un lieu**: Corps ○ + Perception ◀ + Règne + difficulté. S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral ⬠ dans une carrière, sur un sol de pierre; Végétal 🌿 dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le Règne sera Humain 🧑.

● **Impressionner, faire peur, plaire**: Instincts ≈ + Action ➡ + Humain 🧑. Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de difficulté, mais la « victime » a droit à un test de résistance. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Inventer un outil**: Esprit ✨ + Désir 🗝️ + Mécanique ⚙️. Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

● **Remarquer une coïncidence**: Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain 🧑. Ce test sert quand on veut savoir

si un personnage a remarqué de lui-même une coïncidence entre deux faits. C'est le meneur de jeu qui doit faire ce test.

● **Retenir son souffle** (ou courir longtemps, etc.): Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧑.

● **Séduire une personne que l'on aime**. Cœur ♥ + Action ➡ + Humain 🧑. Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe (rate son test de résistance).

● **Sixième sens**: Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain 🧑. Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce test pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un événement étrange se prépare, etc. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Suivre une piste**: Corps ○ + Perception ◀ + Minéral ⬠. Le Règne utilisé est le plus souvent Minéral ⬠ car c'est sur le sol que l'on suit des traces, mais cela peut être Végétal 🌿. La difficulté est fournie par les circonstances (sol meuble, sec; traces profondes, faibles) et les capacités du personnage. Suivre une piste est au minimum Difficile (-2 à -4) mais peut être facilité si le personnage est chasseur, pisteur, s'il connaît bien la nature de l'animal qu'il chasse (si c'est un animal bien sûr).

● **Utiliser une compétence intellectuelle**: Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑 (ou Mécanique ⚙️). Suivant la compétence, la difficulté et les talents seront prépondérants. ■

Glossaire des termes courants

Caractéristiques: l'ensemble des valeurs portées sur la feuille de personnage.

Campagne: terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent, et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Composantes: Corps ○, Instincts ≈, Cœur ♥, Esprit ✨.

Dégâts: les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en points de vie, points de souffle ou points d'équilibre psychique.

Difficulté: nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel: situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son test qui remporte le duel.

Écran de jeu: le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies: Puissance 🗝️, Rapidité ⚡, Précision 🎯.

EP: point d'énergie psychique.

Faire un jet sous...: cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression « test », dans le sens faire un jet sous Corps ○ + Désir 🗝️ au lieu de dire un test Corps ○ + Désir 🗝️. Le terme « sous » rappelle qu'il faut faire un total « inférieur » avec son jet de dés.

Hobby: c'est un domaine dans lequel le personnage possède quelques connaissances.

Intervenants: tous les personnages et créatures que peut faire intervenir le meneur de jeu en cours de partie.

Majuscule: on met parfois une Majuscule aux Termes Techniques du Jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on écrit

qu'une action est Difficile, cela veut dire qu'il y a une difficulté de -2 à apporter au test.

Marge: lorsque l'on fait un test, on lance les dés et on compare la valeur du résultat à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

Métier: indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

MJ: Meneur de Jeu. Dans d'autres jeux de rôle on dit maître de jeu. Ce qui a donné l'expression: maîtriser une partie, ce qui veut dire: être meneur de jeu d'une partie de jeu de rôle.

Moyens: Perception ◀, Action ➡, Désir 🗝️, Résistance ■.

Passé d'armes: l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

PJ: Personnage-joueur, un personnage animé par un joueur.

PMJ: Personnage incarné par le Meneur de Jeu. La plupart des autres jeux de rôle utilise le terme PNJ, ce qui veut dire Personnage-Non joueur, traduction littérale du terme anglais Non Player Character (NPC).

PS: point de souffle.

PV: point de vie.

Règnes: Minéral ⬠, Végétal 🌿, Animal 🐾, Humain 🧑, Mécanique ⚙️, Néant ☉.

Scénario: les indications que le meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Talent: une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

Test: à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme du résultat doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté définie par la nature du test.

Les Intervenants

Autour d'une table de jeu de rôle, on remarque tout de suite que l'un des joueurs ne fait pas comme les autres. C'est le meneur de jeu : il prend plusieurs voix, il se cache derrière un écran et surtout, c'est lui qui anime tous les personnages, les monstres, les animaux qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous nommerons ces « créatures » des Intervenants, car ils interviennent dans l'histoire, au gré du scénario et du meneur de jeu. Suivant leur rôle, ils seront plus ou moins détaillés, et les règles qu'on leur applique seront elles aussi plus ou moins simplifiées.

Les créatures

On désigne par ce terme tout ce qui n'est pas un personnage, et qui a plutôt dans le scénario un rôle d'opposant. Cela peut être des animaux, des « monstres », des robots. En général, les personnages des joueurs doivent les éviter, les combattre, parler avec eux, sans qu'elles aient pour autant un éventail étendu de comportements. C'est pourquoi ces créatures ne sont pas décrites avec des Composantes, Moyens et Règles, ce qui ralentirait leur gestion, le meneur de jeu devant à chaque fois calculer les sommes pour toutes leurs actions. Une créature est décrite avec les données suivantes (certaines données peuvent ne pas exister pour certaines créatures) :

Test de Combat : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en général inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour toucher l'adversaire dans le type de combat que pratique la créature. Si cette valeur peut dépasser 12, c'est que certaines créatures sont de bien meilleures combattantes que l'humain normal.

Test de Perception : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en général inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour que la créature remarque une présence, suive une piste, comprenne quelque chose (selon sa propre intelligence bien sûr).

Points de vie et de souffle : ils sont gérés de la même manière que pour les personnages. Mais leur maximum peut être très élevé. Un éléphant a bien plus de PV qu'un humain (environ 10).

Points d'Énergie : les créatures n'ont pas de point d'équilibre psychique (on suppose qu'elles ne pensent pas de la même manière que les êtres humains) mais elles peuvent utiliser des Énergies et avoir des points en réserve. **Puissance** ⚡, **Rapidité** ⚡, **Précision** ⊕ : les créatures utilisent les Énergies de la même manière que les personnages. On n'indique que les valeurs différentes de 0. **Type de dégâts** : les dégâts qu'inflige la créature quand elle réussit à toucher son adversaire.

Armure : l'armure des créatures est gérée de la façon indiquée dans les règles de base (pages précédentes). Elle est divisée en trois scores, d/g/a, qui représentent : la difficulté pour l'adversaire à la toucher (d, c'est la dureté de la peau de la créature), la gêne occasionnée au porteur de l'armure (g, cette valeur vaut souvent 0

pour les créatures), l'absorption des dégâts (a, cette absorption n'est pas « magique » mais représente en général l'épaisseur de la peau de la créature).

Résistance à la magie : lorsque l'on joue dans un univers médiéval-fantastique, il est courant que l'on essaye de lancer des sortilèges sur les créatures. Certains de ces sortilèges (en général ceux qui agissent sur l'esprit) peuvent être annulés si on y résiste. Cette résistance se calcule comme un duel, entre la réussite du sort du magicien et le test de résistance de la créature. Si on n'indique rien, la valeur du test de la créature est de 6 (comme un PMJ faible, voir ci-après).

Données optionnelles : on peut également indiquer dans quel genre d'endroit vit la créature, si elle est commune ou rare, et tout autre point de règle spécifique.

Bestiaire

Voici quelques créatures parmi les plus communes, afin de vous donner une idée des valeurs possibles pour chacune. Vous en trouverez d'autres dans la partie descriptive et dans le scénario consacrés à l'univers médiéval-fantastique.

Rat

Lieu de vie : cité, sous-sol
Fréquence : commun
Test de Combat : 5
Test de Perception : 7
Points de vie : 2
Points de souffle : 2
Dégâts : [B]PV
Armure : 2/0/0

Leur petite taille, leur rapidité et leur nombre les rendent difficiles à toucher.

Loup

Lieu de vie : forêt, steppe
Fréquence : assez commun
Test de Combat : 9
Test de Perception : 9
Points de vie : 4
Points de souffle : 4
Points d'Énergie : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [C]PV
Armure : 0/0/1

Lion

Lieu de vie : savane
Fréquence : commun
Test de Combat : 10
Test de Perception : 7
Points de vie : 6
Points de souffle : 5
Points d'Énergie : 2
Puissance ⚡ : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [E]PV
Armure : 0/0/1

Ours

Lieu de vie : forêt, montagne
Fréquence : rare
Test de Combat : 11
Test de Perception : 6
Points de vie : 8
Points de souffle : 8
Points d'Énergie : 3
Puissance ⚡ : 1
Dégâts : [F]PV
Armure : 0/0/1

Rhinocéros

Lieu de vie : savane
Fréquence : rare
Test de Combat : 9
Test de Perception : 4
Points de vie : 7
Points de souffle : 4
Points d'Énergie : 2
Puissance ⚡ : 1
Dégâts : [D]PV
Armure : 3/0/0

Éléphant

Lieu de vie : jungle, savane
Fréquence : commun
Test de Combat : 10
Test de Perception : 5
Points de vie : 10
Points de souffle : 10
Points d'Énergie : 3
Puissance ⚡ : 2
Dégâts : [D]PV et [D]PS
Armure : 1/0/5

Tyrannosaure

Fréquence : très rare
Test de Combat : 13
Test de Perception : 4
Points de vie : 20
Points de souffle : 15
Points d'Énergie : 3
Puissance ⚡ : 2
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [G]PV
Armure : 2/0/4

Les personnages incarnés par le meneur de jeu

Comme cette périphrase est un peu longue, on parlera plus souvent des PMJ. Si vous jouez plus tard à d'autres jeux de rôle, vous entendrez plutôt parler des PNJ, ce qui veut dire Personnages-Non joueurs, et qui désigne le même type de personnages. Nous pensons que notre terminologie est plus adaptée puisque ceux-ci sont quand même incarnés et joués, mais par le meneur de jeu. Bref, ce qui est important de savoir, c'est que l'on distingue deux grandes catégories de PMJ : ceux qui sont très importants, qui ont une vie propre ; et les figurants. La différence vient de l'importance de leur rôle dans le scénario. S'il s'agit d'un PMJ important, on le décrira sur une feuille de personnage complète, comme pour un personnage-joueur, et le meneur de jeu lui appliquera les mêmes règles. Les seconds rôles peuvent également être importants à un moment donné, mais il serait trop long de les décrire en détail à chaque fois. Imaginez le travail vous faites un scénario avec un équipage de quarante pirates, qui affronte une bande de dix corsaires, avant de s'allier à une tribu indigène de soixante âmes!... Pour simplifier, on classe ces PMJ en plusieurs catégories.

Les catégories de PMJ

Il y a quatre catégories de PMJ, qui se distinguent par la valeur qu'ils doivent réaliser pour tous leurs tests, et par leur morphologie (nombre de points de vie et de points de souffle). Ainsi, un PMJ faible réussit ses actions uniquement quand le résultat de son jet de dés est strictement inférieur à 6. D'autre part, tous les PMJ (même les faibles) ont droit d'avoir des métiers, talents ou hobbies, qui les personnalisent et leur permettent de réussir des actions normales, ou d'avoir quelques bonus. Les quatre catégories de PMJ sont donc :

PMJ faible

Il a un score de test de 6, 4PV, 3PS et 3EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et/ou un hobby. C'est typiquement l'homme de troupe, le sans-nom, le sans grade.

PMJ moyen

Il a un score de test de 8, 5PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et un hobby. C'est l'homme normal.

PMJ fort

Il a un score de test de 9, 6PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un ou deux talents et un ou deux hobbies. Ce sera un homme célèbre, le chef d'un groupe, un leader, un artiste, etc.

Type	Tests	PV, PS EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 4EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

PMJ exceptionnel

Il a un score de test de 11, 6PV, 5PS et 4EP. Il a 1 point d'Énergie, un métier, deux talents et deux hobbies. Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une seule fois par grand scénario (et encore, plutôt une seule fois tous les cinq à dix scénarios).

Cas à part : les génies

Certains personnages ne sont pas forcément en dehors des normes humaines, si ce n'est pour une activité spécifique (artistique, scientifique, physique ou autre). En termes de jeu, on dira que ces personnages sont des génies dans ce domaine. Si vous jouez avec les règles de base, cela veut dire qu'ils réussissent obligatoirement toutes leurs actions de difficulté -2 ou plus facile dans ce domaine. S'ils font une réussite critique, ils ajoutent trois dés à leur marge de réussite. Si vous jouez avec les règles de campagne (page 32), cela veut dire qu'ils ont un talent dans ce domaine au niveau +3.

Exemples : Einstein est un PMJ moyen, génie de la physique. Dans la série *Bob Morane*, l'Ombre Jaune est un PMJ exceptionnel, génie du mal, avec le métier d'hypnotiseur, un talent de lutte, etc. Dans *La guerre des Étoiles*, l'Empereur est un PMJ faible, génie de la Force (il est vieux, mais toutes ses caractéristiques sont augmentées au-delà des normes par son usage de la Force).

Les Grands Méchants et leurs acolytes

Il est très amusant de personnaliser les adversaires que vont affronter les personnages-joueurs (PJ) et, pourquoi pas, de leur faire affronter ce que l'on nomme un Grand Méchant : un personnage qui fait le mal pour le mal, et qui disparaît à la fin de chaque aventure pour revenir quand on ne l'attend plus. Voici comment.

Les tendances

Afin d'évoquer la personnalité de ces PMJ, introduisons la notion de tendances. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On attribue une valeur variant de 4 à 10 (la moyenne étant à 7) à l'une des deux notions (aidez-vous du tableau ci-contre).

Exemple : Loyal (9). Pour tester la loyauté d'un PMJ qui a une loyauté de 9, on jette deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur (ici de 2 à 8), le personnage reste loyal ; sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a tendance malgré tout à être loyal). Pour un PMJ donné, on n'indique que ses tendances fortes (donc pas les notions équilibrées). Ainsi on indique Calculateur (9) plutôt qu'Impulsif (5). Une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles. Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 11 ou 12. Par contre, le meneur de jeu peut décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant le peloton d'exécution).

Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PMJ fort, avec peut-être un ou deux talents exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scien-

tifique par exemple). Lorsque vous le créez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste des notions, parfois avec leurs antagonismes, qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- **Surveillant/Autonomie.** Soit le GM surveille et fait surveiller sans arrêt les PJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.
- **Prédécesseur/Suiveur.** Dans une enquête que mènent les PJ, il peut essayer de les précéder à chaque fois, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.
- **Opportuniste/Calculateur.** Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des PJ pour leur tendre un piège (quitte à ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.
- **Rancunier/Dédaigneux.** La moindre action des PJ peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien il peut simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.
- **Pauvre/Riche.** Un GM pauvre n'a pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs. Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais également des consciences.
- **Fidèle/Chaotique.** Cela définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses fidèles.
- **Sens de l'honneur/Sadique.** Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercion et autres méthodes peu honorables.

Survie et acolytes

Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PMJ normal. On lui attribue un chiffre de survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte les PJ, il peut augmenter son score de survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui commencent avec un score de survie de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Quant aux acolytes, le Grand Méchant en général entre un et six. Moins il en a, plus ils sont efficaces. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de survie.

Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du Mal). Les acolytes sont des PMJ moyens (quand il y en a

de deux à cinq), ou faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PMJ forts avec talents spéciaux). Vous pouvez les caractériser avec des tendances.

- **Loyal/Déloyal.** Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.
- **Intelligent/Bête.** Un PMJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire même, le Grand Méchant aura tendance à ne pas suivre les conseils d'un PMJ intelligent, à se méfier de lui, etc.
- **Entreprenant/Fonctionnaire.** Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.
- **Opiniâtre/Velléitaire.** Un acolyte peut aussi bien jeter l'éponge à la moindre difficulté que s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.
- **Chanceux/Malchanceux.** Dans les dessins animés, les acolytes sont souvent très malchanceux...
- **Touche-à-tout/Specialiste.** Être spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité. ■

12	Hors normes
11	
10	Exceptionnelle
9	Très forte
8	Accentuée
7	Moyenne
6	
5	Utilisez la
4	tendance
3	opposée
2	

Préparer sa partie

Une fois que vous avez lu les règles, et que vous possédez tout le matériel nécessaire... il ne vous reste plus qu'à préparer votre partie. Eh oui ! Le jeu de rôle, ce n'est pas comme un jeu vidéo où il suffit de mettre la disquette dans l'appareil. La préparation d'une partie de jeu de rôle s'apparente plutôt à celle d'un repas pour des amis ; c'est dans le soin des détails et des petites touches d'originalité que se fera la différence entre une partie de jeu de rôle moyenne, bonne ou excellente. Et pour paraphraser une célèbre publicité : ce n'est pas parce qu'il y a marqué « prêt à jouer » qu'il n'y a plus rien à faire.

Préparer les joueurs

Ça n'a l'air de rien mais il vaut mieux avoir des joueurs préparés plutôt qu'une bande de copains débarquant à l'improviste... Bien sûr, vous leur avez déjà dit qu'ils allaient faire du jeu de rôle, et même si vous avez prévu une aventure courte, n'espérez pas commencer de but en blanc dès leur arrivée. S'ils ont déjà pratiqué le jeu de rôle, tant mieux. Si seuls quelques-uns ne connaissent pas ce type de jeu, cela va encore ;

il vous suffira de leur donner quelques bases et ils apprendront en cours de jeu tout en participant et en regardant les autres. S'ils sont tous néophytes, prévoyez qu'il vous faudra entre une demi-heure et une heure et demie pour tout leur expliquer et leur donner leurs personnages, avant de commencer la partie proprement dite. C'est justement l'intérêt des personnages pré-tirés (il y en a six par univers dans *Simulacres*) que d'accélérer cette phase avec des joueurs débutants, en leur évitant de créer leurs personnages. Évidemment, si vous avez affaire à des joueurs qui ont déjà pratiqué le jeu de rôle et qui préfèrent jouer les personnages qu'ils ont eux-mêmes créés, il faudra intégrer cette donnée dans la préparation. Le plus simple est de leur demander de le créer avant la partie (parfois même un ou deux jours avant), ou alors de le faire tous ensemble lors de la première séance. Comptez entre quinze minutes (pour un joueur expérimenté) et une demi-heure (pour un débutant) pour créer un personnage.

Préparer le scénario

Une fois que vous avez résolu le problème des joueurs, il vous faut préparer le scénario. Nous supposons que c'est un scénario du commerce déjà écrit (soit l'un de ceux de *Simulacres* ou de *Casus Belli*, soit un que vous aurez acheté dans une boutique de jeu). Si vous désirez écrire vous-même vos scénarios, reportez-vous à nos conseils page 94.

Première lecture

Première chose à faire, le lire une fois normalement pour voir si vous arrivez à bien suivre l'intrigue, qui sont les Intervenants principaux et leurs motivations. Les motivations sont les points clés des scénarios d'enquête, d'ambiance... Dans un scénario d'exploration (comme celui de notre univers médiéval-fantastique), les motivations ont moins d'importance. Si les raisons d'agir d'un grand méchant ne vous plaisent pas (parce que vous les trouvez ridicules, fausses, etc.), c'est le moment de vous en rendre compte et de noter de modifier le scénario en conséquence. En effet, un scénario n'est pas immuable dans sa forme écrite. C'est vous qui allez le faire jouer, vous avez donc toute latitude pour l'arranger à votre sauce. Ne croyez pas que parce que c'est écrit dans un scénario c'est la seule méthode de le faire jouer.

C'est une chose qui est déjà vraie au cinéma et au théâtre (où les metteurs en scène n'hésitent pas à chambouler jusqu'aux arguments mêmes des œuvres écrites), alors elle doit être encore plus vraie en jeu de rôle où les seuls spectateurs seront vos amis.

Deuxième lecture !

Et hop ! Deuxième lecture, mais cette fois-ci, vous allez vous mettre dans la peau des personnages, imaginant ce que vous-même feriez à leur place, ce qu'ils vont voir, comment vous allez leur décrire les diverses scènes. C'est à cette étape que vous devez bien visualiser chaque situation et imaginer de quelle façon vous allez la décrire à vos joueurs. Si vous vous trouvez vous-même dans une impasse (« mais comment puis-je entrer dans cette pièce, où est-il écrit dans le scénario que la clé est rangée ? »), relisez les paragraphes avant ou après celui où vous êtes, un détail a dû vous échapper. C'est également à la deuxième lecture que l'on décide de modifier, supprimer ou ajouter des scènes. Une phrase telle que « les 150 chevaliers affrontent les 40 brigands en rase campagne » peut très bien vous poser des problèmes insurmontables (mon dieu ! comment gérer un tel affrontement ?). Vous pouvez aussi trouver que cela manque d'une bonne auberge entre les deux cités, pour que les aventuriers puissent se reposer, etc. Pensez également, si vous connaissez déjà vos joueurs et savez de quelle manière ils jouent habituellement, à leur glisser une ou deux scènes telles qu'ils les aiment (ou les craignent).

Une fois cette deuxième lecture achevée, vous aurez également une idée du temps que les joueurs devront passer pour mener à bien l'aventure. Cela peut aller d'une simple séance de deux à quatre heures de jeu, à une dizaine de séances. Si le scénario promet d'être long, n'oubliez pas d'en avertir vos joueurs. Et s'il faut jouer en plusieurs fois, pensez dès à présent aux disponibilités de chacun. Il est toujours possible de jouer un grand scénario de trois séances à une semaine d'intervalle chacune, mais si vous ne voyez vos amis que tous les six mois, autant prévoir une aventure plus courte.

Troisième... lecture !

Ensuite ? Eh oui, encore une lecture, la troisième ! Quoique les meneurs de jeu expérimentés arrivent parfois à condenser la première et la deuxième lectures, ou bien la deuxième et la troisième. Cette dernière consis-



te à relire tout en s'arrêtant sur tous les points techniques du scénario. Quand les tests sont indiqués, c'est plus facile, mais si on vous indique : « Les personnages pourront essayer de bouger le rocher qui bloque la grotte », vous aurez intérêt, si vous êtes débutant, à noter dans un coin quelle règle employer.

- Plus important : Arrêtez-vous sur toutes les descriptions d'Intervenants qui ont des pouvoirs ou des capacités hors du commun. Imaginez de quelle façon ils vont pouvoir les utiliser pour leur propre compte, ou contre les personnages des joueurs. Si vous ne le faites pas avant de faire jouer le scénario, vous risquez de vous trouver avec un PMJ magicien, à la tête de douze sorts magiques et de trois gardes du corps, et qui ne saura pas quoi faire quand les personnages vont lui tomber dessus, alors qu'il lui suffirait de lancer un sort de Charme, de Sommeil ou tout autre chose à sa disposition...

- Demandez-vous si vous allez avoir besoin de plans de lieux qui ne seraient pas fournis dans le scénario. En effet, si les PJ sont en train d'enquêter sur une disparition à Paris, vous n'allez pas avoir besoin de la description de chacun des appartements qu'ils vont visiter. Par contre, s'il s'agit d'investir une place forte, de pénétrer dans un entrepôt, même une esquisse sommaire vous sera utile. Là encore, pour ne pas avoir à improviser, prenez une feuille volante et dessinez un plan. Pas la peine de rentrer dans les détails mais pensez à toutes les issues, et à la façon dont les occupants y vivent tous les jours.

- Point de détail, mais qui vous changera la vie : faites une feuille avec la liste de tous les Intervenants du scénario, leur capacité d'attaque et de défense, et leurs points de vie. Cela vous évitera de tourner sans cesse les pages du scénario quand vous aurez besoin d'un PMJ qui était décrit dans une scène précédente. De plus, si vous avez plus de 10 PMJ, ne comptez pas sur votre mémoire pour savoir au bout d'un moment lesquels sont blessés, morts, en vacances... Avec cette feuille, vous serez paré aux demandes les plus courantes. De plus, si vous devez imaginer un Intervenant en cours

du scénario, vous pourrez directement l'inscrire sur cette feuille.

Préparer des éléments extérieurs

Au point où vous en êtes, vous devriez pouvoir faire jouer vos amis, il ne vous reste plus à prévoir que les derniers « plus » :

Les figurines

A priori, c'est aux joueurs d'acheter la figurine de leur personnage, afin qu'elle soit plus en adéquation avec ce qu'ils imaginent. Quant à vous, il faut prévoir les créatures et les PMJ. Autant dire que vous ne pourrez pas acheter de quoi animer tous vos scénarios. Mais, en plus de vos figurines habituelles, pourquoi ne pas acheter (et peindre) celle du grand méchant, ou du monstre le plus important. Le moment où vous la dévoilerez risque d'être un moment culminant. C'est normal, puisque contrairement aux autres Intervenants, celui-là est « présent ». Enfin, même si vous n'avez que peu de figurines, prévoyez quand même d'en avoir de différentes tailles si c'est important dans le scénario (les joueurs visualisent bien mieux quand la figurine du géant est effectivement deux fois plus grande que les leurs).

Photocopies

- Les photocopies servent principalement à donner des informations à vos joueurs. Si une carte est dessinée dans votre scénario et que les personnages la trouve, il est plus pratique de leur donner directement la photocopie du plan que de devoir le leur décrire à chaque fois, ou bien de leur faire une rapide esquisse sur un bout de papier.
- Les photocopies peuvent également vous servir à regrouper tous les plans de l'aventure, pour que ce soit plus pratique. Une astuce

également : photocopiez le scénario. Vous pourrez ainsi surligner au feutre les passages importants sans détruire votre original. Et surtout, vous pourrez découper les jolis dessins qui l'illustrent. Deux utilités : vous pourrez les montrer au moment opportun à vos joueurs. Et de même, s'ils jettent pas hasard un regard par-dessus votre écran de meneur de jeu, ils n'auront pas l'œil attiré par le superbe vampire en page de garde (surtout si l'intérêt du scénario repose entièrement sur le fait de savoir s'il y a bien un vampire caché dans la ville où vivent les personnages).

Éléments manuscrits

De la même manière que vous avez fait des photocopies, vous pouvez réaliser vous-même les parchemins, les articles de journaux que trouveront les personnages. En dehors d'une certaine satisfaction de faire du joli travail, vous pourrez plus facilement jouer sur le support même du document que vous leur remettrez. Dans les grands classiques : le parchemin découpé en plusieurs morceaux, l'encre invisible au jus de citron, la trace de rouge à lèvres suspecte...

Accessoires

Enfin, n'importe quel élément extérieur peut vous aider. Nous vous suggérons de ne pas utiliser ce genre d'artifices dans vos premières parties. Ils pourraient aussi bien vous aider que vous perturber ou perturber les joueurs. À vous donc de moduler en fonction de votre inspiration et de votre feeling :

- **Éclairage.** Certains joueurs pensent qu'une séance à la lueur d'une bougie peut être tout à fait angoissante. Il faut quand même que les joueurs puissent lire leur feuille de personnage. Et puis, si l'aventure se passe en extérieur plutôt qu'en huis clos, pourquoi des bougies ?

- **Musique.** Sans doute l'élément le plus difficile à intégrer, elle peut aussi bien vous aider à certains moments que perturber l'attention de tout le monde. Elle ne doit de toute façon jamais être en continu, le meneur de jeu devra veiller tout du long à l'ambiance et au niveau sonore qu'elle apporte.

- **Objets.** Parfois, votre grenier recèle un ou deux objets bizarres (vieux crucifix à six branches, katana ramené du Japon, masque à gaz de la Première Guerre mondiale). Plutôt que de les amener de façon forcée dans un scénario, pensez à eux quand vous en écrirez un vous-même, et au moment idoine, il ne vous restera plus qu'à les produire à vos joueurs ébahis.

- **Nourriture.** Il y a parfois de petites pauses « manger » dans un scénario. Si vous en avez la possibilité, préparez les mêmes plats que ceux que sont censés manger les aventuriers (simple quand il s'agit d'un bol de riz, plus difficile s'il faut imaginer ce que peuvent être des gouillants). ■

En cours de partie

Un meneur de jeu averti en vaut dix. Que vous ayez déjà pratiqué le jeu de rôle en tant que joueur, ou que ce soit

votre premier contact avec ce type de jeu, voici quelques problèmes courants que, devenu meneur de jeu, vous aurez à résoudre pour garder le contrôle de la partie, et leurs parades.

Pas si vite!

Le jeu de rôle excite la curiosité des gens intéressés par le théâtre, le cinéma, la littérature ou la BD. La qualité principale de ces personnes, leur imagination, peut vous jouer des tours. Surtout s'il s'agit de professionnels. Prenant l'histoire en main à votre place (et parfois celle des autres participants), ils racontent alors la suite de l'aventure telle qu'ils la conçoivent, décidant ce qui marche et ne marche pas, ce qui est caché derrière la porte, ce que font vos personnages... Ce petit incident arrive normalement dès le début de partie; n'hésitez pas alors à interrompre le jeu pour réexpliquer le principe d'alternance de questions et de descriptions entre les joueurs et le meneur de jeu, qui seul décide des conséquences de leurs actions. Au besoin, mimez le dialogue entre un meneur de jeu et un joueur (en changeant votre

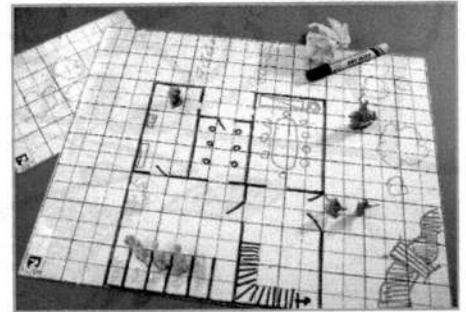
voix) tel qu'il devrait être. A moins qu'à la table un joueur ne connaisse déjà le jeu de rôle et puisse vous servir d'exemple.

Évitez toutefois de vexer votre joueur trop imaginaire en lui faisant sentir qu'il n'a rien compris au principe du jeu! Amenez-le progressivement, tout en jouant, à cerner les limites des possibilités de son personnage.

D'ailleurs, cette anticipation des faits peut se produire même avec des joueurs habitués, lorsque le calme apparent de l'aventure leur laisse supposer que tout va bien. Ainsi, Humphrey, le personnage de Robert, est détective; il s'est introduit de nuit dans les bureaux d'une compagnie suspecte. Si vous venez de dire à Robert qu'après avoir croché la porte d'entrée, il trouve chaque bureau ouvert (mais sans intérêt), celui-ci peut s'enhardir à annoncer: « Bon, j'entre dans le dernier bureau, je farfouille de la même façon... Là non plus, je ne trouve rien d'intéressant? » Or justement, consultant votre scénario, vous faites machine arrière: « Minute, tu ne fouilles rien du tout pour l'instant, car cette porte-là est fermée. » Ces petits retours en arrière arrivent à intervalles réguliers dans une partie, entre autres lorsque vous avez mal compris (ou pas entendu) l'un des joueurs dont l'action aurait modifié la situation.

Où suis-je?

Lors d'une aventure, il est bien rare de ne pas participer à un combat. C'est dans ces circonstances que l'on a le plus de mal à visualiser l'espace et les protagonistes. En général voilà ce que ça donne: « Bon, Alric passe derrière le troisième guerrier pendant que Syndra essaye de s'accrocher au lustre et que Tabor cherche à se glisser entre les deux prêtres dont Bultor s'occupe. Les deux gardes sortent leurs épées de leur fourreau et... » Mal de tête garanti, suivi des récriminations des joueurs: « Mais non, si j'avais vu que le pilier me cachait le prêtre j'aurais attaqué le deuxième garde et Alric aurait alors pu aller au secours de Tabor! »



Quelques figurines, un velleda et un feutre effaçable! Et tout devient plus clair...

Pour résoudre ce problème, il y a une solution toute simple: utiliser des figurines, de simples pions ou n'importe quel petit objet. Dessinez sur une feuille de papier le lieu où se trouvent les personnages, à l'échelle approximative des pions, et placez un pion sur le plan par personnage (joueur ou non-joueur) présent. A chaque passe d'armes, les joueurs indiquent au meneur de jeu ce que leurs personnages essayent de faire, et le meneur bouge tous les pions pour indiquer la nouvelle situation.

Les vrais fans de jeu de rôle achètent des figurines de plomb qui représentent leur personnage. Il en existe pour toutes les catégories de personnages, pour un prix approximatif de 15F pièce. Ce n'est pas indispensable mais c'est plus amusant que de sortir des pions de Monopoly ou des pièces de 20 centimes. Pour dessiner les plans, nous vous suggérons d'acheter une plaque de Velleda ainsi que des feutres effaçables; mais une feuille de papier et un crayon suffisent.

Rôle pur ou technique?

La plupart des joueurs aiment bien lancer les dés. Cela leur donne l'impression de pouvoir influencer sur le destin de leur personnage. Il n'y a qu'à voir avec quel-

AU BOUT DU COULOIR, VOUS TROUVEZ ENFIN LA GRANDE CRYPTÉ. QUE FAITES-VOUS?



NON! ATTENDS! TU ESSAYES D'ENTRER MAIS LA PORTE EST FERMÉE A CLÉ!



...ALORS, ON TROUVE DES GARDES, ET LUCIE INVENTE UN SORT QUI LES PARALYSE, ET PIERRE TROUVE LES CLÉS SUR EUX, ET ON ENTRE, ET PUIS QUAND ON A L'ANNEAU...



OUBLIE QUE TU ES SCÉNARISTE, SERGE! GRUM, TON PERSONNAGE, ESSAYE DE FAIRE CES CHOSES, UNE PAR UNE, ET MOI JE TE DIS SI ÇA MARCHE. OK?





l'attention ils scrutent le résultat lorsque les circonstances de l'aventure sont dramatiques et avec quelle désinvolture ils les lancent quand « rien ne se passe ». Pourtant, certaines personnes préfèrent que le meneur de jeu leur raconte tout, et qu'il lance les dés derrière son écran, puis leur mette en scène le résultat. Plutôt que dire : « Réussi de six, je lui fais deux points de souffle en moins », ils préfèrent entendre : « Tu te glisses si doucement derrière le garde que tu peux ajuster ton coup de matraque à la base de sa tête. Il est sonné et chancelle. »

Malgré tout, cette méthode impose plus de travail au meneur de jeu. Il doit garder devant lui un double de toutes les caractéristiques des personnages et pouvoir les consulter d'un seul coup d'œil. De plus, il doit être d'une honnêteté rigoureuse, car les joueurs n'apprécieraient pas de remarquer qu'il truque les résultats pour faire aller le scénario là où il le désire, ou pour favoriser tel ou tel joueur. Enfin, si vous optez pour cette méthode, il faudra que les joueurs pensent à rappeler de temps en temps au meneur de jeu qu'ils ont certains talents, de façon subtile de préférence. Ils diront : « Est-ce que j'ai déjà entendu parler de cette maladie pendant mes études de médecine ? » plutôt que : « N'oublie pas que j'ai un bonus en Médecine ! »

Cyclotron ou biglotron ?

Le but de *Simulacres* est de vous permettre de vivre une aventure, de vous amuser, de vous mettre, par personnage interposé, dans des situations nécessitant astuce et imagination pour s'en sortir. Ne vous laissez donc pas perturbé par la technique.

L'instrument premier du meneur de jeu et des joueurs est le bon sens. Certes, cette notion est subjective,

mais en général tout le monde sera d'accord pour admettre qu'un précipice de deux mètres de large pourra être franchi sans problème par un personnage en pleine forme et prenant un peu d'élan. Un second légèrement blessé devra faire un test (Corps + Action + Humain) pour vérifier s'il passe. Quant à un troisième avec un bras et un pied dans le plâtre, il n'a aucune chance.

C'est pour cette raison que, après une période où les jeux de rôle se voulaient très précis, très techniques, fournissant une procédure parfois complexe pour chaque type d'action possible, la tendance revient à un cadre plus simple. Quelques principes permettent au meneur de jeu de ne pas imposer de décisions arbitraires (« ça marche parce que je l'ai décidé ! ») mais sans pour autant ralentir le jeu par un excès de références aux règles.

Sur un autre plan, la technique ne doit pas trop envahir l'aventure. Peu importe de connaître la cadence de tir ou la précision relative de telle arme par rapport à telle autre. Dans un duel, cela n'est qu'un facteur parmi beaucoup d'autres : rapidité d'action, sûreté du geste, position du tireur, etc., alors pourquoi prendre en compte tel paramètre et pas tel autre.

Cela dit, si par exemple un personnage enquête sur un accident de plongée, et que le joueur qui l'interprète et le meneur de jeu sont tous deux plongeurs, il est bien évidemment plus amusant de jouer la scène très « technique » :

« Joueur : Hum, il est resté sous l'eau combien de temps ? »

— Meneur de jeu : D'après un pêcheur, dix à quinze minutes.

— Joueur : je tire sur son embout.

— Meneur de jeu : La bouteille est vide...

— Joueur : Hum... Donc il est descendu très profond... »

Ne rajoutez ce genre de détail dans un scénario que si

vous êtes sûrs de vous, et que vous savez que vos joueurs ont les connaissances pour suivre. Au contraire, dans les domaines qui vous échappent totalement, évaluez la situation à vue de nez, et faites faire aux joueurs le test que vous estimez approprié, pour déterminer l'issue de l'action (imaginez la scène comme si elle se déroulait dans un film, cela vous aidera à visualiser quelles peuvent être les conséquences les plus plausibles).

Court-circuit

L'une des démarches pour inventer ses propres aventures est de dessiner le repaire du méchant (seigneur ténébreux ou chef de gang international) et de broder autour. Or si vous songez aisément à mettre des gardes ou des pièges à l'entrée, les inventions des joueurs en cours de partie peuvent vous donner des sueurs froides. Voici un cas vécu : voulant secourir un magicien apparemment séquestré chez lui, les personnages arrivent près d'une bâtisse entourée d'eau, avec un seul chemin menant à sec jusqu'à une porte unique. Ils sont venus de jour, avertis par des paysans que « la nuit, des rumeurs étranges sortent du castel, mais que le jour tout est calme ». Flairant le piège, l'un demande au meneur de jeu : « Comment est le toit ? » Réponse : « Heu, normal, en tuile. » Les joueurs décident alors que le mieux est de grimper et passer par la toiture. Hasard du jeu, le meneur de jeu, consultant ses plans, réalise que là où ils ont grimpé, les personnages vont déboucher directement dans la salle du trésor ! Il tente bien de les décourager en leur indiquant que sous les tuiles le toit est en pierre. Mais cette incongruité ne fait que leur confirmer que la pièce qui est dessous défend quelque chose de précieux. Ils perdent donc du temps à casser la maçonnerie, et aboutissent après juste un moment de jeu dans ce qui aurait dû constituer le final ! Heureusement pour la



* PAGE 44, BIEN SÛR !



durée de la partie, convaincus de pouvoir trouver d'autres choses intéressantes et de sauver le magicien, les personnages vont s'enfoncer dans les entrailles de la demeure, et parcourir à l'envers le chemin prévu

par le meneur de jeu ! Ils vont même, trouvant des barriques dans la cave, s'apercevoir qu'ils n'ont ni mangé, ni bu depuis des heures, et s'offrir une bonne rasade de vin. Les joueurs faisant ensuite se conduire leurs personnages comme des individus ivres, vont se faire des niches, agir à la légère, et ne pas remarquer que la nuit tombe et que les créatures du castel s'éveillent. Deux d'entre eux échapperont au massacre « par inadvertance » en voulant faire un tour en barque, et qui les conduira à l'extérieur. Voici une aventure dont le déroulement fut très éloigné de ce que le meneur de jeu avait imaginé en rédigeant son scénario. Ce genre de détournement demande une bonne souplesse d'esprit, mais est aussi un des plaisirs du meneur de jeu, qui se passionne soudain pour ce qu'il n'avait pas prévu.

Toutefois, si vous débutez, vous aurez suffisamment à faire avec la gestion du scénario tel que vous l'avez en tête. Si les joueurs semblent s'engager dans une voie qui ne vous inspire pas, inventez vite un obstacle infranchissable ou très dissuasif, afin de les ramener dans le « droit chemin » (barrière, surveillance, mur qui s'écroule, passage trop étroit, etc.). N'abusez pas de ce stratagème. Une fois ou deux dans la partie, cela passe, mais au-delà, les joueurs auront la sensation que c'est vous, et non eux, qui décidez de leurs actions, et ils se désintéresseront vite de votre histoire !

Quand suis-je ?

Dans l'aventure, le temps ne s'écoule pas forcément au même rythme qu'autour de la table de jeu. C'est tout à fait comme au cinéma : il y a des accélérés, des ralentis et des ellipses.

Accélérés

Lorsqu'une action longue ou répétitive est entreprise par les personnages, le meneur de jeu peut se permettre de la résumer tout en la décrivant. Si par exemple les personnages montent la garde toutes les nuits avec les mêmes tours de garde, il suffit de dire : « Premier tour de garde, tout se passe bien pour Théodric et Madrellena. Ils réveillent quatre heures plus tard Syndraël et Taha. A part le cri d'une chouette, rien à signaler. Etc. »

Le fait de décrire même rapidement la situation montre que quelque chose pourrait quand même se produire durant la nuit.

Ralentis

Comme nous l'avons déjà vu, les combats sont souvent difficiles à visualiser et durent peu de temps pour les protagonistes. Il faut alors décomposer chacune des actions, les résoudre l'une après l'autre. C'est comme cela que l'on pourra savoir si Alric a pu rejoindre Tabor avant que le deuxième garde ne lui soit tombé sur le dos ou non. Procédez de la même façon pour les poursuites en voitures, les combats spatiaux, etc.

Ellipses

Parfois, il suffit de sauter à la scène suivante, sans prendre le temps de la description. Si les aventuriers embarquent sur le bateau qui va de Paris à New York, et que le voyage n'est pas important pour l'histoire, il suffit de continuer le récit par : « Sept jours plus tard, à New York... »

Enfin, vous pouvez faire de petites ellipses. Quand quelqu'un force une porte par exemple, cela va lui prendre environ dix minutes. Passez à : « Dix minutes plus tard, tu entrouvres la porte. »

N'oubliez pas, lorsque vous faites des ellipses, de tenir compte du temps écoulé. Peut-être que notre monte-en-l'air a déclenché une alarme silencieuse, et que des forces de police se mettent en place autour de l'immeuble. S'il a forcé cinq ou six portes identiques, le quartier devrait être entièrement bouclé.

Qui est devant ?

Tout à votre description, pris par les rebondissements de l'action, vous annoncez aux joueurs qu'ils passent dans la pièce suivante, mais... au fait quelle pièce ? Vous n'avez pas eu le temps de lire vos notes, ou bien votre plan est enfoui, ou tombé par terre... La technique la plus courante du meneur de jeu pour se donner un peu de répit, est de demander qui marche devant, qui suit, qui ferme la marche, quels objets les personnages tiennent en main. En effet, s'il y a une trappe, c'est celui qui marche devant qui y tombera. Si les personnages sont pris à revers, c'est le dernier de la file qui prendra. Si les personnages ont leurs armes prêtes, ils seront avantagés en cas d'attaque. Mais si c'est la police qui surgit, ils seront par contre bien embêtés. Ce genre de questions signifiant souvent qu'un danger guette, les joueurs vont toujours prendre le temps de réfléchir, laissant ainsi au meneur de jeu celui de réorganiser ses notes et ses idées. Là aussi, bien sûr, évitez d'en abuser.

Un peu plus sophistiqué et plus périlleux : faites remarquer un détail incongru aux personnages. « Alors que tu vas ouvrir la porte, tu sens un frôlement

à tes pieds, et tu as juste le temps de voir un mulot s'enfoncer dans une fissure du mur. Il te semble que quelque chose brille dans le trou. » Décrivez plus précisément le trou (taille, hauteur, profondeur) tout en faisant semblant de lire les détails sur votre feuille. Cela fera croire aux joueurs que ce trou est important « puisqu'il est décrit dans le scénario ». Le temps que les personnages se demandent s'il n'y a pas de danger à regarder et qu'ils trouvent un bout de miroir pour explorer le trou, vous aurez eu le temps de lire la suite de l'aventure.

Un bon moyen d'éviter les temps morts est de vous faire des aide-mémoires : certains écrivent des pages de texte, d'autres font des fiches, d'autres encore résumant tout sur un schéma avec des renvois à d'autres pages. A vous de trouver votre méthode !

Un monstre indicible et glauque

La première question que se pose le joueur néophyte est : vais-je avoir assez d'imagination ? Comme vous pourrez le constater, le problème ne se pose pas en ces termes puisqu'on lui demande de réagir à une situation donnée et pas d'en imaginer sans cesse de nouvelles. Par contre, à chaque fois qu'un personnage fait une action, le meneur de jeu doit lui indiquer quelles en sont les conséquences et surtout les lui décrire le plus efficacement possible. La différence entre un meneur de jeu moyen et un qui reste dans les mémoires tient souvent à cette capacité à rendre vivantes les situations. Néanmoins, même une description banale peut être suffisante pour rendre des péripéties inoubliables pourvu que l'on respecte quelques grands principes.

Les lieux

À chaque fois que les personnages arrivent dans un nouveau lieu, ouvrent une porte, les joueurs demandent : « Alors, qu'est-ce que l'on voit ? » Pour décrire une scène, le meneur de jeu doit d'abord poser l'ambiance puis choisir entre deux grandes directions possibles : aller du particulier au général, ou du général au particulier.

● D'abord, il doit donner les grandes lignes de l'ambiance, afin de poser le décor dans son ensemble. Cela pourra être le climat : un hiver particulièrement rude, une atmosphère suffocante d'humidité dans la jungle, le frisson qui parcourt l'échine des explo-



rateurs en descendant dans la tombe du dieu Inca... Cette mise en place de l'ambiance doit intervenir dès le début du scénario, ou à chaque fois qu'un grand changement de lieu se produit. On commence cette fois-ci toujours du général (la température est de -15°C depuis plusieurs jours déjà...), en passant par les détails typiques (les routes sont verglacées, les gens exhalent de la vapeur en respirant...) et en finissant par les conséquences pour les personnages (vous glissez sur le trottoir, votre grand manteau vous gêne pour vous rattraper, au bout de quelques minutes vos oreilles deviennent rouges...).

● Du particulier au général. Cas typique : les aventuriers entrent dans la crypte du trésor, protégée par un démon et une trappe proche de l'entrée. Dans ce cas, on décrit en quelques mots la pièce (une crypte), puis le démon (une forme démoniaque, aux yeux rougeoyant, aux cornes imposantes, lève le regard sur vous, vous transperçant de sa haine), puis le détail typique (derrière le démon, le scintillement de l'or se laisse deviner). À ce moment, interrogez vos joueurs, et demandez-leur ce qu'ils font. Ceux qui réagissent tout de suite sans demander de détails pourront effectivement faire intervenir aussitôt leur personnage (je sors ma croix bénite, je lui tire dessus avec mon pistolet). Ceux qui attendent des précisions en auront bien sûr, mais pendant ce temps, le démon peut agir (il se lève, des griffes jaillissent de ses doigts, son regard plongé dans le tien te paralyse, le fond de la crypte est orné de bas-reliefs que tu distingues à peine...). Comme vous le voyez, c'est un principe plutôt stressant pour les joueurs et les personnages. N'hésitez pas alors à leur faire faire des tests à chacun, pour les aider. Par exemple : test Instincts ≈ + Perception ◀ + Mécanique ↗ pour que les risque-tout subodorent des pièges (en fonçant sur le démon, tu as un pressentiment et tu fais un pas de côté...); ou un test Corps ○ + Perception ◀ + Minéral △ pour ceux qui scru-

tent en détail avant d'agir (à l'entrée de la pièce, juste après la porte, sur le sol, il te semble distinguer quelque chose d'écrit en léger relief...).

● Du général au particulier. Dans ce cas, vous supposez que les personnages des joueurs ont une appréhension globale et instantanée d'une foule de détails. Signalez-leur que tout ce qu'ils voient leur est connu au même instant, et qu'ils n'ont pas besoin de signaler tout de suite qu'ils entament une action. Par exemple : « La porte de la crypte s'ouvre avec un grincement sinistre. La salle carrée que vous découvrez a environ quatre mètres de profondeur. Les murs sont en pierre, on distingue des bas-reliefs sur chacun. Deux torches allumées répandent une lumière faible. Au centre, assis sur un tas de pierreries se trouve un démon un peu plus grand que vous. Il a une silhouette humaine à part des cornes, de grandes dents et des griffes. Au moment où la porte s'ouvre, il soulève la tête, comme s'il était surpris. » Demandez à chaque joueur de faire un test Corps ○ + Perception ◀ + Humain ★, et donnez des compléments d'informations à ceux qui ont réussi (un détail montrant un démon fuyant devant une croix sur le bas-relief, la fente de la trappe sur le sol, etc.). Demandez alors seulement quelles sont les réactions des personnages.

● Évidemment, on peut très bien mélanger les deux techniques. Pour des conseils supplémentaires sur la façon de gérer les ambiances d'épouvante, reportez-vous aux pages 74 et suivantes.

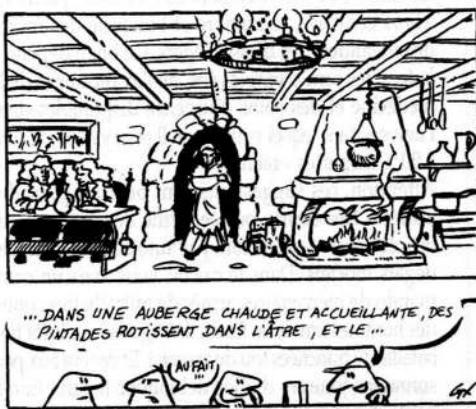
Les intervenants

Pour décrire les PMJ, ne vous compliquez pas la tâche. Il suffit en général de choisir deux ou trois critères un peu « voyants » et de s'y tenir. Les plus courus sont l'âge (très jeune, très vieux), la corpulence (du grand dégingandé au buveur de bière américain

obèse), un détail physique (les yeux vairons, des cheveux en nattes...) et enfin les « tics » (dire « absolument » à chaque début de phrase, s'essuyer sans cesse le front, ne pas tenir en place...). Enfin, si vous savez prendre quelques accents ou manières de parler, usez-en, mais avec modération. N'oubliez pas également de noter ces particularités sur papier, pour en garder une trace d'une séance à l'autre. Il est très perturbant pour des joueurs de découvrir que leur loueur de voiture, unijambiste de la jambe gauche, est devenu unijambiste de la jambe droite (ou manchot)...

Près du radiateur

Une fois pris dans le jeu, les joueurs imaginent les scènes, vivent les situations de l'aventure, conçoivent des stratagèmes. Malgré cela, une partie de jeu est faite de temps forts et de moments plus calmes où l'on bâtit des plans, où l'on enquête. Pour peu qu'un personnage dialogue un peu trop longtemps avec le meneur de jeu, l'attention des autres se relâche. Si en général chacun se replonge dans son personnage dès que l'action surgit, ou que les informations récoltées deviennent très intéressantes, il arrive parfois que deux joueurs entament une conversation totalement hors jeu (« Tu as vu le film d'hier soir ? Pas terrible. Tu vas au ciné, lundi ?... »). Si certains le font discrètement, tout en gardant une oreille sur le jeu, d'autres en viennent parfois à oublier qu'ils jouent, et même à parler instinctivement plus fort pour mieux... couvrir le dialogue du joueur et du meneur de jeu ! Dans ce genre de cas, utilisez une calamité bénigne qui va soudain menacer les personnages des joueurs distraits. S'ils sont illégalement dans un local... la police arrive (ou le gardien, le propriétaire). S'il sont dehors... un orage se déclenche. S'il sont dans une



auberge... un début d'incendie survient, ou un ivrogne les provoque. Etc. Le but est de ramener les distraits en les attirant dans le cadre du jeu, et non en leur faisant des réflexions hors jeu.

Il peut arriver, si vous découvrez le jeu de rôle, que vous ayez amené à jouer des gens qui finalement n'accrochent pas. Si ce moyen ne suffit pas à les ramener dans l'action, prenez-les à part et demandez-leur s'ils préfèrent arrêter de jouer. Si c'est le cas, alors qu'il y a encore à la table trois ou quatre autres participants qui eux veulent savoir la suite, proposez aux « déserteurs » de jouer encore un peu, jusqu'à ce qu'un « accident » vienne mettre fin aux jours de leurs personnages. Deux des leurs qui meurent assassinés par les méchants, voilà qui va encore plus motiver les joueurs restants, alors que deux joueurs qui se désintéressent de la partie, cela jette un froid sur l'enthousiasme des autres.

Cœur ou Esprit?

Simulacres est un jeu où les caractéristiques sont symboliques. Cela peut poser problème à un meneur de jeu néophyte, qui ne saura pas toujours quelles Composantes, Moyens ou Règnes utiliser.

La réponse à cette question risque de vous étonner : cela n'a pas vraiment d'importance ! Le principal est que s'instaure un dialogue entre le meneur de jeu et les joueurs, et que chacun comprenne bien ce que veut dire le test.

Ainsi, Mata Mari veut convaincre lord Blumming de l'aider à quitter l'Angleterre. Quelle Composante va bien pouvoir choisir le meneur de jeu ?

Cela dépend de la façon dont Mata Mari va essayer de convaincre lord Blumming. Si elle le séduit, ce sera avec Instincts. Si elle fait appel à sa raison (la présence de Mata Mari en Angleterre est un danger pour le lord) ce sera avec l'Esprit ✨. Si elle joue sur l'honneur de la noblesse et une ancienne promesse faite à sa famille, ce sera avec le Cœur ♥. Le Moyen sera l'Action si elle attaque d'entrée de jeu, mais ce sera la Perception ◀ si elle veut déceler quelle méthode risque d'être la plus efficace, ou le Désir ♡ si elle agit de manière plus sournoise, par des allusions au détour d'une conversation. Pas de problème pour le Règne : c'est Humain ♀.

Autre cas de figure, Djerek Williams essaye de réparer un mécanisme d'horloge. La Composante peut être

le Corps ○ s'il faut seulement placer un rouage à un endroit évident, mais cela peut être l'Esprit ✨ si il faut comprendre d'abord le mécanisme. Si les pièces sont suffisamment grosses et qu'il suffit de ne pas trop trembler pour les poser, le Moyen sera l'Action ♣ ; mais si elles sont si fines que leur emplacement est peu visible, alors le Moyen sera la Perception ◀. Le Règne sera Mécanique ⚙.

Comme vous le constatez, tout dépend de la façon dont le personnage agit. Lorsque le personnage a le choix, le meneur de jeu peut lui signaler les différentes options. Cela fait partie du jeu de savoir pourquoi et comment on agit, plutôt que de se contenter du résultat.

À moi la garde !

Le jeu de rôle, c'est un meneur de jeu et deux à huit joueurs, et donc à peu près autant de personnages présents en même temps. Parfois, l'aventure implique la présence de plus de personnages (une expédition archéologique à mettre en place, une bataille rangée entre deux factions) et le meneur de jeu débutant peut être affolé devant l'ampleur de la situation à gérer, faut-il faire des jets de dés pour les 40 intervenants en cause ! Heureusement, ce n'est pas aussi méchant que cela !

● **Gestion du groupe des PMJ en dehors des combats.** Le mieux est de mettre en place une hiérarchie : un chef, des sous-chefs (ou officiers), des chargés de l'intendance, des soins, des armes... Ne décrivez que les personnages les plus importants, plus un ou deux hommes de troupe. Les officiers seront des PMJ moyens ou forts, les hommes de troupe des PMJ faibles ou moyens. Par contre, faites-en une liste complète avec au moins leurs numéros (homme de troupe n° 12) ou mieux, leurs noms.

● **Gestion du groupe des PMJ pendant les combats.** Des combats, il y en aura forcément. Sinon vous ne seriez pas accompagné d'autant d'hommes non ? Vous voilà donc en plein combat, vos quarante pirates de l'espace viennent d'aborder le croiseur stellaire et débarquent sur la plate-forme d'arrimage, au contact de trente soldats impériaux... Comment gérer la situation ? Utiliser les règles prévues pour les joueurs est irréaliste : ce serait bien trop long. Quant à utiliser celles des combats de masse, c'est le contraire : le nombre des personnages impliqués n'est pas suffisant. La solution consiste à faire des tours dits « de masse » équivalents à environ 3 à 10 passes d'armes. Divisez votre équipage (et ses adversaires) en escouades (c'est-à-dire en groupes de 5). Demandez à chaque jou-

eur les actions globales qu'il compte entreprendre pour les minutes à venir. Cela peut être se cacher, foncer dans le tas, se faufiler jusqu'au chef adverse, diriger une escouade pour prendre un point stratégique... Ensuite, indiquez à chacun ce qui lui arrive. Si c'est évident, eh bien, c'est évident ! Sinon il serait de bon ton d'avoir prévu une table aléatoire (avec de nombreuses situations, et de préférence avec les meilleurs probabilités pour les événements les plus logiques) qui indiquera les aléas rencontrés sur la route de vos personnages. *Exemple :*

Table simple avec 2d6

- 2 Une trouée vous permet de vous élancer vers votre objectif.
- 3 Vous êtes sans adversaire pour ce tour.
- 4 Un arbre, une liane, une corde, etc., est à votre portée.
- 5 Un compagnon vient vous aider dans votre combat.
- 6/8 Un adversaire (normal) se met sur votre chemin.
- 9 Un adversaire (spécial) se met sur votre chemin.
- 10 On vous bouscule, vous perdez l'initiative.
- 11 Vous trébuchez sur un obstacle (jet d'équilibre).
- 12 Un ennemi essaye de vous atteindre avec une arme à distance.

Ensuite, à chaque tour « de masse », estimez le nombre d'opposants mis hors de combat. Avec *Simulacres*, utilisez la notion de PMJ faibles, moyens et forts. Si vous aimez les statistiques, sachez qu'un PMJ faible (valeur de 6) a 28 % de chances de réussir ses actions, un PMJ moyen 58 % et un PMJ fort 72 % (les PMJ exceptionnels sont gérés au cas par cas, mais ils réussissent 92 % du temps). Pour simplifier :

- 1/4 des PMJ faibles réussissent leurs actions.
- 1/2 des PMJ moyens réussissent leurs actions.
- 3/4 des PMJ forts réussissent leurs actions.

Ne faites ces calculs que toutes les 3 à 10 passes d'armes. Ensuite, tirez les blessés au sort (grâce au numéro que vous leur aurez attribué dans la liste). Attention, ne seront victimes que les personnages réellement au contact, ou à portée d'arme. Ce qui signifie que rapidement le camp le moins nombreux sera laminé, à moins que ses chefs n'emploient des stratagèmes. Une fois le combat fini, estimez, parmi les « hors combat », le nombre et l'identité des morts, des invalides, des blessés légers. Ce bilan dépend à la fois des armes employées, de l'avancement de la médecine et des soins d'urgence disponibles dans l'univers dans lequel vous jouez. Il peut y avoir de 10 % à 90 % de pertes « réelles ».

Attention, ces suggestions sont prévues pour des armes à très courte portée (arme de contact, taser ou « éclateur ») qui ne font pas automatiquement des dégâts mortels. Dans le cas où vous avez un commando de mercenaires armés de mitraillettes contre des hommes armés de fusils, il s'organisera plutôt une bataille de tranchées (ou de murets). Et ce sera aux personnages-joueurs d'aller débloquer la situation à l'aide d'une manœuvre audacieuse. Néanmoins, ne

Valeur des dégâts pour une épée longue :

([A]PS et [F]PV)

MR + 2d6 \ Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

Valeurs des PMJ

- faible
- ⊖ moyen
- + fort

négligez pas l'action des armes à distance, mais préférez les périodes historiques ou les situations dans lesquelles elles n'ont qu'un rôle de premier tir de barrage, et où la bataille évolue ensuite en un gigantesque corps à corps.

Enfin, il est des cas où l'affrontement se résume à une petite escarmouche entre quelques PMJ, à laquelle les personnages-joueurs peuvent assister (des mousquetaires qui assistent à une rixe avant de se décider à intervenir par exemple...). Pour accélérer les choses, tirez les tests de combat des adversaires ou estimez au jugé quand ils réussissent. Quant aux dégâts : ne tenez compte que de la catégorie d'arme qu'ils emploient, puis regardez sur la ligne qui correspond à leur force. Cette ligne est précisée sur la table des dégâts par un symbole (-, = ou +) à la droite de la table.

— Pour les PMJ faibles, lisez les dégâts sur la ligne -
— Pour les PMJ moyens, lisez les dégâts sur la ligne =
— Pour les PMJ forts, lisez les dégâts sur la ligne +.
Exemple : Archibald, un PMJ moyen utilise une épée longue (F)PV et (A)PS. S'il réussit à toucher son adversaire, on lit sur la table qu'il fera en général 3PV et 1PS de dégâts.

Zorro

Les personnages sont les héros de l'aventure. Or les héros ne meurent jamais (surtout dans les feuilletons!). D'autant que si l'un d'eux vient à trépasser, le joueur n'a plus qu'à suivre le reste de la partie en observateur muet, depuis le paradis des personnages. Cela est d'autant plus frustrant si ce personnage avait déjà un passé, avec plusieurs aventures à son actif, et de l'expérience.

Et pourtant, le joueur ne ressentira de vrais frissons que si, dans les moments cruciaux, son personnage peut vraiment y laisser sa peau. Sinon, quoi de plus facile et ennuyeux que d'affronter tous les dangers en sachant qu'il n'y a aucun risque ?

Dans la pratique, tout est affaire de dosage de la part du meneur de jeu.

Pour faire ressentir un danger aveugle qui parfois frôle les personnages, le meneur de jeu peut faire tomber l'accident sur un PMJ, par exemple le guide s'il y en a un, ou tout autre victime qui n'est pas directement manipulée par un joueur. Ce « truc » est abondamment utilisé dans les séries télévisées du genre *Star Trek*. Il y a toujours un des membres de l'équipe d'exploration qui périt, montrant la réalité du danger aux « héros ». Cela ne concerne que les cas où la victime peut être n'importe quel individu présent. Il est évident que lorsqu'une trappe doit s'ouvrir sous les pas de quelqu'un, c'est le premier de la file qui y

tombe, tant pis si c'est un personnage-joueur. Ce truc ne doit pas être systématique, évitez de l'employer à chaque partie.

Lorsqu'un personnage fonce vers une mort certaine, pas d'issue possible : il y reste. Toute la différence réside dans ses raisons d'agir ainsi. Si le joueur est trop bête, et que son personnage entre désarmé dans la cage de tigres affamés pour ramasser un indice, c'est son problème ! Les tigres n'ont aucune raison de laisser repartir vivant ce déjeuner inattendu. Si vous voyez que le joueur a agi ainsi parce qu'il avait mal compris le fonctionnement du jeu, vous pouvez faire un retour à la scène précédente (voir « Pas si vite »). Sinon, son personnage est bien mort ; il peut, si le scénario le permet, en créer un nouveau (ce qui est heureusement rapide avec *Simulacres*).

A l'inverse, le personnage peut se jeter dans la gueule du loup par héroïsme, afin de retarder des poursuivants par exemple, et permettre à ses amis de s'échapper. Dans ce cas, jouez la scène de manière cohérente avec votre scénario, et si les dés ne lui sont pas favorables, essayez de lui offrir une fin glorieuse et spectaculaire.

Sans aller jusqu'au comportement kamikaze, le personnage peut avoir pris de terribles risques, et se retrouver cerné par des ennemis implacables. Si ceux-ci ont une raison de le garder vivant, jouez-la (interrogatoire, otage pouvant servir de monnaie d'échange). Sinon, si le personnage vous semble refuser la mort inéluctable, non par peur, mais par une volonté farouche de ne pas laisser les méchants gagner, vous pouvez permettre à sa bonne étoile d'intervenir. Dans ce cas, faites faire au joueur un test sous Désir + un Règne (pas de Composante, ni d'Énergie). C'est-à-dire que le joueur doit, en lançant deux dés, faire moins que Désir + Règne. Choisissez le Règne le plus adapté : en général Humain. Mais si le personnage est dans des galeries qui vont être inondées, par exemple, et qu'il trouve un véhicule abandonné car il est en panne, un Désir + Mécanique peut peut-être faire démarrer l'engin par miracle. Attention, ce genre de miracle doit rester dans les limites du vraisemblable ! De plus, un même personnage n'y a droit qu'UNE seule fois dans sa vie (si le personnage joue plusieurs aventures de suite, reportez-vous au chapitre sur les règles de campagne, p. 20 et 33).

Dans tous les cas où le personnage d'un joueur meurt, essayez de lui en faire créer un autre, qui rejoindra le groupe d'une manière aussi logique que possible. Un nouvel ami des aventuriers les rencontre lors de leur enquête, ou bien au cœur du repaire du méchant, on délivre un prisonnier qui se met du côté de ses libé-

rateurs, etc. Au pire, le joueur reprend les rênes d'un PMJ secondaire que jouait le meneur de jeu, et qu'il abandonnera à la fin de la partie. Il aura au moins ainsi le plaisir de rester dans le jeu. Attention, le joueur doit se rappeler que ce nouveau personnage n'a pas vécu le début de l'histoire. C'est dur, car il faut ainsi parfois se taire, alors qu'on dispose d'une information cruciale : mais c'est ainsi, le premier personnage est mort avant de l'avoir transmise aux autres...

Et puis d'abord je te tue !

La particularité du jeu de rôle est d'être un divertissement où il n'y a pas de gagnants ni de perdants. Son intérêt est de faire vivre une aventure à un groupe d'amis.

Pourtant, un réflexe connu chez les débutants est de croire qu'il faut montrer qu'on est plus fort que ses camarades. Ainsi, Sylvie qui joue le rôle du voleur Grissourne va dire au meneur de jeu : « Je dérobe l'argent de Théodric » ou bien Frédéric qui joue le rôle de la belle Anastasia dit : « Je vampe Alric, comme ça il obéira à tous mes ordres. » Bien entendu, Alric et Théodric sont des personnages incarnés par d'autres joueurs. Rapidement, l'ambiance risque de s'échauffer, et la soirée de tourner au désastre (« Si tu me voles, je te frappe avec mon épée », « Oui mais moi j'ai un pulvérisateur à moustiques qui va t'asphyxier », « Et puis d'abord c'est à moi qu'on a confié l'argent du voyage »...).

Pour parer à cela, expliquez bien que le but des joueurs est de réussir l'aventure, pas de rester le seul survivant. Interdisez aussi tout test de séduction d'un personnage-joueur sur un autre. Cela n'empêche pas d'avoir des différends et de discuter ferme, mais si Anastasia veut convaincre Alric, c'est Frédéric qui va devoir être convaincant, pas ses jets de dé.

Et si un joueur se montre particulièrement détestable, qu'il essaye de trucider ses partenaires, mais surtout qu'il empêche la partie de bien se dérouler, débarrassez-vous-en. Ne prenez même pas la peine de tricher en lançant des dés derrière le paravent, ce serait une faiblesse de votre part. Dites simplement : « Un coup de tonnerre éclate dans le ciel, un éclair jaillit et te foudroie. Tu es mort. Si tu veux, tu peux aller regarder la télé... » ■



Règles de campagne

Il existe deux façons de jouer au jeu de rôle. La première consiste à jouer des aventures totalement indépendantes. On néglige ce qui a pu se passer avant le début de l'histoire, et les personnages sont déjà des héros. S'ils survivent, les joueurs les reprendront tels quels quand ils participeront à une nouvelle aventure. L'exemple de ce genre de personnage est Indiana Jones, ou Tintin, qui sont immuables au fil des aventures. C'est à cette façon de jouer que conviennent le mieux les règles de base. La deuxième façon consiste à créer des personnages qui ne sont que de la graine de héros, et qui rêvent de le devenir vraiment au fil d'aventures qui s'enchaînent, où chaque épisode ajoute du vécu à leur histoire. C'est le cas de Luke Skywalker ou de Conan le barbare (dans les livres, pas dans le film). Plus que des héros, les joueurs peuvent espérer faire de leurs personnages des légendes



vivantes. Pour permettre cela, il faut des règles de progression de personnage ; que ceux-ci soient plus détaillés, qu'ils commencent modestes avant de devenir puissants. C'est le but des règles de campagne, détaillées ci-après. Il est très facile de transformer un personnage « de base » en un personnage « de campagne » et, paradoxalement, comme les règles de campagne sont plus détaillées, certains débutants préféreront même les utiliser dès les premières parties. Vous trouverez en page 35 une feuille de personnage pour les règles de campagne, à compléter suivant l'univers de jeu choisi.

Points d'aventure

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Mais dès sa création, un personnage dispose d'un métier (voir ci-après) et de 15 points d'aventure (PA). Ce nombre peut être légèrement modifié si vous décidez de jouer un personnage très jeune (13 points) ou assez âgé (17 à 19 points). C'est au meneur de jeu de décider s'il permet de jouer ce type de personnage. Vous verrez plus loin comment gagner des points d'aventure.

Talents, métier et hobbies

• La feuille de personnage des règles de campagne est différente de celle des règles de base. Le bas de cette feuille est occupé par un tableau de talents, divisé en quatre zones. Car on distingue 4 degrés de maîtrise des talents, qui impliquent des malus différents ; c'est pourquoi on parle de niveaux de talents (niveau -2, niveau +1, etc.). Les talents se notent tout simplement avec leur nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le talent. Ce sont : (X)

Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) possédé par tous.

Il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'aventure. Et même de le rendre positif, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 signifie un niveau de talent qui correspond à la pratique courante d'un métier. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible (Mozart aurait eu +3 en musique, et Einstein +3 en physique).

• Avant de choisir quels talents vous allez augmenter avec vos points d'aventure, décidez d'un métier. Ce métier permet de choisir un talent comme privilégié, dans une liste de quatre à huit talents, que vous aurez « gratuitement » au niveau +1. Puis choisissez trois autres talents (dans cette même liste) que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce métier (leur valeur de départ, que ce soit X, -4 ou -2, n'a aucune importance). Les listes de talents et de métiers disponibles découlent de l'univers dans lequel vous jouez. Des exemples de listes de talents et de métiers sont donnés en page 34. Une fois le métier choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'aventure pour augmenter vos talents. À ce moment, vous pouvez augmenter n'importe quel talent, même un qui n'est pas dans la liste des métiers.

Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un talent au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul talent privilégié qui dépend du métier. De même, à la création, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques (Composantes, Moyens, Règnes ou Énergies) du personnage. Pour cela, il faut vivre des aventures et gagner de nouveaux points d'aventure.

• Il existe aussi, comme dans les règles de base, des hobbies. Ce ne sont pas à proprement parler des talents, mais plutôt l'équivalent d'une connaissance d'amateur et d'une pratique simple dans un domaine limité. Un hobby, cela peut être la philatélie, la sculpture sur bois, les échecs... Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. Si on veut vraiment pratiquer intensivement ce hobby, il faut alors le prendre comme talent.

Exemple : Arthur décide d'être médecin (dans un univers médiéval classique). La liste des talents pour médecin est : Médecine (X), Botanique (-4), Lecture/écriture (X), Latin (X), Religion (-2), Zoologie (-4), Astrologie (X). Il choisit de privilégier la Médecine et met ce talent à +1. Les trois autres talents, qu'il met à 0, sont Lecture/écriture, Botanique et Latin. Ensuite, il doit dépenser ses points d'aventure (voir plus loin).

Passé du personnage

Si le meneur de jeu a du temps devant lui, et qu'il connaît bien l'univers dans lequel il fait jouer, il peut mettre au point une méthode qui permet de « construire » un passé aux personnages, et de leur donner quelques petits « cadeaux » en fonction de ce vécu. Cette méthode a été utilisée dans deux jeux basés sur les règles de *Simulacres* et publiés chez Descartes Éditeur : *Cyber Age* (univers cyberpunk - malheureusement épuisé) et *Capitaine Vaudou* (piraterie et vaudou dans les Caraïbes du XVII^e

siècle). Dans *Capitaine Vaudou*, on tire au hasard les guerres qu'a connues le personnage, les événements qui ont pu se produire dans son passé (emprisonné pour sorcellerie, amant d'une aristocrate, échoué sur une côte inconnue, officier dans la flotte vénitienne...). Le joueur arrange alors les événements dans l'ordre qu'il désire, les étoffe, écrit son histoire sur une feuille de papier. En fonction de cette histoire, le meneur de jeu peut décider d'augmenter certains talents du personnage (quelqu'un emprisonné pour sorcellerie, même s'il n'est pas vraiment sorcier, aura eu la possibilité d'apprendre ce qu'est la sorcellerie) ou d'accorder un ou deux hobbies supplémentaires. Il est conseillé d'augmenter plutôt les talents qui ne sont pas indispensables à la plupart des aventures (Danse, par exemple), le joueur devant quand même ensuite dépenser des points d'aventure pour les talents « importants ». Si aucun événement de son passé ne permet à un personnage d'avoir des talents supplémentaires, le meneur de jeu lui accordera de 1 à 4 points d'aventure supplémentaires (en fonction de ce qu'ont obtenu les autres personnages du groupe).

Dépense de points d'aventure

Voici le barème de dépense des points d'aventure (dans les tableaux ci-dessous). C'est le même et lors de la création du personnage et quand le personnage évolue au cours de ses aventures. À la création, seuls les talents (pas les caractéristiques) peuvent être augmentés, et seulement jusqu'au niveau 0. La seule exception concerne le talent privilégié du métier, qui est mis à +1 (sans dépense de points d'aventure). Par contre, à la création, on peut aussi bien augmenter des talents qui ne sont pas dans sa liste de métier, que des talents qui y sont et que l'on n'a pas déjà mis à 0. On peut aussi prendre autant de hobbies que l'on désire, en dépensant 2 points d'aventure par hobby. Quand il y a une étoile (*) à côté d'un chiffre du barème de dépense des points d'aventure, cela veut dire qu'il faut que le meneur de jeu autorise votre personnage à faire cette dépense. De plus, certaines valeurs ont des maximums que, quoi qu'il arrive, on ne peut dépasser. Ainsi, une Composante ne peut jamais être supérieure à 7.

Exemple : Arthur a beau être médecin, il veut savoir se battre. Il prend donc le talent Épée (qu'il passe de -4 à 0, dépensant 4 points d'aventure). De même, il met Zoologie à 0 (de X à 0 : 5 pts), Poésie à 0 (de -2 à 0 : 3 pts), Équitation à -2 (de -4 à -2 : 1 pt) et termine en prenant un hobby sur les enluminures (2 pts).

Utilisation des talents et des hobbies

Dans les règles de base, un test se fait en additionnant une Composante, un Moyen, un Règne et une

difficulté. C'est la même procédure pour les règles de campagne, seule la difficulté est calculée différemment. Cette difficulté se décompose en deux parties : d'une part le talent du personnage, de l'autre les circonstances extérieures. En ce qui concerne le talent, c'est très simple : c'est la valeur du talent. Un talent Équitation à -2 signifie que l'on a une difficulté de -2 quand on monte à cheval. Les circonstances extérieures sont les mêmes que pour les règles de base. Dans les scénarios, vous trouverez de temps en temps des tests notés sous la forme : Composante + Moyen + Règne + talent + difficulté. Cela veut dire que l'on prend la valeur du talent, que l'on ajuste à une difficulté extérieure. Ainsi pour crocheter une serrure assez compliquée, le test sera Corps + Perception + Mécanique + Serrurerie - 2. Attention, si le talent est au niveau X, cela veut dire que l'on n'en a aucune notion, et qu'il est impossible de réussir une action qui en dépend.

Précision : Il n'est pas besoin d'avoir mis des points dans un talent pour pouvoir l'utiliser. Il vaudra sa valeur de base. Si un personnage n'a pas pris de talents Équitation ou Arme légère, il les aura respectivement aux niveaux -4 et -2, qui sont les bases (voir feuille de personnage).

Il n'y a plus de réussite automatique des talents pour certaines difficultés, comme dans les règles de base. Par contre, le fait de posséder un hobby signale que l'on a les connaissances minimums dans cette discipline, et permettra soit de répondre à toute question simple, soit de réaliser une action très facile la concernant.

Exemple : Arthur, à cheval, est surpris en plein orage. La foudre tombe dans les environs, le coup de tonnerre est assourdissant, sa monture s'emballe. Il essaye de la calmer. Il doit réussir un test Instincts + Action + Animal + Équitation + difficulté (Difficile = -2). Arthur a le talent Équitation à -2, ce qui donne en fait Instincts + Action + Animal -4.

Privilèges des talents exceptionnels

Dans les règles de campagne, les talents sont privilégiés par rapport aux caractéristiques (puisque le personnage va progresser). C'est pourquoi, un personnage ayant un talent au niveau +1 ou supérieur peut réussir beaucoup mieux certaines actions, en augmentant sa marge de réussite. La règle est la suivante (également résumée dans un tableau) :

- Si le talent utilisé est au niveau 0 ou inférieur et que le résultat du jet de dés donne une valeur de 2 (double-2), on dit que le résultat est une réussite « critique ». La marge de réussite (MR) est augmentée de 1 dé (on lance un dé et on rajoute la valeur du jet à la MR).

- Si le talent utilisé est de niveau +1, le test est une réussite critique sur un résultat de 2 ou 3. La marge de réussite est augmentée de 2 dés.

- Si le talent utilisé est de niveau +2, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3 ou 4. La marge de réussite est augmentée de 3 dés.

- Si le talent utilisé est de niveau +3, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5. La marge de réussite est augmentée de 4 dés.

Exemple : Cyrano de Bergerac a le talent Fleuret à +3 (c'est un bretteur hors pair). Sa valeur de test en combat est de 13. Le joueur lance les dés, il fait un 4, c'est normalement une MR de 9, ce qui est déjà beaucoup. Mais comme le jet est suffisamment faible, c'est une réussite critique. Le talent étant à +3, le joueur lance 4 dés supplémentaires, et obtient 15. Ce qui fait donc une marge de réussite finale de 24. Autant dire que Cyrano vient de placer une botte mortelle, puisqu'il faut encore rajouter les dés de dégâts. Ici, cela donne 24+7=31 ; pour un fleuret : 12 PV.

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

La dernière dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un « miracle ». Cette possibilité n'est normalement accordée qu'une seule fois par personnage. (Voir règle détaillée page 20.) Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il doit le mentionner sur sa feuille de personnage. Il peut racheter ce droit au « miracle » en dépensant 25 points d'aventure.

Gain de points d'aventure

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 points d'aventure (PA).

- Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3PA par épisode (en général un épisode

Progression du personnage par dépense de points d'aventure

X → 0	5 pts
X → -2	3 pts
X → -4	2 pts
-4 → 0	4 pts
-4 → -2	1 pt
-2 → 0	3 pts
0 → 1	5 pts
1 → 2	20 pts*
2 → 3	40 pts*

Talents

Zone bleue non accessible à la création du personnage.



Règnes et Énergies

0 → 1	5 pts
1 → 2	10 pts
2 → 3	20 pts*

* Avec l'accord du meneur de jeu.

Les autres caractéristiques

Composante +1	20 pts	7 max
Moyen +1	10 pts	5 max
Souffle +1	30 pts	8 max
Équilibre psychique +1	30 pts	8 max
1 nouveau hobby	2 pts	Pas de limite

représente une ou deux sessions de quatre heures de jeu, durant lesquelles une étape marquante de l'aventure est franchie).

- Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1PA.
- Toute action héroïque extrême (où l'on risque sa vie) rapporte 1PA.
- Toute période de deux semaines passée à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) procure 1PA susceptible d'augmenter un talent ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage. Durant cette période, on peut avoir des activités normales en dehors de l'apprentissage, mais on ne peut pas faire d'efforts dans des domaines différents. Partir en aventure ne permet pas de s'entraîner en même temps.

Listes de talents

Les talents varient en fonction de l'univers dans lequel on joue, mais également en fonction des milieux socioculturels. Ainsi, on peut supposer que le talent Équitation, qui est normalement de -4, soit de -2 ou même 0 chez des nomades comme les Huns. Dans notre monde actuel, en France, on supposera que tous les personnages ont Lire/écrire, ce qui est un talent particulièrement rare dans un monde médiéval (il vaut alors X). C'est pourquoi la feuille de

personnage ci-contre possède de nombreuses lignes vides pour les talents. Les plus courants y sont déjà reportés, mais vous devrez écrire les autres vous-même, en fonction de l'univers dans lequel jouent les personnages. Une bonne idée est de faire une première photocopie de cette page. Puis d'y reporter soigneusement les talents utilisés par les personnages. Ensuite photocopiez cette feuille et donnez-la à remplir aux joueurs.

Talents utiles pour un monde médiéval-fantastique

Talents (X) : Agriculture, Alchimie, Aptitude magique, Architecture, Art de la guerre, Astrologie, Falsification de documents, Forge d'armes et d'armures, Héraldique, Langue étrangère de racine différente, Lire/écrire, Lire sur les lèvres, Mathématiques simples, Navigation, Serrurerie, Zoologie. Toute autre compétence dans le domaine de l'érudition ou de l'artisanat spécialisé (chimie, histoire, joaillerie par exemple).

Talents (-4) : Armes standard¹ (épée, hache, arc, par type), Arts martiaux, Commerce, Camouflage, Équitation, Instrument de musique, Langue étrangère de même racine, Maçonnerie, Médecine, Natation, Piégeage, Réparation d'armure, Vol à la tire.

Médecin : Lire/écrire (-4 ou 0), Botanique (X), Chirurgie (X), Zoologie (X), Médecine (-4), Administration ou Religion (-4).

Ouvrier : un talent spécifique (X), Bricolage (-2), Commerce (-2), Dialogue (0), Résistance à l'effort (0).

Paysan : Agriculture (X), Botanique (X), Zoologie (X), Commerce (-2).

Pirate : Navigation (X), Langue étrangère (X ou -4), Charpenterie (-4), Épée ou Arme blanche (-4 ou -2), Pistolet (-4), Bagarre (0).

Religieux : un talent d'Artisanat (X), Religion (X à -2), Lire/écrire (X à 0), Commerce (-4 ou -2), Psychologie (-4), Dialogue (0).

Sage : Lire/écrire (X à 0), quatre talents de Connaissances (X) ou de Langues étrangères (X à -4).

Scientifique : Lire/écrire (X ou 0), Informatique (X), Mathématiques (X ou -2), un ou deux talents scientifiques (X), Recherche en bibliothèque (-2).

Technicien : Lire/écrire (X ou 0), un ou deux talents de Technicien (X), Mécanique (-4), Bricolage (-2), Dessin (0), Discrétion (0).

Talents (-2) : Armes légères¹ (dague, projectiles simples), Bricolage, Cartographie, Comédie, Coutumes locales, Danse, Déguisement, Escalade, Dressage, Orientation, Pêche, Pistage, Poésie, Premiers soins, Recherche en bibliothèque, Sculpture.

Talents (0) : Athlétisme, Bagarre, Chant, Cuisine, Dessin, Dialogue, Discrétion, Langue maternelle, Observation.

Compléments pour un monde moderne

Talents (X) : Conduite automobile², Électronique, Informatique, Occultisme, Pilotage d'engins volants, Physique.

Talents (-4) : Connaissance des arts, Mécanique, Psychologie, Religion.

Talents (-2) : Commerce, Géographie, Histoire, Mathématiques, Natation, Photographie.

Talents (0) : Flûte à bec.

¹ Les talents d'armes (types -2 ou -4) sont choisis par type d'armes.

² Le meneur de jeu peut décider de mettre ce talent à 0 pour tous les personnages âgés de plus de 20 ans.

Listes de métiers (époques confondues)

Artisan moderne : un talent d'Artisanat (X), Commerce (-2), Connaissance des arts (-4), Histoire (-2), Dessin (0).

Artisan ancien : un talent d'Artisanat (X), Commerce (-4), Connaissance des arts (X), Lire/écrire (X), Religion (-2), Dessin (0).

Artiste : un ou deux talents d'artiste (X), Langue étrangère (X ou -4), Psychologie (-4), Comédie (-2), Dialogue (0).

Dilettante : pas de talent à +1, mais trois talents au choix mis à 0, et tous les hobbies ne coûtent que 1 pt d'aventure.

Espion : une ou deux Langues étrangères (X ou -4), Psychologie (-4), Comédie (-2), Déguisement (-2), Discrétion (0), Observation (0).

Fonctionnaire : un talent spécifique (X), Lire/écrire (X ou 0), Administration (-4), Histoire (-4 ou -2), Mathématiques (X ou -2), Recherche en bibliothèque (-2), Discrétion (0).

Guerrier : Fabrication d'armes (X), Fabrication d'armure (X), trois talents de Combat au choix (-4 ou -2), Équitation (-4), Chasse (-2).

Magicien : Art magique (X), Lire/écrire (X), Langue étrangère (-4 ou -2), Histoire (-4), Géographie (-4), Chant (0).

Points d'aventure et règles de base

Même utilisant que les règles de base, vous pouvez quand même donner des points d'aventure à vos joueurs. Les augmentations de caractéristiques et la possibilité de regagner sa « dernière chance » sont conservés. Par contre on applique les modifications suivantes :

● Il faut 3 points d'aventure pour acquérir un nouveau hobby.

● Il faut 5 points d'aventure pour acquérir un nouveau talent.

● Il faut 20 points d'aventure pour transformer un talent en métier. On ne peut avoir au maximum que trois métiers.

● On perd la possibilité de s'entraîner et de gagner des points d'aventure de cette manière. On ne gagne des points d'aventure qu'en faisant des aventures !

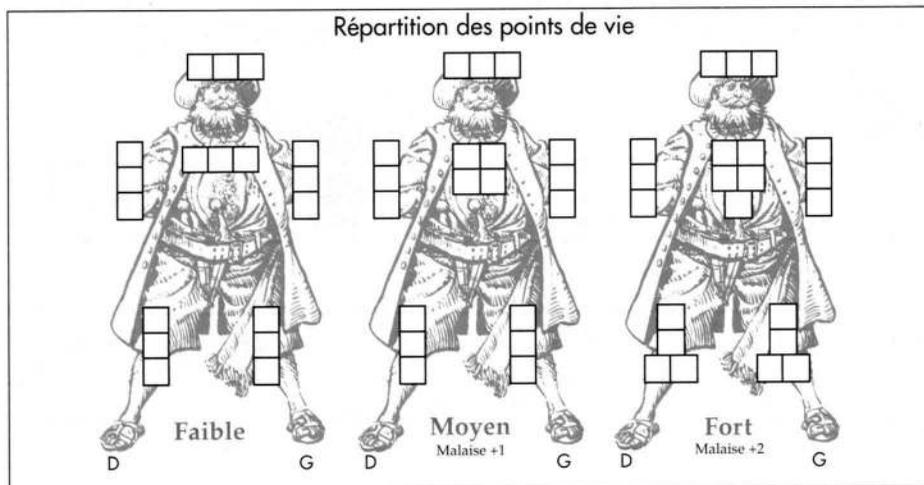
JOUER SIMULATIONNISTE

Règles optionnelles :
Localisation,
armures & les autres

En jeu de rôle, chacun voit un peu midi à sa porte. Certains trouvent que des règles de six pages sont déjà trop compliquées, d'autres ne supporteront pas que tous les détails concernant les armes ne soient pas pris en compte. Il ne faut pas oublier que le but premier du jeu de rôle c'est de s'amuser. Et chacun a sa façon de s'amuser. Pour ceux qui aiment les détails, voici des règles optionnelles, compatibles avec les règles de base, mais plus particulièrement destinées à compléter les règles de campagne. Néanmoins, nous vous déconseillons d'utiliser ces règles dans les univers du type Série Télé, ou Épouvante. Quel intérêt y a-t-il à savoir si l'on est blessé au torse ou à la cuisse dans des aventures où, de toute façon, soit on meurt d'un seul coup soit on survit ? Par contre, si vous jouez à l'époque des pirates, vous voudrez peut-être savoir si le coup de sabre que vous avez reçu va vous laisser manchot ou avec une jambe de bois...

Localisation
des points de vie

Pour suivre les explications, consultez la mini fiche ci-contre. Elle est extraite de la nouvelle feuille de personnage (voir p. 39), que vous pourrez photocopier. Vous y remarquerez un nouveau compteur : le malaise. Pour l'instant, ne tenez pas compte des indications Bouclier ou Pr. (protection), elles ne servent qu'avec la nou-



velle règle sur les armures (voir plus loin). Pour connaître la répartition des points de vie de votre personnage, commencez par calculer la somme Corps \circ + Résistance \blacksquare . S'il a :

— de 1 à 5 points, sa morphologie est faible, laissez la fiche en l'état ;

— de 6 à 8, sa morphologie est moyenne, ajoutez une case sur le tronc (zone 2) et au malaise. Ces cases sont déjà en place, mais en pointillé ; noircissez-en le contour au stylo ;

— de 9 à 14, sa morphologie est forte, ajoutez les deux cases du tronc et les cases des jambes, plus les deux cases supplémentaires du malaise.

Les cases en pointillé pour le souffle et l'équilibre psychique serviront pour des gains futurs (par les points d'aventure).

Vie (PV)	1	Pr.
4	2	3
Bouclier	6	5
Pr. totale	D	G
Pr.	Malus Pr.	
Malaise (M)	Coma	
Souffle (PS)	K.O.	
Équilibre Psychique	Fou	
	jours de repos	

Perte de points de vie, gain de malaise

À chaque fois que l'on perd des points de vie (PV), on détermine en lançant un dé à 6 faces la zone touchée (à moins que l'adversaire n'ait visé une zone précise), et on coche le nombre de PV perdus dans cette zone (en commençant toujours par les cases les plus en haut et à gauche, puis en allant vers la droite, puis le bas). Dès qu'une zone a encaissé une perte de 2PV (case notée M), on coche, en partant de la gauche, une case du compteur de malaise (M). Cela signifie que le personnage a reçu une blessure grave et qu'il s'en trouve handicapé. Une attaque qui fait des dégâts non localisés (une bombe, un incendie) cause des dégâts dans chaque zone, et retire généralement des points de souffle (la perte de points de souffle est par contre calculée une seule fois). On peut aussi attribuer des points de malaise quand le personnage est très malade, empoisonné, ou que des brûlures ne sont pas encore bien guéries.

Exemple : Une grenade explose à côté d'Arthur. Le tableau des armes indique qu'une grenade au point d'impact inflige normalement [1] PV et [1] PS. Il est précisé qu'en cas de localisation, les dégâts en PV sont diminués de deux colonnes. Ce qui donne [1] PV : Arthur perd 1PV à la tête, 2 au torse, 1 au bras gauche, 2 au bras droit, 3 à la jambe gauche, 1 à la jambe droite. Trois cases de malaise sont cochées, ce qui amène Arthur dans la case indiquée par un petit -3. On tire aussi la perte en points de souffle, une seule fois, ce qui donne une perte de 3PS. Arthur est vraiment très gravement blessé. Mais c'est normal avec une grenade !

Conséquences

● À chaque fois que l'on coche une case de malaise, on regarde le petit chiffre qui est inscrit dans cette case. C'est le modificateur à appliquer à tous les tests suivants (physiques ou intellectuels). Vous remarquerez qu'un personnage avec une bonne morphologie est moins gêné par le malaise qu'un petit malingre. Si le maximum des points de malaise est atteint, on tombe automatiquement inconscient.

● Tant que l'on n'a pas perdu tous les PV d'une zone, on peut encore se servir de cette zone. Une fois tous les PV perdus, la zone devient inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela peut entraîner la mort, surtout si l'on n'est pas soigné très vite. Si c'est un des quatre membres, on fait un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♣ pour déterminer si on ne tombe pas inconscient pour la passe d'armes suivante.

● Si on perd dans une zone plus de PV qu'elle n'en possède, le membre concerné peut être définitivement perdu, ou subir des séquelles (voir règle plus loin).

● Règle optionnelle pour les meneurs de jeu sadiques : quand il ne reste plus au personnage qu'un seul point de souffle (PS), ou point d'équilibre psychique (EP), on peut lui donner un malus de 1 aux tests physiques et intellectuels.

Exemple : Arthur a été blessé par une grenade (voir exemple précédent), il a un malus dû au malaise de -3 à tous ses tests. De plus, il a aussi perdu 3PV à la jambe gauche. Il doit réussir un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♣ -3 pour ne pas s'évanouir (les -3 dus au malaise sont applicables immédiatement).

Récupération des points de vie et du malaise

Suite à une blessure, il est possible de recevoir des premiers soins. On peut faire un test par zone touchée, mais plusieurs soins de suite sur la même zone ne sont pas autorisés. Dans les univers « normaux » le test est Corps ○ + Perception ◀ + Humain ♣ + Premiers soins + difficulté. La difficulté dépendant du matériel disponible et des connaissances médicales en vigueur dans l'univers concerné. Si on possède les talents Médecine et Premiers soins, c'est le meilleur des deux que l'on utilise. La différence entre ces deux talents, c'est que Médecine permet, en plus, de soigner et de diagnostiquer des maladies. En cas de réussite, la zone blessée regagne automatiquement 1PV.

Une fois soigné, chaque jour de repos complet permet de récupérer 1PV par zone blessée. Toute activité durant cette journée, ou toute blessure non pansée, peuvent compromettre la guérison. Le blessé doit faire un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♣, par zone touchée, pour déterminer s'il regagne ou non 1PV. Un échec critique lors d'un test sur une blessure non pansée fait perdre 1PV, au lieu de garder l'état stationnaire ou d'en gagner un.

À chaque fois que l'on repasse sous la barre des 2PV cochés dans une zone donnée, on gagne un point sur le compteur de malaise.

Séquelles

● Si une zone blessée tombe à 0PV, elle peut être définitivement perdue. Il faut réussir très vite un test de Premiers soins (ou Médecine) pour la sauver. Ce temps de réaction est directement proportionnel à la Résistance ■ du personnage. Si la blessure est à la tête, on calcule ce temps en nombre de passes d'armes ; au torse, en minutes ; ailleurs, en heures. Ainsi, un personnage qui a 3 en Résistance ■ et qui est tombé à 0PV à la tête doit être soigné dans les 3 passes d'armes suivant la blessure. Quand ce délai est écoulé, le personnage a encore droit à une dernière chance ; s'il réussit un test dit de survie : Corps ○ + Désir ♡ + Humain ♣, ce temps est reconduit. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que son test de survie échoue. Si la blessure n'est pas soignée, ou que les soins échouent (on n'a droit qu'à une seule tentative) ou que le test de survie échoue, la zone blessée est définitivement perdue. Si c'est la tête ou le tronc, le personnage meurt. Si c'est un membre (jambe ou bras), il est considéré comme perdu (coupé, broyé...). Le personnage coche une case de

malaise pour cette perte, qui ne sera récupérée que quand le personnage aura maîtrisé son handicap.

● Si une zone blessée tombe en-dessous de 0PV, c'est encore plus grave. Le personnage perd automatiquement tous ses PS et tombe évanoui. On ne peut plus utiliser Premiers soins, il faut obligatoirement agir avec le talent Médecine. Les règles ci-dessus, concernant le délai d'intervention et le test de survie, s'appliquent de la même manière. Par contre, le test de soins devient Corps ○ + Perception ◀ + Humain ♣ + Médecine + difficulté. La difficulté est égale au nombre de PV en-dessous de zéro. Le but du test est de ramener le PV de la zone à 0 ou 1PV. Pour cela, on utilise les règles normales des tests, la valeur de la guérison se calculant comme s'il s'agissait d'une « arme », elle-même dépendant du matériel de soin disponible :

- Chiffons et eau : [A]
- Trousse de secours moderne sommaire, ou médiévale complète : [B]
- Trousse de secours moderne complète, ou hôpital (de campagne) médiéval : [C]
- Matériel hospitalier moderne transportable (ambulance Samu) : [D]
- Soins intensifs hospitaliers ou robodoc transportable : [E]
- Robodoc de grande taille : [F]
- Cuve de régénération : [J]

Les tests avec les robodocs (instruments micro-chirurgicaux à commande robotique) et cuve de régénération (ordinateur de soins) se font sur Esprit ✨ + Action ♣ + Mécanique ♣ + Médecine + difficulté.

Une fois les soins prodigués et réussis, on détermine de combien de points la zone blessée a été « guérie ». Si elle est remontée à plus de 1PV, elle reste à 1PV. Si elle est portée à 0PV, elle reste à ce score. Elle passera à 1PV le jour suivant, et une cicatrice subsistera sur la zone touchée. Si le score est négatif, on retire définitivement ce nombre du maximum des points de vie qu'avait cette zone. Le personnage récupère 1PV par jour dans la zone, et ne pourra s'en servir que quand il sera au moins à 1 point positif. Dans le cas du tronc ou de la tête, cela correspond à des jours de coma profond.

Exemple : Arthur, un soldat huguenot, a perdu 6PV au torse, il est donc tombé à -2PV sur cette zone, il est dans le coma. Un de ses compagnons le porte rapidement au camp de toile qui sert d'infirmerie. Malheureusement Arthur a une faible Résistance ■ : 2. Et son compagnon met plus de 2 minutes à le transporter. Arthur fait un test Corps ○ + Désir ♡ + Humain ♣, qu'il réussit. Il a droit à 2 minutes de sursis, ce qui suffit pour qu'on l'allonge sur la table du chirurgien, Ambroise Paré. Celui-ci doit réussir un test Corps ○ + Perception ◀ + Humain ♣ + Médecine -2 (les -2 proviennent des -2PV au torse). Il n'a droit qu'à un essai. S'il échoue, Arthur meurt. La capacité de guérison d'un hôpital médiéval est de [c]. Si Paré fait 1 point de guérison, Arthur passe à -1PV. Cela veut dire qu'il restera 2 jours dans le coma (pour grimper jusqu'à 1PV) et que son maximum de PV va passer définitivement de 4 à 3 dans la zone du torse. Si Paré fait 2 points de guérison, Arthur passe à 0PV, reste 1 jour dans le coma et n'aura comme séquelles qu'une profonde cicatrice. Mais Ambroise Paré est un chirurgien de génie (talent +3), il obtient une réussite critique, et soigne Arthur de 4PV. Celui-ci ne passe pas à 2 points de vie, mais à 1, ce qui est déjà bien. Il n'aura aucune cicatrice durable et se réveillera une heure plus tard (quand il aura récupéré un point de souffle).

Viser

Dans la plupart des cas, les PMJ n'ont pas de points de vie localisés, vous emploieriez donc les règles de base (page 20) si vous décidez de viser une zone précise sur eux. Par contre, certains PMJ importants, et les PJ, ont

une localisation précisée. Dans ce cas, suivant le type de combat (au contact ou à distance) on consultera les deux grands schémas page 38. Dans les deux cas il est possible de ne pas viser, de viser une zone large, ou une zone précise. Les malus aux tests de combat sont indiqués à chaque fois. Attention, le fait de viser une zone précise n'augmente pas les dégâts infligés, cela permet juste de les donner où l'on veut.

Localisation des armures

Jouez cette règle uniquement si vous utilisez celle des points de vie localisés. En revanche, vous pouvez décider de n'avoir que des points de vie localisés, et d'utiliser les règles de base pour les armures (voir page 20).

Chaque partie du corps peut être couverte par une « armure » qui protège des coups. Cette protection varie de 1 à 6 par partie du corps (en fonction du matériau employé). Notez-la sur votre feuille de personnage dans les petites cases Pr, pour chaque zone protégée. Si un agresseur porte un coup sur l'armure, ce nombre est retiré à la somme marge de réussite + résultat de deux dés à six faces, avant calcul des dommages en PV et PS.

Néanmoins, cette armure peut être gênante si elle est trop encombrante. Faites la somme de toutes les protections du corps, et appliquez les conséquences suivantes (à noter dans les cases Pr. totale et Malus Pr.) :

- Moins de 12 : pas de malus.
- De 12 à 23 : 1 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).
- De 24 à 30 : 2 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).
- De 31 à 36 : 3 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat) et 1 de malus à toutes les actions intellectuelles.

Protection des types d'armure courants

Fourrures : 1, Cuir : 2, Cuir clouté : 3, Cotte de mailles : 4, Kevlar : 5, Plaque : 6, Bassinet (petit casque) : 3, Heaume : 5.

Exemple : Aramir endosse une cotte de mailles qui lui procure une protection de 4 sur le torse et les bras, et un pantalon en cuir de protection 2. On note ces scores dans les petites cases Pr. Le total fait 16 (4x3 + 2x2), que l'on note dans la petite case Pr. totale. Le malus est de 1 (entre 12 et 23 de protection), que l'on note dans la case Malus Pr., et qui ajoute -1 de difficulté à toutes ses actions physiques. Le combat contre Ulrog, qui donne un coup d'épée, réussit sa passe d'armes et fait un total de 3 (marge de réussite) + 7 (somme du jet de deux dés) = 10 ; Ulrog touche Aramir au tronc (tirage au hasard) qui a une protection de 4 (cotte de mailles). La somme finale est donc de 10-4= 6, ce qui cause des dégâts de 2PV et 0PS, au lieu de 3PV et 1PS.

Bouclier

Le bouclier peut s'utiliser de deux façons : soit on l'utilise conjointement à une arme, soit en parade pure. Les règles à appliquer diffèrent également suivant que l'on utilise les règles de localisation ou pas. Mais quel que soit son mode d'utilisation, le bouclier diminue les chances de l'adversaire de toucher et n'offre pas de protection si l'attaque passe. Un petit bouclier diminue de 1 les chances de toucher de l'adversaire, un grand bouclier les diminue de 2. A propos des règles de base, où l'on distingue deux types d'armures (légère 1/0/0 et lourde 2/1/0), le fait d'avoir un bouclier augmente légèrement le niveau de protection, mais aussi la gêne, et permet d'utiliser la parade.

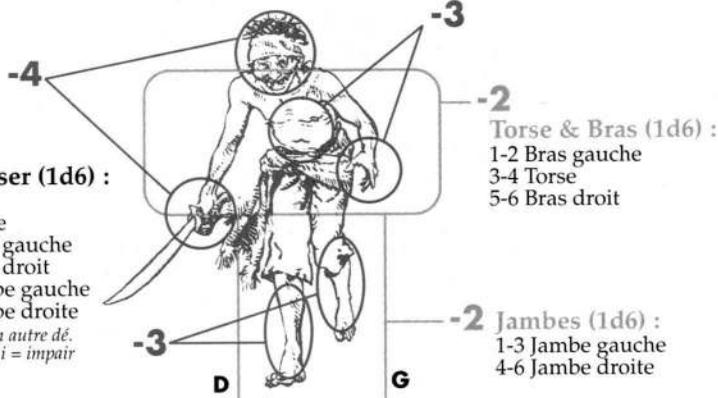
Combat au contact :

Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⤴ + Arme
ou
Corps ○ + Action ➡ + Humain ⤴ + Bagarre/Arts martiaux

Sans viser (1d6) :

- 1 Tête
- 2-3 Torse
- 4 Bras gauche
- 5 Bras droit
- 6*_p Jambe gauche
- 6*_i Jambe droite

* : lancez un autre dé.
p = pair; i = impair



La parade

Le talent Bouclier vaut -2 pour les règles de campagne (pour les règles de base : ne pas savoir utiliser un bouclier entraîne une difficulté de -2). Si on décide de rester en parade pure, il suffit de réussir son test de duel pour ne pas être touché (ne pas oublier que le test de l'adversaire est diminué de 1 ou 2 suivant le type de bouclier que vous portez). Quel est alors l'intérêt puisque l'on ne reste que sur la défensive ? Hé bien, si on obtient une réussite critique sur son test de parade (et que l'on a réussi la parade), on a droit, en riposte, de faire un test de combat pour savoir si on touche à son tour l'adversaire (pourvu que l'on ait un arme dans l'autre main bien sûr). Ce test est alors un test simple et non plus un duel (puisque l'attaque de l'autre s'est portée sur le bouclier).

Exemple : Ulrog a le talent Bouclier à +1, un grand bouclier et pas d'armure. Il reste en parade et réussit normalement sa première passe d'armes (test Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⤴ + Bouclier -1, il fait une MR de 3, son adversaire aussi : leurs coups sont parés). À la seconde passe d'armes Ulrog, fait 3 à son jet de dés (non seulement il pare l'attaque, mais c'est une réussite critique). Il peut donc essayer de riposter avec son épée, et il réussit sur un test simple Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⤴ + Épée.

La protection

Pour utiliser le bouclier en protection, il faut obligatoirement avoir le talent Bouclier à 0 (pour les règles de base : avoir un talent Bouclier). Sinon le bouclier ne peut pas servir à se protéger, on ne sait pas suffisamment bien l'utiliser.

Pour les règles, il faut faire la distinction entre deux cas : si on utilise la localisation de l'armure et des points de vie ou pas :

PV non localisés

Il n'y a pas de différence entre avoir un petit bouclier (protection : 1, gêne : 0) ou une armure légère ; et avoir un grand bouclier (protection : 2, gêne : 1) ou une armure lourde. L'avantage est de pouvoir s'en débarrasser plus vite (en cas de poursuite, pour grimper un mur) mais en contrepartie, on ne peut se protéger que contre un seul adversaire à la fois avec le petit bouclier, et deux avec le grand. Par contre, avec une armure dans l'autre main, la possibilité de parade existe. Si on combine armure et bouclier, il faut cumuler les gênes, plus une gêne supplémentaire de 1, les protections s'additionnent. Exemple : Ulrog porte une armure lourde et un grand bouclier. Il est donc protégé de 4 (2+2) et gêné de 3 (1+1+1).

PV localisés

Le bouclier diminue de 1 (petit bouclier) ou 2 (grand bouclier) le test de combat de l'adversaire. Si l'attaque passe, il n'offre pas de protection. Néanmoins, pour les facteurs d'encombrement et de gêne, il compte comme une Pr de 6 (petit bouclier) ou 12 (grand bouclier). Exemple : Aramir une cotte de mailles sur le torse et les bras, plus un pantalon de cuir. L'encombrement total est donc de 16 (4x3 + 2x2), auquel il ajoute un grand bouclier, qui diminue de 2 les attaques de son adversaire, et porte sa protection totale à 28 (16+12), ce qui lui donne un malus de 2 à toutes les actions physiques.

Utilisation des Énergies

Les Énergies peuvent être utilisées (en plus des modes normaux). Elles n'augmentent pas la valeur du test auxquelles elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite.

- La Puissance ⚡ peut s'utiliser pour augmenter de 1 dé la marge de réussite par point de Puissance ⚡ investi.
- La Précision ⚡ peut s'utiliser pour augmenter de 1

les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision ⚡ investi. Attention, cela augmente les chances d'avoir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite. Exemple : Arthur a un talent Épée à 0. Il fait une réussite critique sur un double-□. S'il met 2 points en Précision ⚡ pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2, 3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

● La Rapidité ⚡. En cas de match nul au cours d'un duel, c'est celui qui a le plus de points en Rapidité ⚡ qui remporte le duel. On peut également investir de la Rapidité ⚡ pour diminuer le temps nécessaire à accomplir une tâche longue (c'est au meneur de jeu de décider de la réduction du temps, mais en général 1 point de Rapidité ⚡ divise le temps par deux, 2 points de Rapidité ⚡ divisent le temps par quatre).

Évidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Énergies. Par exemple : 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter ses chances de 1 à son test, 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter de 1 dé sa marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision ⚡ pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et d'avoir des scores suffisants en Énergies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance ⚡, d'au moins 1 en Précision ⚡, et dépenser trois points en PS et/ou EP).

Armes spéciales

La plupart des armes entrent dans le cadre du tableau des dégâts normaux. Mais vous pouvez décider que certaines nécessitent une table spéciale. Il suffit de faire un tableau qui, sur une ligne va de 3 à 26, et sur l'autre donne les indications des dégâts. Voici à titre d'exemple la fiche du znaper à proton, arme futuriste très puissante mais très peu fiable.

MR + 2d6	3	4 à 9	10 à 14	15 à 16	17 à 20	21 à 26+
Résultat	1PV	3PV, 1PS	4PV, 1PS	rien	(a)	(b)

a) L'inverseur de fulgur a sauté et l'arme ne fonctionne plus.
b) Le propulseur protonique vient de lâcher un dernier râle. Vous faites 5PV de dégâts à la cible, mais le znaper saute et vous encaissez 1PV et 3PS de dégâts.

Combat à distance :

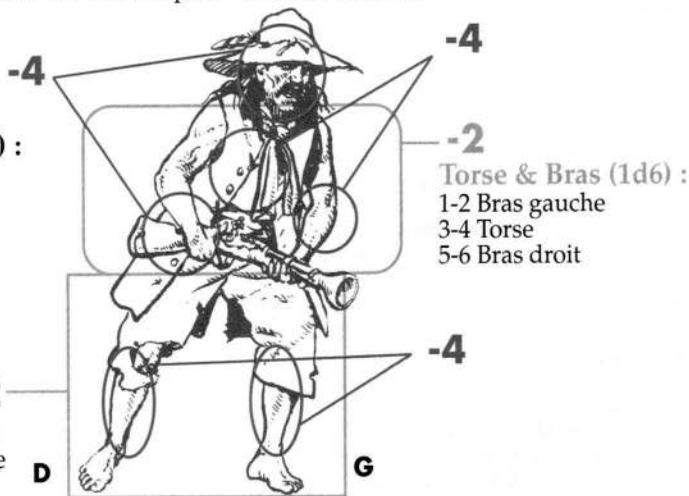
Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⤴ + Arme + Distance

Sans viser (1d6) :

- 1 Tête
- 2 Torse
- 3 Bras gauche
- 4 Bras droit
- 5 Jambe gauche
- 6 Jambe droite

Jambes (1d6) :

- 1-3 Jambe gauche
- 4-6 Jambe droite



Bout portant	Près	Normal	Loin	Très loin
+4	+2	0	-2	-4

La magie

Par essence, la magie est en opposition avec la science. Bien sûr, toute science suffisamment avancée peut être prise pour de la magie par des sociétés primitives. A l'inverse, on peut considérer que la magie est un ensemble de techniques, théories et méthodes nées de manière empirique ou raisonnée. Cet aspect technique de la magie est encore plus accentué par l'existence dans les légendes de grimoires, ces sortes de manuels de l'apprenti sorcier. Le jeu de rôle va plutôt dans cette direction, qui lui permet d'ériger la magie en un système capable d'être simulé. Dans la première édition de *Simulacres*, nous présentions un système de magie plus intuitif, où les sortilèges pouvaient être appris mais aussi improvisés. Dans cette édition, nous proposons un système de magie plus « classique », nommé magie Hermétique, plus simple à gérer pour les débutants¹. Dans *SangDragon*, le prochain hors-série de *Casus Belli*, nous présenterons ce système plus détaillé encore, ainsi que le système précédent, complété et mis à jour.

Initiation

Pour pouvoir faire de la magie, il faut : savoir l'utiliser, pouvoir l'utiliser. Dans *Simulacres*, le savoir est représenté par un talent qui est l'Art magique. Le pouvoir est fourni par de nouvelles Énergies. Pour simplifier, nous avons supposé que l'Art magique était un talent commun à toutes les sortes de magie. Les différences se manifestent par le fait que chaque type de magie a une Énergie propre, et que chaque acte magique obéit à une règle spécifique (même si dans l'ensemble tous les sortilèges fonctionnent sur le même schéma). Par exemple, dans *SangDragon* vous trouverez les règles pour la magie des Énergies : Eau, Terre, Feu, Air, Brume (Illusion), Boue (Création de vie), Électricité, Métal, Guérison, Néromancie, Invocation, Protection, Divination, Enchantement, Charme, Vaudou, Spiritisme, Métamorphose, Sorcellerie, Temps, Chamanisme, Runes, Noms. Mais pour l'instant, nous nous limiterons à la magie Hermétique² (plus polyvalente, mais plus difficile d'accès). Et nous supposons que nous sommes dans un univers où la magie est courante, comme dans l'univers médiéval-fantastique présenté p. 62-64.

Le talent d'Art magique est un talent de type (X), que tout le monde peut apprendre pourvu qu'il dépense les points d'aventure nécessaires (ou qu'il prenne le métier de magicien).

Chaque personnage qui pratique la magie dispose d'une nouvelle Énergie : l'Énergie hermétique. Lors de la création du personnage, vous pouvez mettre 1 point dans cette Énergie, à prendre dans le total des 8 points à répartir entre les Règnes et les Énergies. Il n'est pas possible, à ce stade, de mettre plus d'un point dans cette Énergie. C'est en dépensant des points de souffle ou d'équilibre psychique au travers de cette Énergie que l'on crée et lance des sortilèges.

Art magique

Chaque niveau dans ce talent permet de faire certains actes magiques.

- X (cela correspond à ne rien connaître en magie). On peut utiliser des objets magiques passifs, comme une épée enchantée, un collier de protection, un philtre, etc.
- -4 à 0 (cela correspond à un hobby en magie dans les règles de base). On peut tenter de détecter de la magie dans un lieu, sur un objet ou une personne. On peut utiliser les objets magiques actifs comme les baguettes, les bagues, les focus (voir plus loin).
- +1 (cela correspond au talent Magie dans les règles de base). Il est possible d'apprendre des sortilèges, d'en créer de nouveaux, de recharger les focus (objets qui mettent de l'Énergie magique en réserve, voir plus loin).
- +2 (cela correspond au métier de magie dans les règles de base). On peut réaliser des focus, objets à charges, potions, écrire et enseigner des sortilèges.
- +3 (inaccessible avec les règles de base ; correspond à une capacité de génie pour les PM). On sait enchan-

ter les objets et les lieux avec des sortilèges d'une durée plus ou moins longue.

Pour les niveaux X à 0, il n'est pas nécessaire d'avoir de l'Énergie magique. Mais cela devient obligatoire pour les niveaux supérieurs.

Règles générales

Les règles suivantes s'appliquent à tous les types de magie. Ensuite, chaque règle est détaillée, suivant que l'on utilise les règles de base ou les règles de campagne.

Un nouveau Règne : le Néant

Certains sortilèges ne s'appliquent pas aux créatures ou aux éléments naturels, et aucun Règne « normal » n'y correspond. On utilisera donc à la place un nouveau Règne, le Néant ©, qui a une particularité par rapport aux autres Règnes : il vaut toujours -1 (et un être humain normal ne peut jamais l'augmenter). On utilisera le Néant © chaque fois que les tests porteront exclusivement sur des domaines magiques (sort agissant sur la magie elle-même).

Points de magie (PM)

Lorsqu'on lance un sortilège, on utilise des Énergies et on dépense des points de souffle (PS), des points d'équilibre psychique (EP), et même des points de vie (PV, voir plus loin). Comme, de plus, on peut stocker cette Énergie dans des objets, il devient ensuite difficile de savoir quelle était son origine. Nous regroupons donc sous un même terme toutes les dépenses qui permettent de faire de la magie : ce sont les points de magie (PM). Ainsi, si on dit qu'un sortilège consomme 2PM, cela veut dire que le magicien dépense deux points, que ce soit en PS, PV, EP ou dans la réserve d'un objet magique.

Magie hermétique

Les sortilèges

Un sortilège de magie hermétique est défini par les paramètres suivants :

Niveau du sort : c'est le nombre de points d'Énergie hermétique que l'on doit dépenser pour lancer ce sortilège. Le maximum est donc de 3, et les personnages débutants ne peuvent lancer que des sortilèges de niveau 1.

Difficulté d'apprentissage : c'est la difficulté d'apprentissage du sort. Si elle n'est pas précisée, elle vaut l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc en général une difficulté d'apprentissage de -2.

Difficulté de lancer : un sortilège est plus ou moins difficile à mettre en action. Si la difficulté (qui peut aller de +4 à -8) n'est pas précisée, elle vaut le double de

¹ Même simple, le système de magie demande de la part du MJ et des joueurs qui voudront incarner des magiciens un effort de compréhension supplémentaire et un esprit mathématique ou logique. Mais vous pouvez procéder par étape. Même si vous n'avez pas assimilé toutes les règles, il est possible de profiter de l'ambiance magique en n'utilisant (dans un premier temps) que les objets magiques passifs (comme ceux utilisés dans le scénario p. 66-71) - voir ce chapitre dans le corps de l'article.

² Hermès est le dieu des messagers, mais aussi celui des secrets et des magiciens. Son nom a donné l'adjectif hermétique dans le sens : difficile d'accès. Les magiciens qui pratiquent la magie hermétique la considèrent et l'étudient comme une science.

l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc une difficulté de lancer de -4.

Durée d'incantation : c'est le temps nécessaire pour lancer un sort. Suivant les sorts elle est de 8 secondes (ou 1 passe d'armes), 1 minute, 4 minutes, 4 heures ou 4 jours. C'est souvent une durée qui peut facilement se diviser par 2 ou 4.

Durée du sort : selon les cas, elle s'exprime en passe d'armes, minutes, heures, jours, semaines, mois ou années. La durée est souvent proportionnelle à la marge de réussite (MR). Ainsi un sort dure souvent MR minutes. **Effet du sort :** c'est la description de l'effet du sortilège. S'il faut quantifier cet effet (pour un boule de feu par exemple), il sera toujours proportionnel à MR ou calculé suivant la table des dégâts. Exemple : un sort de Charme de foule peut charmer MR personnes. Tandis qu'un sort d'Éclair peut faire [D] dégâts à sa cible ; on ajoute alors 2d6 à la MR pour connaître les dégâts, comme dans un combat avec une arme normale.

Portée : certains sortilèges ne s'utilisent que jusqu'à une certaine distance ou sur une surface précise donnée. Si c'est le cas, c'est indiqué dans cette rubrique.

Résistance : la victime peut parfois résister aux effets de certains sortilèges. Cela se joue comme un duel. Le magicien oppose sa MR au test de Résistance de sa victime (comme dans les règles de base). Pour un PMJ, le test de Résistance normal est égal à sa valeur. Pour une créature, il vaut son test de Perception. Pour un PJ, si aucun test n'est précisé, c'est Esprit ✦ + Résistance ■ + Humain ⚔ + Art magique.

Apprendre un sortilège

● **Règles de base.** Considérez que chaque sortilège est un nouveau talent, que l'on apprend automatiquement en dépensant 5 points d'aventure. Lors de la création du personnage, un magicien peut apprendre un ou deux sortilèges à la place d'un ou deux talents. Choisir le métier de magicien donne droit à un sortilège supplémentaire.

● **Règles de campagne.** Chaque sortilège est considéré comme étant un talent à part. Pour apprendre un sort, il faut d'abord avoir au moins 5 points d'aventure en réserve. Ensuite le magicien doit étudier un grimoire ou un parchemin qui contient le sort (si le MJ ou le scénario le permet). Le test d'apprentissage est Esprit ✦ + Perception ◀ + Mécanique ⤴ + Art magique + difficulté d'apprentissage. Le Règne employé est Mécanique ⤴ car la compréhension des principes magiques est considérée, en magie Hermétique, comme celle d'une science. Si le test est réussi, le sort est appris. Si le test échoue, on peut payer autant de points d'aventure supplémentaires que la marge d'échec du test, chaque point diminuant la marge d'échec. Si la marge d'échec n'est pas nulle, ce chiffre se rajoutera à la difficulté de lancer du sort. En cas d'échec critique, le sort ne peut pas être appris.

Exemple : Pour Garthus, Esprit ✦ + Perception ◀ + Mécanique ⤴ + Art magique vaut 10. Il essaie d'apprendre Charme, un sort de niveau 1, donc de difficulté d'apprentissage -2. Sa valeur de test finale est 8. Il lance les dés. Il fait 6, dépense ses 5 points d'aventure (PA), et marque le sort Charme comme un talent de niveau 0. S'il avait fait 8, cela aurait été un échec, avec un ME de zéro (mais sans conséquence, puisque Garthus n'a pas de points d'aventure à payer en plus pour apprendre le sort). Si Garthus avait fait 11, la ME aurait été de 3. Il aurait pu ne pas dépenser de PA et avoir une difficulté supplémentaire au lancer de 3 (s'ajoutant à la difficulté normale du sort, qui vaut déjà -4) ; ou bien dépenser IPA et avoir une difficulté de 2, ou pourquoi pas dépenser tout de suite les 3PA et mettre Charme au niveau 0. S'il avait fait 12, un échec critique, il aurait dû abandonner l'espoir d'apprendre ce sort.

Utiliser un sortilège

● **Règle de base.** Pour lancer un sortilège, il faut dépenser un nombre de PM égal au niveau du sort et réussir un test Esprit ✦ + Action ⬛ + Humain ⚔ + difficulté de lancer.

● **Règles de campagne.** Pour lancer un sortilège, il faut dépenser un nombre de PM égal au niveau du sort et réussir un test Esprit ✦ + Action ⬛ + Humain ⚔ + Sortilège + difficulté de lancer. Le Règne utilisé est Humain ⚔ car en fait lancer un sortilège c'est simplement faire un effort de mémoire pour déclencher la puissance que l'on a en soi.

Exemple : Garthus essaie de lancer son Charme. Le test est de Esprit ✦ + Action ⬛ + Humain ⚔ + Charme (=0) + difficulté de lancer (=2). Et il dépense 1 PM, que le sort réussisse ou pas.

Réussites et échecs critiques

Comme les sortilèges sont considérés comme des talents, le principe des réussites et échecs critiques s'y appliquent également (notamment l'augmentation des marges de réussite). Néanmoins, on y apporte deux petits aménagements :

● En cas de réussite critique, on ne dépense qu'un seul PM, même si le sortilège en nécessite plusieurs.
● En cas d'échec critique (c'est-à-dire de double-6), le sortilège provoque un choc en retour. Et on perd autant de points (en souffle, équilibre psychique et vie) que l'on avait investi en tout de points d'Énergies dans le sortilège. La perte se traduit d'abord en PS, puis en EP puis en PV. Si on utilise la localisation des points de vie, ils sont perdus dans la zone du torse.

Exemple : Garthus lance son sort de Charme (1 PM). Il lui donne de la Puissance ⚡ pour charmer son adversaire plus longtemps (2 points, qu'il choisit être 1PS et 1EP), et de la Précision ⚡ pour augmenter ses chances de réussite (coût : 1PS). En tout il dépense 4 points d'Énergie. Il fait un échec critique. Il va donc perdre 4 points en tout. Il lui restait 2PS qu'il perd (il tombe évanoui), et il perd 2EP, sa valeur d'équilibre psychique passant à 1 (il est au bord de la folie). S'il avait lancé un sort d'un niveau plus élevé, ou dépensé plus de points d'Énergie, cela aurait pu être pire : il aurait pu perdre des PV, voire mourir.

Améliorer un sortilège

Comme un sort est considéré comme un talent, on peut l'améliorer de la même façon, avec des points d'aventure, que ce soit pour les règles de base ou les règles de campagne. Si on utilise les règles de campagne, pour calculer les points d'aventure nécessaire pour progresser, et que l'on soit entre deux valeurs (après un mauvais apprentissage), on prend toujours la plus faible (ainsi un talent à -3 réclame autant de points d'aventure qu'un talent à -4, un talent à -6 autant qu'un talent à X).

Utilisation des Énergies

Les Énergies Puissance ⚡, Rapidité ⚡, Précision ⚡ s'utilisent de la même manière que dans les règles de base (p. 16-21), ainsi que dans les règles optionnelles (p. 38). De plus, on peut les utiliser de la façon suivante (en modifiant l'action d'un sort plutôt que ses chances de réussite) :

● **Puissance ⚡ :** La portée d'un sort, ou le rayon de la surface d'effet, peut être doublé pour 1 point, quadruplé pour 2 points.
● **Rapidité ⚡ :** La durée d'invocation d'un sort peut être diminuée de moitié pour 1 point, divisée par quatre pour 2 points.



Sang

Le personnage peut utiliser son sang pour lancer des sorts. En s'entaillant une partie du corps et en laissant s'écouler le sang, il gagne un point de magie, en échange d'un point de vie. Ce point s'utilise de la même façon qu'un point de souffle. Cette blessure peut être soignée normalement par la suite.

Inventer un sortilège

Si un joueur a l'idée d'un nouveau sort, il doit le décrire noir sur blanc, avec toutes ses caractéristiques. Une fois la « formule » écrite, il la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas. Il y a deux raisons principales à son refus : 1) Le sortilège est mal conçu. 2) Le sortilège est trop puissant ou mal équilibré (il n'est pas possible de déclencher un ouragan en quelques secondes ou avec seulement 1 point d'Énergie). Afin de s'aider dans son jugement, il est conseillé au meneur de jeu de comparer le nouveau sortilège à ceux décrits dans les listes (voir plus loin). Il verra ainsi si la puissance et la formule conviennent.

Ensuite, le personnage doit « inventer » le sortilège en réussissant un test (voir ci-dessous).

Une fois le sort inventé, on sait qu'il peut fonctionner. Il reste encore à l'apprendre.

● **Règles de base.** Le test est Esprit ✨ + Désir 🕯 + Néant ☉ + difficulté. La difficulté est égale à la difficulté d'apprentissage du sort.

● **Règles de campagne.** Le test est Esprit ✨ + Désir 🕯 + Néant ☉ + Art magique + difficulté. La difficulté est égale à la difficulté d'apprentissage du sort. Si on essaye de retrouver un sortilège dont on n'a pas la formule, mais dont les principes ont été expliqués au magicien par un autre magicien, le test devient Esprit ✨ + Désir 🕯 + Mécanique ⚙ + Art magique + difficulté. La difficulté reste la même.

Focus

C'est un objet magique qui emmagasine des points de magie (PM) et permet au magicien de dépenser ceux-là plutôt que les siens propres. Un focus peut avoir n'importe quelle forme et aspect. Nous vous donnons les règles pour utiliser un focus, mais pas pour en créer (ces règles se trouveront dans *SangDragon*). En tant que meneur de jeu, vous pourrez ainsi récompenser vos joueurs magiciens en leur faisant trouver des focus au cours de leurs aventures. Caractéristiques du focus

Un focus n'a que deux caractéristiques : le nombre de points de magie qu'il contient, et le nombre maximum de points de magie qu'il peut contenir. Si on dépense le dernier PM que contient un focus, celui-ci perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé. Un focus normal contient entre 1 et 12 points de magie.

Utiliser un focus

On dépense 1 ou plusieurs PM soi-même, puis on dépense automatiquement autant de PM que l'on désire depuis son focus. Pour le déclencher, il faut obligatoirement être en contact avec le focus (avec sa peau). Ces points peuvent servir à utiliser des Énergies du personnage si celles-ci sont directement utilisées dans le lancer du sort. Ainsi on peut se servir du focus pour augmenter la portée ou les dégâts d'un sortilège, mais pas pour augmenter ses capacités à l'escrime. On peut posséder plusieurs focus, mais on ne peut en utiliser qu'un seul à la fois.

Réussite et échec critique

● Si on fait une réussite critique en utilisant un focus pour lancer un sort, tous les points dépensés par le

focus ne peuvent être récupérés, ils sont vraiment dépensés (contrairement à la règle de réussite critique quand le magicien lance lui-même le sort).

● Si on fait un échec critique en utilisant un focus, les dégâts que doit subir le magicien vont d'abord décharger d'autant le focus.

Exemple : Garthus a un focus contenant 4PM. Il lance un sort en utilisant 1PM provenant de sa propre personne (c'est obligatoire) et 2PM du focus. Il fait un échec critique (double-🎲). La perte est donc de 3 points. Deux sont perdus par le focus (qui passe à 0 et devient donc un objet normal), le point restant étant retiré aux PS de Garthus.

Recharger un focus

● **Règles de base.** Il faut avoir le métier de magicien pour recharger un focus. Cela prend une heure complète de concentration, sans interruption. Le test à réaliser est Esprit ✨ + Action 🎯 + Néant ☉ +1. Au bout de l'heure le magicien a perdu 1 EP. Si le test est réussi, le focus gagne 1PM, sinon il ne se passe rien.

● **Règles de campagne.** Il faut avoir le talent d'Art magique à au moins +1 pour recharger un focus. Cela prend une heure complète de concentration, sans interruption. Le test à réaliser est Esprit ✨ + Action 🎯 + Néant ☉ + Art magique. Au bout de l'heure le magicien a perdu 1 EP. Si le test est réussi, le focus gagne 1PM, sinon il ne se passe rien.

● Si on charge un focus au-delà de son maximum, il ne se passe rien, mais le magicien sent alors que le focus est chargé à fond.

Relique

Une relique est un focus religieux qui se recharge quand des fidèles prient devant lui, ou pensent à lui. Il gagne 1PM par 100 personnes différentes qui prient devant lui (une même personne peut prier plusieurs fois, mais à chaque fois pour un nouveau PM, pas pour le même). Une relique peut aussi se charger, une fois par jour, de 1PM par 10000 personnes qui prient avec ferveur pour elle, mais à distance. Une relique contient entre 2 et 100PM (en moyenne 5 à 12PM).

Détection de la magie

Dans un univers magique, tout personnage qui a au moins le hobby Magie (ou au moins -4 au talent d'Art magique) peut essayer de détecter de la magie sur un lieu, un objet ou une personne, même s'il n'a pas de points en Énergie hermétique. Le test à réaliser est Esprit ✨ + Perception 🔍 + Néant ☉ + difficulté. Pour les règles de base, la difficulté est de -2 pour un hobby, 0 pour un talent, +1 pour un métier. Pour les règles de campagne, la difficulté est remplacée par le talent d'Art magique. Quelles que soient les règles employées, le personnage doit quand même dépenser 1 EP ou 1PS (au choix) à chaque tentative de détection de la magie. Si on réussit une détection de la magie sur un focus, on sait combien de points de magie il contient, mais pas quel est son maximum. Si on veut détecter les capacités d'un objet magique, chaque capacité différente nécessite un test de détection.

Exemple : Garthus trouve un bâton magique. Il fait une détection de la magie et apprend que c'est un objet à focus (voir plus loin) avec deux sortilèges. Avec deux autres détections il apprend que ce sont un sortilège de Charme de niveau 1, et un sortilège de Boule de feu de niveau 2. Avec une autre détection, il apprend que le focus lié à l'objet a 3 points de magie.

Magie divine

Un prêtre peut lancer des sorts de deux manières. La première consiste à invoquer son dieu (ce dernier permet au prêtre de lancer un sortilège). La seconde consiste à se laisser posséder par son dieu (et qui agit alors presque directement). Cette magie n'est pas détaillée ici (voir *SangDragon*, le hors-série de *Casus Belli*), mais vous pouvez toujours la mettre en scène pour certaines aventures, en laissant cette possibilité à vos PMJ.

Exemple : Moïse appelle Yahvé, qui lui accorde le pouvoir d'ouvrir les eaux de la mer Rouge ; c'est le premier type d'intervention. Dans le film *Conan le barbare*, le prêtre du dieu Serpent se laisse posséder par lui ; il prend la forme d'un serpent et peut hypnotiser les gens.

Objets magiques

Ce sont les objets les plus recherchés par les personnages, puisqu'ils les rendent généralement plus puissants. Trouver un objet magique sera souvent la quête, ou la récompense, d'une ou plusieurs aventures.

Objets passifs

Les objets passifs sont ceux que tout le monde peut utiliser, qui restent tout le temps magiques, et dont l'effet est continu. On trouve dans cette catégorie les épées magiques (qui frappent plus fort, ou mieux, ou sont plus efficaces contre certains types de créatures), les objets de protection (bague contre les maladies, bracelet qui diminue les dégâts, armure plus efficace), et d'autres encore (collier pour respirer sous l'eau, bottes pour grimper sur les murs). Chacun de ces objets est décrit différemment, par le meneur de jeu. Il doit simplement faire attention à ne pas donner aux personnages des objets trop puissants (un épée qui ajoute +1 au test de combat est déjà très efficace, et +3 devrait être un maximum digne d'Excalibur). Pour des exemples, voyez les objets donnés dans le scénario médiéval-fantastique (pages 66 à 71).

Objets à charges

Ce sont des objets dont les effets sont assez puissants, mais qui ne fonctionnent qu'un certain nombre de fois. Une fois ce nombre atteint, l'objet n'est plus magique et n'a plus d'effet. L'objet le plus puissant et le plus célèbre de ce type est l'anneau aux trois souhaits de nos contes. Les potions magiques entrent dans cette catégorie. Elles permettent à celui qui les boit d'acquiescer de nouvelles capacités (voler, voir dans le noir, récupérer ses points de vie perdus...). La plupart des potions ont un temps d'action limité, mais d'autres ont des effets permanents.

Objets à focus

Un objet à focus est un objet qui ne peut être utilisé que par quelqu'un qui connaît la magie. Il a souvent l'apparence d'un bâton, d'une baguette, mais peut avoir n'importe quelle forme. Il contient un ou plusieurs « principes » de sorts, et un focus. Ces « principes » sont des sortilèges, que l'on peut lancer en se concentrant, et en dépensant ses propres points de magie, ou ceux du focus de l'objet (on n'a même pas besoin de dépenser un de ses propres points de magie). Chaque sortilège dépense un nombre donné de points de magie et on ne peut pas changer l'effet de ce sort en dépensant des points d'Énergie en plus. Le gros avantage d'un objet à focus, c'est qu'un magicien peut le recharger. Par contre, s'il perd son dernier point de magie, l'objet perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé. Pour faire fonctionner un objet à focus, il faut réussir un test Esprit ✨ + Action 🎯 + Néant ☉ + difficulté (la dif-



ficulté est la même que pour détecter la magie, voir plus haut). Si le test échoue, le personnage doit dépenser 1PS ou 1EP (au choix); il s'est fatigué pour rien. Si l'objet lance un sort dont l'effet se mesure à la MR, celle-ci est toujours de 3, quelle que soit la réussite de celui qui a utilisé l'objet, même si c'est une réussite critique.

Exemple: Garthus a un bâton à focus. Il le pointe devant lui et se concentre pour lancer une Boule de feu en utilisant les points de magie du focus. Il réussit son test Esprit ✨ + Action ➡ + Néant © + 1 (il a +1 en Art magique). La Boule de feu part, carbonisant deux Orques. Le focus a désormais deux points de magie en moins.

Objets maudits

Il existe des objets magiques néfastes. Des potions d'envoûtement, des épées qui rendent malhabiles, des bagues qui rendent malades. En général, il n'est pas possible de se débarrasser de ces objets sans accomplir un rituel ou une action précise (c'est souvent le prétexte d'une nouvelle quête).

Liste de sorts hermétiques

Voici la liste des sorts les plus courants de la magie Hermétique, classés par niveaux.

NIVEAU 1

Charme humanoïdes

Difficulté d'apprentissage: -1

Difficulté de lancer: -2

Durée d'incantation: 1 passe d'armes

Durée du sort: MR heures

Effet du sortilège: on peut charmer jusqu'à MR humanoïdes (les Orques et les Trolls sont des humanoïdes, mais pas les mort-vivants) dans la zone de portée du sortilège. Ceux-ci deviennent alors amicaux envers le magicien, mais ils gardent leur libre arbitre.

Portée: 10 mètres, uniquement sur les humanoïdes visibles.

Résistance: Pas de résistance

Bille d'énergie

Difficulté d'apprentissage: -2

Difficulté de lancer: -4

Durée d'incantation: 2 passes d'armes

Durée du sort: instantanée

Effet du sortilège: une minuscule bille d'énergie sort du doigt du magicien et va frapper la cible qu'il désigne. Elle lui inflige [c] PV.

Portée: 50 mètres, à vue.

Résistance: la cible ne peut pas faire de test de résistance

Soins magiques

Difficulté d'apprentissage: -2

Difficulté de lancer: -2

Durée d'incantation: 1 minute

Durée du sort: instantanée

Effet du sortilège: le patient récupère [D] points. Le magicien décide si ce sont des PS ou des PV. Avec la règle sur les points de vie localisés, on ne peut guérir qu'une seule zone par sort de soins.

Portée: au toucher

Résistance: la cible ne peut pas faire de test de résistance

Sommeil

Difficulté d'apprentissage: -1

Difficulté de lancer: -2

Durée d'incantation: 4 passes d'armes

Durée du sort: MR minutes

Effet du sortilège: la créature visée s'endort d'un sommeil magique (inefficace contre les mort-vivants).

Portée: 10 mètres, à vue

Résistance: test standard



NIVEAU 2

Boule de feu

Difficulté d'apprentissage: -2

Difficulté de lancer: -4

Durée d'incantation: 4 passes d'armes

Durée du sort: instantanée

Effet du sortilège: toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet subissent [E] PV.

Portée: à 20 mètres, sur un rayon de 2 mètres

Résistance: les créatures à la périphérie de la zone d'effet peuvent tenter un test d'esquive (Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ⚔ pour les PJ) et diminuer le lancer de dés des dégâts de 6.

Invisibilité

Difficulté d'apprentissage: -2

Difficulté de lancer: -4

Durée d'incantation: 1 minute

Durée du sort: MR x 5 minutes

Effet du sortilège: la créature visée (ou le magicien s'il a lancé le sortilège sur lui) devient invisible, ainsi que les objets qui touchaient sa peau à cet instant (ses vêtements, son épée s'il l'avait en main, etc.). Tout objet qu'il lâche redevient visible, un objet qu'il prend ne devient pas invisible.

Résistance: la cible ne peut pas faire de test de résistance

NIVEAU 3

Réenchanter un focus

Difficulté d'apprentissage: -3

Difficulté de lancer: -6

Durée d'incantation: 4 heures

Durée du sort: instantanée

Effet du sortilège: permet de remettre 1PM dans un focus ou un objet à focus qui était tombé à 0PM.

Portée: au toucher

Résistance: la cible ne peut pas faire de test de résistance

Focus

Mini fiche pour magicien (à photocopier)

Apprendre:

✨ + ◀ + ➡
+ difficulté

Utiliser:

✨ + ➡ + ⚔
+ difficulté

Inventer:

✨ + 🔥 + ©
+ difficulté

Aspect	Charge max.	Charge actuelle

Objets magiques

Type	Fonctionnement	Nbr. d'utilisations

Liste des sortilèges

Nom	Niv.	Diff.	Durée lancer	Résistance	Effets

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Poursuites de véhicules

Dégâts et blindages

Tout le monde a vu au cinéma une poursuite de voitures, de camions, de vaisseaux spatiaux... On s'engouffre entre deux astéroïdes, on prend une ruelle à contresens...

Et pendant ce temps-là les mitraillettes crépitent, les lasers fusent, le blindage s'étirole... Si vous désirez jouer de telles poursuites, les règles qui suivent sont là pour ça. Elles sont divisées en deux sections, une pour gérer très rapidement une poursuite, l'autre pour ceux qui préfèrent les détails. Plus tout ce qu'il faut pour gérer les dégâts faits par un obus de canon contre une voiture, un tank ou un vaisseau spatial.

POURSUITES DE VÉHICULES

Cours après moi... (règle simple)

Dans les cas les plus fréquents, la poursuite se jouera entre deux adversaires de puissance (vitesse et maniabilité) relativement proche. Ce sera le cas entre deux voitures, entre une moto et une voiture, etc.

Vitesse

La première chose à faire est d'estimer la vitesse et la maniabilité respectives des véhicules en fonction du lieu de la poursuite. Dans une ville, la moto est bien plus maniable, et peut-être un peu plus rapide que la voiture. Sur autoroute, la maniabilité est la même, seule la vitesse compte. Cette différence, vous allez l'estimer par un bonus (de +1 à +3) que vous donnerez au véhicule le plus avantage.

Distance

Ensuite vous estimerez la distance à laquelle sont les deux véhicules. (Aidez-vous du tableau des distances.)

Elle va de 0 (contact) à 14 (très loin). Il peut arriver, quand vous êtes en ville par exemple, ou derrière un astéroïde, que la poursuite commence relativement près.

Poursuite

Il ne reste plus qu'à demander un test de pilotage aux deux conducteurs des véhicules. Ce test est à renouveler à un rythme qui dépend du type de poursuite. Cela peut être toutes les minutes pour deux voitures, ou toutes les heures pour deux bateaux à voile.

La valeur du test est Corps ○ (ou Esprit ✱ ou Instincts ≈) + Perception ◀ + Mécanique ▶ + talent de pilotage + bonus de vitesse. La Composante est Corps ○ quand il s'agit de conduire un véhicule où la commande réagit directement aux mouvements des pieds ou des mains du conducteur. C'est Esprit ✱ quand il faut calculer un cap, une trajectoire, et que c'est ensuite à l'engin de réagir. Dans quelques cas très particuliers (éviter au dernier moment une embûche) on fera le test avec Instincts ≈.

Il ne s'agit pas d'un véritable duel. Chaque adversaire qui réussit son test rattrape (ou s'éloigne) de [C] unités de distance. Si l'un des deux rate son test, il ne « recule » pas, il avance tout simplement à sa vitesse moyenne. Sauf en cas d'échec critique bien sûr.

Exemple : Jacques Ducœur à bord de sa Porsche poursuit Aknis Devreaux sur sa Honda 250. Comme ils sont en ville, dans une circulation moyennement dense, Aknis a un bonus de +1. Ducœur vient d'apercevoir Devreaux à l'angle de la rue. La distance est de 6. Aknis doit réussir un test de 9 (le bonus est compris) et Jacques de 9 (il est meilleur pilote). Aknis obtient 6, c'est une MR de 3, il lance 2d6 et obtient 10, donc sur la table, à la rangée [C] il lit qu'il avance de 1 unité. Jacques fait 8, c'est une MR de 1, il lance 2d6 et obtient 7, il avance aussi de 1 unité. Une minute plus tard, ils recommencent. Aknis fait 9 : un échec. Il suis normalement le flot de la circulation. Jacques fait 5, une MR de 4 à laquelle il rajoute 2d6 (résultat : 8) soit 12 et avance de 2 unités. La distance qui les sépare est passée de 6 à 4 unités.

Tirer

Comme vous l'avez vu sur le tableau, on peut essayer de tirer sur son adversaire. Auquel cas, en fonction de la distance, il faut rajouter un malus ou un bonus à son test de tir.

Manœuvre

On peut également essayer de manœuvrer, de prendre des risques. Pour cela, on décrit une manœuvre au

meneur de jeu et aux autres joueurs. Il faut que tout le monde imagine bien la scène. Cette manœuvre, vous allez l'estimer avec une difficulté, qui ira de -6 à -1. C'est cette difficulté que vous allez ajouter à votre test normal de poursuite. Les conséquences sont simples :

— test réussi : vous rajoutez le double de la valeur de la manœuvre à votre marge de réussite (+6 à votre MR pour une difficulté de -3).

— test raté : vous vous éloignez réellement de votre adversaire (ou il se rapproche si c'est lui qui vous poursuit) d'une distance de [C] unités, en prenant cette fois la marge d'échec pour l'évaluer.

... Que je t'attrape (règle plus complexe)

Il s'agit de reprendre pratiquement tous les points de la règle précédente, en les précisant à chaque fois, et en rajoutant quelques données.

Vitesse maximale

Cette fois la vitesse n'est plus la même pour tout le monde. Vous devrez, dans l'univers dans lequel vous faites jouer, définir, pour une même classe de véhicules, quel est le plus lent et quel est le plus rapide.

Attribuez la valeur [C] au plus lent, la valeur [J] au plus

rapide. Vous pourrez ainsi estimer la valeur d'un véhicule entre ces deux bornes.

Exemple : Sur une route moderne, on va de la mobylette [C] à la Ferrari [J]. On aura ainsi des camions [E], des petites motos [F], etc. On ne tient pas compte des vélos (trop lents pour cette catégorie) pas plus que des voitures de course.

Taille & maniabilité

Il faut définir la taille et la maniabilité de votre véhicule. La plus petite taille (la valeur 1) sera réservée à l'espace le plus petit dans lequel peut passer un véhicule (pour les véhicules normaux, ce sera un chemin vicinal ou une petite ruelle). La plus grande taille sera celle des véhicules les plus gros (plus de 8). Pour chaque véhicule on indique sa taille et sa maniabilité par la formule t(m).

La taille du véhicule est t, m sa maniabilité, c'est-à-dire l'espace minimum dans lequel il peut manœuvrer. Par



Modificateur au test de tir	+4	+2	+1	0	-1	-2	-4	moins 4 ou impossible suivant l'arme						
Distance	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	et plus...

Vitesse des véhicules en règle simple
(bonus de +1 à +3 pour le véhicule le plus maniable)

Vitesse des véhicules en règle complexe
(plus lente et plus rapide)

MR + 2d6	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

Régimes
 ⊖ économique
 ⊕ croisière
 ⊕ sur-régime

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

exemple, une mobylette 1(1) passe partout alors qu'un semi-remorque 6 (3) ne passe pas dans les ruelles (1) ni dans les petites rues (2), mais circule dans les rues normales, et n'est à l'aise que sur les autoroutes (6). On note au final la taille t, la maniabilité m et la vitesse v par la formule t(m) [v].

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain dans lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule, par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.

Exemple : Un sloop à fond plat 3 (2) [D] est poursuivi par une frégate 7 (4) [H]. En pleine mer (taille 10), la frégate va vraiment plus vite que le sloop ([H] contre [D]), par contre, entre des petites îles, la taille de la voie devient 5. Comme la frégate a une taille de 7, on diminue sa vitesse de 2 colonnes, elle passe à [E]. Si le sloop allait sur des hauts-fonds (taille 2), il passerait tout juste et serait gêné, mais la frégate ne pourrait le suivre.

Croisière

Lorsque deux véhicules sont très loin l'un de l'autre (distance supérieure à 16 unités), on ne fait pas de test de pilotage, on regarde simplement de combien d'unités chaque véhicule avance. Trois régimes sont possibles : économique, croisière, surrégime. Pour cela on lit la table des dégâts. En colonne, on prend donc la vitesse actuelle du véhicule. Puis on lit la ligne correspondant à la vitesse choisie :

- Vitesse économique. Ligne 7 8 9, la première des lignes bleues, indiquée à droite par un signe -. On va moins vite mais on économise le carburant.
- Vitesse de croisière. Ligne 10 11, indiquée par un signe = à droite. C'est la vitesse normale.
- Surrégime. Ligne 12 13 14, indiquée par un signe + à droite. On va plus vite mais on consomme plus et on risque de casser la machine.

Poursuite

Les tests de poursuite se font comme dans les règles simples, y compris les prises de risques avec les manœuvres. Le test est Corps ○ (ou Esprit ✱ ou Instincts ≈) + Perception ◁ + Mécanique ⤴ + talent de pilotage. La seule différence est que les unités de distance ne se calculent plus avec [C] à chaque fois, mais avec la vitesse de chaque véhicule, et qu'il n'y a donc plus de bonus de vitesse.

DÉGÂTS ET BLINDAGES
Classes de blindage

On se rend bien compte, quand on tape sur un mur avec ses poings, qu'on ne lui fait pas grand mal (en ce qui concerne vos mains, c'est une autre affaire). D'où l'idée de classes de blindage, pour gérer aussi bien des humains que des voitures, des blindés ou des engins spatiaux. Ces classes vont de A à L, et les dégâts que l'on inflige à des structures solides ne sont plus des points de vie, mais des points de choc (PC). Les PC de classe B sont deux fois plus résistants que ceux de classe A ; ceux de classe C sont deux fois plus résistants que ceux de classe B, et donc quatre fois plus que ceux de classe A ; etc. Le tout est résumé dans le tableau ci-contre :

Classe	Valeur
A	1
B	2
C	4
D	8
E	16
F	32
G	64
H	128
I	256
J	512
K	1 024
L	2 048

On notera une maison qui a 10 points de choc de classe A par 10 PC^A. Le nombre de PC d'un objet peut varier de 5 à 10 (objet normal) à 100 ou 1000 (gigantesques artefacts).

Liste des classes de blindage

- Classe A : Humains et créatures vivantes
- Classe B : Objets normaux (chaise)
- Classe C : Objets solides (porte)
- Classe D : Bâtisses
- Classe E : Engins blindés (tank)
- Classe F : Surblindage (vaisseaux spatiaux)
- Classe G : Duraminium / diamant
- Classe H : Boucliers énergétiques de puissance

- Classe I : Méga bouclier
- Classe J : Ultra bouclier
- Classe K : Manteau planétaire solide
- Classe L : Bouclier de type « inconnu »

Classes d'arme

De la même manière que l'on distingue les protections plus élevées que la normale, on distinguera les armes plus puissantes également par leur classe, qui varie aussi de A à L, et qui est équivalente (une arme de classe B est prévue pour détruire les blindages de classe B). Par contre, alors que les armes normales (qui sont en fait les armes de classe A) ont des caractéristiques variant de [A] à [J], les armes de classe B et supérieures n'ont pas autant de différences. A priori, toutes les armes de classe C se valent, et ainsi de suite. On notera donc un canon laser^A, ou un méga-blaster^D, etc.

Liste des classes d'arme

- Classe A : Arme blanche, mitrailleuse
- Classe B : Canon (petit calibre)
- Classe C : Canon (moyen calibre)
- Classe D : Canon (gros calibre)
- Classe E : Batterie d'artillerie
- Classe F : Canon blaster
- Classe G : Missile laser
- Classe H : Laser de haute puissance
- Classe I : Méga blaster (Bombe A)
- Classe J : Ultra blaster (Bombe H)
- Classe K : Méta bombe
- Classe L : Armageddon

Résolution des attaques

Quand on se bat avec des armes de haute technologie, on est généralement à distance et on fait le test normal de combat à distance. Vous pouvez aussi avoir des armes de contact de classe C ou D, mais rarement supérieures. Il n'y a pas de règle d'armure (toucher ou protection). Si on a touché, on consulte la grande table ci-dessous après avoir calculé normalement la somme MR + 2d6. Et on lit, en fonction de la classe de l'arme (elle est toujours dans la colonne Arme X) et de la classe du blindage (inférieure ou supérieure), si on fait des PC, et combien.

Exemple : Bruce Wilfor tire avec un missile laser^D, sur un vaisseau dont les boucliers énergétiques sont de 40 PC^A. Le résultat final du jet de dégâts est 18, ce qui donnerait 9 si la protection était de classe G. Mais elle est de classe H, on lit donc le résultat en décalant d'une colonne sur la droite : on ne retire que 4 PC^A au vaisseau. À l'inverse, sur un immeuble de 100 PC^B, Wilfor aurait infligé 64 PC^B, le détruisant à moitié.

X-12	X-11	X-10	X-9	X-8	X-7	X-6	X-5	X-4	X-3	X-2	X-1	X	X+1	X+2	X+3	X+4	X+5
4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	0
8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0
12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	0
16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0
20480	10240	5120	2560	1280	640	320	160	80	40	20	10	5	2	1	0	0	0
24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0
32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0
36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	0
49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0
61440	30720	15360	7680	3840	1920	960	480	240	120	60	30	15	7	3	1	0	0
73728	36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0
86016	43008	21504	10752	5376	2688	1344	672	336	168	84	42	21	10	5	2	1	0
98304	49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0
110592	55296	27648	13824	6912	3456	1728	864	432	216	108	54	27	13	6	3	1	0

Les super-héros



Superman, Flash, Spiderman, Hulk, sont les archétypes des super-héros, ces personnages hors normes humaines, qui accomplissent des tâches herculéennes.

Popularisés par les bandes dessinées américaines, les joueurs de jeu de rôle français ont peu l'occasion de les incarner. Alors, puisque vous avez les règles de *Simulacres* entre les mains, pourquoi ne pas essayer ?

Définition d'un super-pouvoir

Chaque super-pouvoir dépend d'une Composante et d'un Moyen. Pour déterminer si ce super-pouvoir opère, on lance autant de dés que la valeur de la Composante, et on compte le nombre de dés dont la valeur est égale ou inférieure à la valeur du Moyen. Les Règles ne sont pas utilisés.

Exemple : Super Sauterelle (qui a acquis son pouvoir en se faisant mordre par une sauterelle radioactive) a le pouvoir de Saut exceptionnel, qui dépend de son Corps ○ (qui vaut 5) et de son Action ■ (qui vaut 3). Pour savoir si elle réussit un saut, le joueur lance 5 dés à six faces (résultats : 3, 2, 4, 6, 1) et compte les valeurs ≤ à 3. Ici il a réussi avec 3 dés.

Comparaison avec des personnages normaux

Si un super-héros affronte un personnage normal (en combat ou dans tout autre sorte de duel) dans le domaine de son pouvoir, il faut calculer les marges de réussite. Pour le personnage normal, procédez comme d'habitude. Pour le super-héros, comptez le nombre de réussites et regardez sur la table ci-contre. Vous vous rendrez compte qu'au-delà de trois réussites, aucun être humain ne peut concurrencer un super-héros.

Nombre de réussites	Marge de réussite	
1	3	Limites humaines
2	9	
3	27	
4	81	Super-héros «normal»
5	243	
6	729	
7	2 187	
8	6 561	
9	19 683	
10	59 049	
11	177 147	

Utilisation des Énergies

La Puissance ♣ permet de lancer un dé supplémentaire par point d'Énergie dépensé. La Précision ⊕ augmente de 1 la valeur à ne pas dépasser par point dépensé. En cas d'égalité dans un duel, c'est le super-héros qui a mis le plus de Rapidité ⚡ qui remporte le duel.

Valeurs limites

Comme pour les personnages normaux, la valeur d'une Composante ne peut dépasser 7, et celle d'un Moyen 5 (et en dépensant des points d'aventure bien entendu).

Réussite et échec critiques

- Si dans le test d'un super-héros, tous les dés indiquent 1, on augmente le nombre de réussites de un.
- Si dans le test d'un super-héros, tous les dés indiquent 6, une catastrophe d'une ampleur gigantesque arrive au super-héros, en fonction du nombre de 6. *Exemple* : pour deux 6, il se tord un membre ; pour trois 6, il se casse un bras ; pour cinq 6, il y a un tremblement de terre ; pour sept 6, une météorite s'écrase sur lui, etc.

Actions usuelles

En dehors de leurs super-pouvoirs, les super-héros font presque tous leurs tests de façon normale. Une exception : tous les tests normaux qui font agir la Composante utilisée par le pouvoir ont un bonus de +4.

Exemple : Illusionator, l'homme qui hypnotise les gens, leur faisant croire ce qu'il veut, a son pouvoir défini par Esprit ✨ / Action ■. S'il essaye dans la vie courante de remplir sa feuille d'impôts, il aura un bonus de +4 à son test normal.

Combat entre super-héros

Chaque super-héros combat avec ses propres pouvoirs (Force contre Force, Agilité contre Rayons Laser, etc.). C'est un duel classique. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la passe d'armes. La différence entre les deux réussites est le nombre de PV, EP ou PS (cela dépend du super-pouvoir utilisé) infligé au perdant.

Exemple : La Force Bleue frappe sur Super Sauterelle. La Force Bleue a 6 en Corps ○, 4 en Action ■ et fait 5 réussites. La Sauterelle essaye d'esquiver et fait 2 réussites. Elle perd donc 3PV (ou 3PS : ça dépend si la Force Bleue frappe « gentiment » ou « méchamment »).

Mort

Suivant le type d'univers dans lequel vous jouez, les points de vie perdus peuvent être réels ou l'équivalent

de points de souffle supplémentaires. En effet, dans les premières BD de super-héros, même les armes ne leur faisaient que des blessures légères. Auquel cas la récupération de tous les points de vie se fait en 24 heures.

Nombre de super-pouvoirs

À vous de décider combien de pouvoirs auront les personnages. Contrairement aux talents, les pouvoirs ne peuvent pas s'acquérir par l'expérience. Mais chaque grande aventure (au moins quatre séances de jeu) peut être le prétexte à découvrir de nouvelles possibilités, suivant ce que le meneur de jeu aura imaginé. Il est néanmoins conseillé de ne donner qu'un ou deux super-pouvoirs aux héros, quitte à les doter de un à quatre mini-pouvoirs.

Les mini-pouvoirs

Ce sont des pouvoirs gérés comme les pouvoirs normaux de super-héros, sauf que le nombre de dés à lancer est parfois plus bas que la valeur de la Composante, ou que la valeur à atteindre est plus basse que celle du Moyen.

Exemple : Super Sauterelle résiste à tous les venins, cela se joue sur Corps ○ (-1) / Résistance ■ (-1). Comme son Corps vaut 5, elle lance 4 dés ; sa Résistance valant 3, elle fait autant de réussites que de dés inférieurs ou égaux à 2.

Quelques mini-pouvoirs

- **Résister aux chocs** (chute d'un étage, collision avec un véhicule) : Corps ○ (-1) / Résistance ■ (0).
- **Se retenir de respirer** : Corps ○ (-1) / Résistance ■ (0), la marge de réussite (voir tableau) qui en résulte donne le nombre de minutes que l'on tient sans respirer.
- **Résister aux attaques mentales** : Esprit ✨ (-1) / Résistance ■ (0).
- **Se rendre sympathique** : Cœur ○ (0) / Désir ♡ (-1).

Un exemple...

Lavers est un homme qui a été immergé dans un étang saturé de produits chimiques, en même temps qu'un loup, alors qu'il chassait au couteau dans une réserve indienne (où de méchants industriels déversaient leurs déchets).

Son pouvoir dépend de Instincts ≈ / Perception ◀. Dorénavant, il sent les gens (leurs odeurs, leurs émotions), il devine les dangers, réagit comme l'éclair. Il a également un mini-pouvoir d'endurance, qui lui permet de résister aux coups, aux maladies, de courir très longtemps (MR demi-heures de suite). Ce mini-pouvoir dépend de Corps ○ (-1) / Résistance ■ (-1).



Les pouvoirs psioniques

Tout le monde aimerait pouvoir lire les pensées, voir l'avenir, imposer les mains, faire bouger les objets, etc. Ces pouvoirs de l'esprit, auxquels certains croient dur comme fer, et qui laissent sceptiques les autres, sont regroupés sous l'appellation parapsychologie, ou pouvoirs psioniques. Les règles suivantes permettent de mettre dans vos aventures des personnages (joueurs ou incarnés par le meneur de jeu) possédant ces pouvoirs. Par souci de simplicité, et pour reprendre la terminologie employée en science-fiction, nous les appellerons pouvoirs psis.

Des pouvoirs pour...?

La possibilité d'avoir des pouvoirs psis varie en fonction de l'univers dans lequel les personnages évoluent. C'est dans les mondes de science-fiction qu'elle est la plus répandue, elle est rare dans les univers contemporains, et encore plus rare en médiéval-fantastique (où l'on utilise déjà la magie pour générer l'aspect « merveilleux » du monde).

De plus, même si les pouvoirs psis existent, leur fréquence d'apparition et leur puissance peuvent être sujettes à variation. Vous pouvez décider que seul un personnage sur un million a la capacité de lire les pensées, ou bien qu'il existe une planète sur laquelle 10% de la population pratique la lévitation. Il est de toute façon déconseillé d'utiliser les pouvoirs psis lors de vos premières aventures. Une fois que vous saurez bien comment fonctionne le système de *Simulacres*, essayez ces règles, d'abord avec un PMJ, puis avec un des joueurs. Si vous trouvez, après un ou deux essais, que ces pouvoirs modifient trop votre univers, abandonnez cette règle.

Talents et Énergie psioniques

Tout pouvoir psionique est considéré comme un nouveau talent, que l'on acquiert à la création du personnage ou avec des points d'aventure. Il existe une nouvelle Énergie, l'Énergie psionique, qui sert à déclencher les pouvoirs et à indiquer leur puissance (un peu comme la magie). Lors de la création du personnage, on ne peut mettre que 1 point dans cette Énergie (son maximum est de 3), point que l'on doit prendre dans le total des 8 points disponibles pour l'ensemble des Règnes et des Énergies. Certains pouvoirs psis augmentent en puissance et capacité avec l'Énergie psionique que l'on peut y insuffler, tandis que d'autres ne sont accessibles qu'à partir d'une certaine valeur en Énergie psionique.

Fonctionnement des pouvoirs psis

Tous les pouvoirs psis fonctionnent si on réussit un test de Composante (presque toujours Esprit ✨) + Moyen + Règne + Pouvoir psi + difficulté. Le test exact est donné un peu plus loin pour chaque pouvoir psi ; la difficulté variant en fonction d'une règle spéciale (voir plus bas). On doit également dépenser autant de points d'équilibre psychique (EP) que le niveau d'Énergie psionique requis par le pouvoir (et donc posséder un score suffisant dans cette Énergie).

Si le pouvoir fonctionne, la victime a parfois droit à un test de résistance (c'est précisé dans chaque cas). Enfin, l'effet du pouvoir est géré en fonction de la marge de réussite (MR).

Progression et difficulté

Un talent psionique ne progresse pas avec les points d'aventure comme les autres talents.

- Avec les règles de base : la difficulté est de -4. À chaque test où on fait un double-□, la difficulté diminue de +1, jusqu'à un maximum possible de +3.

- Avec les règles de campagne : il n'y a pas de difficulté mais on met au départ le talent au niveau -4 (ce qui revient au même). À chaque test du pouvoir où l'on fait un double-□, le niveau augmente de 1, jusqu'à un maximum possible de +3. Les règles sur les succès critiques s'appliquent, mais la progression se fait seulement avec un double-□, et non pas avec une réussite critique.

- Une fois que le personnage est au niveau +3, il est bloqué dans sa progression. Sauf si vous utilisez les règles de super-héros (page 47). Auquel cas, au prochain double-□, le pouvoir psionique se transforme en pouvoir de super-héros. Et s'utilise dorénavant suivant les règles spécifiques à ce cas.

Énergies et échec critique

On peut utiliser les Énergies normales de la même manière que dans les règles de base et optionnelles (pour augmenter ses chances de réussite ou ses effets), que ce soit avec des points de souffle ou d'équilibre psychique. Mais n'oubliez pas que le pouvoir psi ne se déclenche, lui, qu'avec des points d'équilibre psychique.

- Si le personnage fait un double-□ lors d'un test de pouvoir psionique, il perd autant de EP qu'il avait dépensé en tout de points d'Énergie (y compris Puissance ⚡, Précision ⊕ et Rapidité ⚡). S'il n'en a pas assez, il perd ensuite des points de souffle, puis des points de vie (dans le torse si on utilise la règle des points de vie localisés).

Méditation

Parce que les utilisateurs de pouvoirs psis dépensent beaucoup de points d'équilibre psychique, ils ont développé un nouveau talent, qui est une méthode de méditation. Elle permet, en se concentrant un long moment, de récupérer plus vite des EP. Ce talent est accessible à tous les possesseurs de pouvoirs psis. Par contre, dans un monde « normal », seuls des personnages comme des sages tibétains, des mystiques, peuvent connaître et enseigner cette méthode.

La Méditation psi est donc un talent de niveau (X). Le test de méditation se fait sur Esprit ✨ + Désir ♡ + Humain ♀ + Méditation psi - EP perdus. Si le test réussit on récupère [B] EP au bout de 18 heures de méditation. Cette méditation doit être profonde et ne pas être interrompue par aucune activité d'aucune sorte. Pour pouvoir ensuite à nouveau méditer, il faut s'être reposé au moins 6 heures.

Liste de certains pouvoirs psis

Rappelons que le Néant ⊖ est un Règne qui regroupe tous les autres, et qui vaut toujours -1.

Précognition

Niveau 1

- Voir l'avenir. Test : Esprit ✨ + Perception ◀ + Néant ⊖. Effet : on a une vision des diverses possibilités d'un avenir qui est au maximum à MR minutes.

Niveau 2

- Voir la mort. Test : Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ♀. Effet : on a une vision des diverses possibilités de l'avenir d'une personne, jusqu'à sa mort ou, au maximum, de MR x 10 années.

Niveau 3

- Changer le futur. Test : Esprit ✨ + Désir ♡ + Néant ⊖. Effet : les prochaines MR heures de votre avenir vont défilier. Jouez normalement, et revenez au début de ce temps si et quand vous le désirez.

Télépathie

Niveau 1

- Connaître les pensées. Test : Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ♀. Résistance : Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ♀. Effet : on lit les pensées d'une personne connue jusqu'à MR kilomètres.
- Envoyer ses pensées. Test : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain ♀. Effet : on envoie ses

pensées à une seule personne connue jusqu'à MR kilomètres.

Niveau 2

- Sentir le danger. Test : Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ♀. Effet : on détecte un danger qui va vous affecter dans MR minutes au maximum, ou dont la source se trouve à MR kilomètres.

- Hypnotiser. Test : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain ♀. Résistance : Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ♀. Effet : une personne, que l'on connaît, et qui est à moins de MR kilomètres, est sous votre contrôle mental pour MR heures.

Niveau 3

- Imposer sa volonté. Test : Esprit ✨ + Désir ♡ + Néant ⊖. Résistance : Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ♀. Effet : toutes les créatures vivantes, dans une sphère de MR x 1000 kilomètres croient ce que vous voulez leur faire croire (vous prendre pour le messie, vous croire invisible, oublier votre existence, etc.).

Guérison

Niveau 1

- Guérison. Test : Corps ○ + Action ➡ + (Humain ♀ ou Animal 🐾). Effet : vous guérissez une créature de [B] PV et [B] PS (répartissez les PV comme vous le désirez).

Niveau 2

- Bénédiction. Test : Corps ○ + Action ➡ + Humain ♀. Effet : vous guérissez la maladie (même incurable) d'une personne.

Niveau 3

- Résurrection. Test : Esprit ✨ + Désir ♡ + Néant ⊖. Effet : vous ramenez une créature d'entre les morts, pourvu que vous ayez son cadavre complet et que le décès ne remonte pas à plus de MR jours.

Télékinésie

Il y a deux pouvoirs, dont les effets changent avec le niveau.

Niveau 1

- Déplacer un objet¹. Test : Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ⊖. Effet : on déplace MR kilos de matière à la vitesse d'un homme qui marche, pendant MR minutes.
- Infliger des dégâts². Test : Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ⊖. Résistance : Corps ✨ + Résistance ■ + Humain ♀. Effet : une créature vivante que vous pouvez voir subit une perte de [A] PV.

Niveau 2

- Déplacer un objet². Test : idem niveau 1, mais on déplace jusqu'à MR x 100 kilos à MR x 10 km/h.
- Infliger des dégâts². Test : idem niveau 1, mais les dégâts sont de [B] PV.

Niveau 3

- Déplacer un objet³. Test : idem niveau 1, mais on déplace jusqu'à MR x 100 tonnes à MR x 100 km/h.
- Infliger des dégâts³. Test : idem niveau 1, mais les dégâts sont de [B] PV.

Le space opera

De l'aventure avant toute chose

Il ne faut pas confondre science-fiction et space opera, ce dernier terme désignant les récits – le plus souvent d'aventure – faisant largement appel au voyage dans l'espace et à l'exploration d'autres planètes. Astronefs, mondes étrange(r)s et peuplades extraterrestres en constituent les principaux ingrédients, le tout en général

dans une ambiance de grandiose démesure où la mort d'un système solaire ou l'effondrement d'un empire n'ont rien de déplacé. C'est le domaine de l'imagination débridée, et l'aspect scientifique n'est souvent – mais pas toujours – qu'un vernis, un prétexte pour précipiter les personnages dans les aventures les plus périlleuses et les plus insensées.

En dépit de la richesse potentielle que suggère cette brève description, le space opera a mauvaise réputation. On l'a souvent accusé de se contenter de transposer dans un cadre interplanétaire ou interstellaire des intrigues typiques du western ou du roman de cape et d'épée, voire de glorifier le colonialisme à travers les guerres de conquête appréciées de certains auteurs. Comme toute généralisation, celle-ci est loin d'être applicable au genre dans son ensemble, et beaucoup d'œuvres entrant dans le cadre du space opera ne justifient nullement de telles critiques.

Précurseurs et fondateurs

Quand l'écrivain américain Wilson Tucker invente le terme en 1941, par référence ironique aux « soap operas », le space opera possède déjà une histoire conséquente, riche en œuvres marquantes. Le genre apparaît en effet dans le premier quart du XX^e siècle, à une époque où la conquête de l'Ouest est bien finie. 1912, l'année où Edgar Rice Burroughs publie *Les conquérants de Mars*, consacre l'entrée des deux derniers États continentaux dans l'Union. Au début de ce roman, John Carter est d'ailleurs poursuivi par des Indiens, ce qui prend des allures de symbole d'un monde qui se meurt, qui est déjà mort, vu la suite de l'aventure. Celle-ci se déroule sur une planète Mars épique et vieillissante, où des restes de technologie coexistent avec une société d'aspect médiéval. Cette vision influencera beaucoup l'image que donneront de cette planète les auteurs de SF des générations suivantes. (Voir également le médiéval-fantastique, p. 48.) Pour la France, on peut retenir les noms de Jean de la Hire (*La roue fulgurante*, 1908) et de Gustave Le Rouge (*Le naufragé de la planète Mars*, 1908), qui

n'auront guère de postérité. Signalons également le Belge J.-H. Rosny Aîné qui, dans *Les navigateurs de l'infini* (1925), décrit des Martiens très originaux, parfaitement non humains avec leurs trois jambes et leurs six yeux, mais si « charmants » que le narrateur finit par tomber amoureux de l'une d'elles.

Revenons aux États-Unis, où le space opera prend réellement son essor au cours des années 20, quand Hubble découvre l'existence d'autres galaxies. Ray Cummings, Murray Leinster et E. E. Smith, habitués des sommaires des pulps¹ édités par Hugo Gernsback², font partie des fondateurs du genre. Alors que les œuvres du premier ont mal supporté l'épreuve du temps, celles de Leinster demeurent lisibles (*Le dernier astronef*, 1946 ; *L'astronef pirate*, 1964). C'est avec Edward E. Smith qu'apparaissent véritablement les éléments qui deviendront très vite les poncifs du genre : courses-poursuites échevelées à l'échelle de la galaxie, batailles spatiales où des navires géants s'affrontent dans un déferlement d'énergie destructrice, périls à l'échelle de l'univers, etc. (*La curée des astres*, 1928). A cette époque débute également Edmond Hamilton, dont la trilogie des *Loups des étoiles* (1967-1968) constitue une véritable quintessence du genre.

Les années 30 sont celles de l'explosion. Les auteurs de la décennie précédente prolongent et développent les thèmes qu'ils ont contribué à créer. E. E. Smith démarre notamment en 1933, avec *Triplanétaire*, sa fameuse série des *Fulgurs* qui connaîtra un grand succès ; il y joue à fond la carte de la démesure et l'espace, cette nouvelle *Frontière*³, devient le théâtre d'affrontements grandioses. A cette époque apparaissent Catherine L. Moore (*Shambleau*, 1933) et Jack Williamson (*La légion de l'espace*, 1934 ; transposition avouée des *Trois Mousquetaires*). Signalons aussi *Le choc des mondes* (1932), d'Edwin Balmer et Philip Wylie, où une planète vagabonde vient percuter la Terre ; seule une poignée de scientifiques s'enfuira vers un satellite demeuré intact du monde errant. Ce roman, dont on tira un film, inspira vraisemblablement les aventures de Flash Gordon.

Bien que Smith fasse traverser la Voie lactée à ses vaisseaux, et que Williamson envoie les siens vers l'Etoile de Barnard, une bonne partie du space opera de l'époque se limite au système solaire. Cela va changer, même si Mars restera un thème privilégié tout au long des différentes périodes qui vont suivre.

L'école anglo-saxonne

En 1937, Campbell (*La machine suprême*, 1934) prend la direction d'un pulp nommé *Astounding Stories*, qu'il rebaptisera très vite *Astoun-*

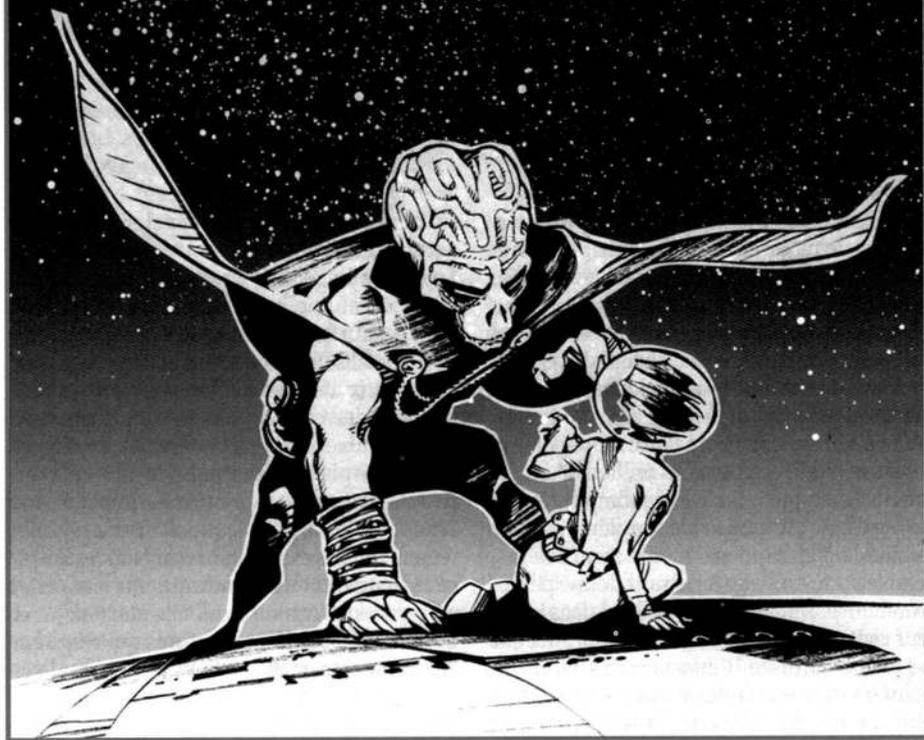
ding Science-fiction. Dans ses pages seront publiés la plupart des auteurs majeurs de l'Âge d'Or, ces « classiques » qui, tous, sacrifieront à un moment ou à un autre au space opera : A.-E. van Vogt (*La faune de l'espace*, 1939) ; Clifford D. Simak (*Les ingénieurs du Cosmos*, 1939) ; Robert Heinlein, dans le cadre de son *Histoire du Futur* (*Les vertes collines de la Terre*, 1951) ou non (*L'âge des étoiles*, 1956 ; *Citoyen de la galaxie*, 1957 ; *Le vagabond de l'espace*, 1958) ; Isaac Asimov, inventeur avec sa série *Fondation* (commencée en 1942) du concept d'empire galactique, qui va révolutionner le genre et ouvrir la voie aux délires les plus baroques.

Les sociétés stellaires deviennent plus complexes, les extraterrestres plus originaux et, surtout, le voyage spatial, qui était au cœur des premiers space operas, est éludé au profit de thèmes plus ambitieux. Cette évolution deviendra évidente dès la fin de la décennie avec des écrivains comme James Blish, Jack Vance, Arthur C. Clarke, Poul Anderson ou Cordwainer Smith.

La série des *Villes nomades* (1950-1958), de James Blish, conte comment certaines villes de la Terre s'envolent pour partir à l'aventure dans l'espace. Jack Vance n'a pas son pareil pour décrire des civilisations crédibles, fort différentes de la nôtre (*La Geste des Princes-Démons*, 1964-1981 ; *Chroniques de Durdane*, 1971-1973). Arthur C. Clarke, spécialiste des intrigues où coexistent rigueur scientifique et vertige cosmique, insiste sur les aspects philosophiques et scientifiques (2001, *l'odyssée de l'espace*, 1968 ; *Rendez-vous avec Rama*, 1973). Poul Anderson, un maître de l'aventure, s'intéresse aux divers problèmes que posent des sociétés à l'échelle galactique (*Agent de l'Empire terrien*, 1965). Enfin, Cordwainer Smith rédige une fastueuse fresque historico-légitimiste située à des milliers d'années dans l'avenir, d'une sophistication bien éloignée de la rusticité des space operas archaïques – bien que le voyage spatial soit l'âme de nombreux récits (*Les Seigneurs de l'Instrumentalité*, 1955-1966).

Les années 50 sont aussi celles de l'humour et de la dérision, avec notamment les auteurs publiés dans la revue *Galaxy*⁴ Robert Sheckley, qui fit de l'univers une sorte de banlieue américaine où l'on prend son astronef comme aujourd'hui sa voiture et où les objets ont une fâcheuse tendance à se rebeller contre leurs propriétaires, et Erik Frank Russell, auteur de quelques space operas hilarants (*Guêpe*, 1957 ; *Plus X*, 1958 ; *La grande explosion*, 1962) ont contribué à cette « déstabilisation » du space opera – et de la SF en général.

Les années 60 seront des années de remise en question. Dans *Les Solariens* (1966), Norman Spinrad substitue la ruse à la violence pour créer l'arme secrète attendue par l'Humanité



pour la débarrasser de ses adversaires. Harry Harrison pastiche les tendances militaristes du genre (*Bill, le héros galactique*, 1965) et Gordon R. Dickson les exploite dans sa fameuse série des *Dorsai* (1960-1979), les « guerriers génétiques ». Frank Herbert emprunte la toile de fond de la saga de *Dune* (1965-1985) au space opera, et Samuel Delany tente de renouveler celui-ci avec le flamboyant *Nova* (1968), où l'on plonge au cœur d'étoiles en explosion. En 1967 débute *L'aventurier des étoiles*, d'E. C. Tubb, dont le personnage principal, Dumarest, cherchera la Terre pendant plus de trente volumes. C'est un excellent exemple d'un genre qui reste attaché à ses archétypes, comme en témoignent la série TV *Star Trek* (1966-1969), puis *La guerre des Étoiles* (1977) qui répendent, voire banalisent le space opera. Durant toutes les années 70 et une bonne partie des années 80, le genre semble tourner en rond, même s'il continue à inspirer de bons textes. Carolyn J. Cherryh (*Chasseurs de mondes*, 1977) est un auteur typique de cette période, dont l'un des rares titres marquants, *La Grande Porte* (1978) est signé Frederik Pohl, qui a fait ses débuts dans les années 40.

C'est par le biais de la hard science⁵ que le space opera va trouver un nouveau souffle. Gregory Benford confronte ses personnages à une civilisation mécanique impitoyable (*La grande rivière du ciel*, 1987; *Marées de lumière*, 1989), tandis que David Brin les envoie explorer l'univers, accompagnés de chimpanzés « humanisés » et de dauphins (*Marée stellaire*, 1983). De son côté, Orson Scott Card pose dans sa série d'*Ender* (1985-1991) les problèmes de conscience que l'Homme rencontrera face à

d'autres races intelligentes. Mais les deux œuvres les plus enthousiasmantes de ces dernières années sont le diptyque d'*Hypérion* (1989-90), étonnant catalogue du genre signé Dan Simmons, et la série de *la Culture*, où l'Anglais Iain Banks traite avec talent et rigueur de l'Utopie dans un cadre de guerre interstellaire (1987-1990).

En français (et en allemand) dans le texte

Le space opera arrive en France dès le début des années 50, mais Francis Carsac n'a pas attendu les traductions d'ouvrages anglo-saxons pour sacrifier au genre. Dans *Terre en fuite* (1960), l'homme décroche la Terre elle-même de son orbite pour l'envoyer autour d'un autre soleil; dans *La vermine du lion* (1967), il traite en profondeur des problèmes posés par la colonisation. De leur côté, Charles et Nathalie Henneberg mêlent légendes et astronefs dans un univers épique servi par une écriture romantique (*An premier, ère spatiale*, 1959; *La plaie*, 1964).

La collection Anticipation du Fleuve noir a accueilli jusqu'à nos jours le space opera français. Stefan Wul y publie une dizaine de romans hauts en couleur et délirants, à l'image des couvertures de Brantonne qui les illustrent: on y déplace des planètes entières, un robot privé se greffe les jambes de son propriétaire décédé, le voyage dans l'espace suscite des paradoxes (*Rayons pour Sidar*, 1957; *L'orphelin de Perdide*, 1958). Gilles d'Argyre⁶ livre l'ambitieuse *Saga d'Argyre*, qui commence par

la terraformation de Mars et s'achève avec le départ de Pluton transformé en astronef (1961-1964). B. R. Bruss favorise toujours les solutions non violentes (*La planète introuvable*, 1968). On trouve également quelques space operas intéressants chez Richard-Bessière (*Pas de gonie pour les Gharkandes*, 1964) et Jimmy Guieu (*Les Aventures de Blade et Baker*, 1961-).

Au début des années 70, Louis Thirion publie quelques space operas de haute tenue: *Ysée-A* (1970) débute avant la naissance de l'univers et *Sterga la Noire* (1971) est une vigoureuse dénonciation du capitalisme sur fond de poésie. Jean-Pierre Andrevon signe Alphonse Brutsche pour *La guerre des Gruulls* (1971), roman pacifiste décrivant des extraterrestres au mode de reproduction très original. Gilles Thomas connaîtra un grand succès avec des romans teintés d'heroic fantasy où l'aventure est prépondérante (*L'ange aux ailes de lumière*, 1978; *La jungle de pierre*, 1979). Citons encore Frank Dartal (*Triplex*, 1979), P.-J. Hérault (*Le rescapé de la Terre*, 1975) et Pierre Barbet, qui devrait ravir les fans de conflits spatiaux (*Vikings de l'espace*, 1969; *Les grognards d'Eridan*, 1970).

Les années 80 voient le reflux du genre, qui n'est plus pratiqué que par une poignée d'auteurs, dont J.-P. Garen (*Service de Surveillance des Planètes Primitives*, 1982-) est caractéristique. Il faut attendre la décennie suivante pour que le space opera reprenne de la vigueur avec, entre autres, Jean-Marc Ligny (*Chroniques des Nouveaux Mondes*, 1990-1991) et Red Deff (*Les psychopommes de Klash*, 1990), tandis que Michel Pagel livre une parodie décapante: *Le cimetière des astronefs* (1991).

Le Fleuve noir publie également Perry Rhodan, série fleuve allemande née en 1961. Astronaute de la Nasa envoyé effectuer le premier vol vers la Lune, Rhodan deviendra au fil des épisodes maître de la Terre, puis d'un empire galactique, après avoir obtenu l'immortalité, voyagé en tout sens dans l'espace et le temps et, conformément aux standards du genre, combattu des adversaires sans cesse plus puissants et monstrueux. C'est la fuite dans la démesure, comme chez Smith avec sa série des *Fulgurs*. On peut retenir, parmi les innombrables sous-séries constituant cette saga, celle de la *Quête cosmique* (1961), qui regroupe les volumes 7 à 9.

Remerciements à Annick Béguin et Jacques Goimard.

¹ Périodiques grand format édités sur papier de mauvaise qualité.

² Luxembourgeois d'origine, inventeur des mots « scientfiction », puis « science-fiction ».

³ Limite mouvante de la « civilisation »

lors de la conquête des États-Unis au XIX^e siècle.

⁴ Qui connut deux éditions françaises: 1953-1959, puis 1964-1977.

⁵ Littéralement « science dure ». Nom donné à une sorte de SF mettant l'accent sur de rigoureuses extrapolations scientifiques.

⁶ Alias Gérard Klein.

Les portes des étoiles

Les univers de space opera sont invariablement immenses, généralement grandioses et pleins d'occasions à saisir pour les ambitieux. Celui que nous vous présentons ici ne faillit pas à la règle...

Le décor

Le Nouvel Empire est immense; il s'étend sur la moitié de la galaxie. Mais ce n'est que l'ombre de l'Empire humain originel, qui englobait des centaines d'autres systèmes solaires. L'Ancien Empire s'est écroulé sous son propre poids il y a des milliers d'années (un virus informatique extragalactique, combiné à une attaque des planètes centrales, aurait eu raison de la cohésion de l'Empire en une semaine à peine), mais son fantôme hante encore la conscience des gens. On oublie ses faiblesses, son amour de la paperasserie, son mépris pour les droits des Extrahumains et sa soif de conquête, pour ne se souvenir que d'une époque de paix où fleurissaient la culture, l'art et des sciences largement oubliés depuis.

Après l'effondrement de l'Ancien Empire, chaque système se trouva isolé, coupé des autres. Il ne restait aucune structure couvrant plus d'une poignée de systèmes, et il fallut des siècles pour qu'une ébauche de réseau de communications se remette en place. Les planètes se trouvèrent livrées à elles-mêmes, souvent avec des résultats dramatiques (pour celles qui dépendaient massivement du commerce galactique pour leur approvisionnement, par exemple). Entre la famine, les épidémies et les invasions, les morts se comptèrent par milliards.

Dans un tel contexte, chaque ambitieux désireux de se tailler un petit royaume put s'en donner à cœur joie. Des centaines d'empires éphémères fleurirent, parfois dotés de systèmes politiques uniques et fascinants. La plupart volèrent en éclats au bout de deux ou trois générations, non sans laisser quelques traces de leur passage, généralement sous for-

me d'immenses étendues vitrifiées aux atomiques, de mondes vidés de leurs ressources minières, ou irrémédiablement pollués. Certains ont survécu jusqu'à nos jours, et sont parfois assez puissants pour tenir en respect les troupes du Nouvel Empire. En effet, l'Interrègne est officiellement terminé. Il y a quelques décennies (temps standard), un jeune général ambitieux a découvert une énorme flotte de nefs interstellaires oubliée depuis des milliers d'années près de l'ex-capitale de l'Ancien Empire, qui est aujourd'hui un monde dépeuplé et à peine habitable. On suppose qu'elle avait été rassemblée pour résister à l'assaut donné par les Extrahumains fréthrr (voir plus loin) dans le secteur central, et personne ne sait pourquoi elle ne fut pas utilisée (l'invasion des Fréthrr a pourtant eu lieu, et reste un des événements les plus atroces du début de l'Interrègne). Tout était encore en état de marche, y compris les systèmes de propulsion, très supérieurs à ce que l'on sait fabriquer aujourd'hui. Suivant le modèle des autres ambitieux, notre général commença à se tailler un empire dans le Noyau galactique. Il eut l'intelligence de recourir à une propagande efficace, qui le présenta comme le restaurateur des gloires passées de l'Humanité, et pris le titre d'Empereur radieux, vacant depuis la chute de l'Ancien Empire. C'était il y a douze ans. Depuis, il a étendu son domaine sur 60% de la superficie de l'Ancien Empire (estimation très approximative). Il reste des centaines de systèmes à redécouvrir. Ils ont connu une évolution différente, coupés du reste de la galaxie. Bien entendu, les Marches de l'empire connaissent une activité jamais égalée. Elles grouillent littéralement de marchands indépendants, de pirates, de corsaires, d'espions et de diplomates. Et au-dessus du tout plane la menace extrahumaine, toujours présente à l'esprit mais rarement formulée...

La technologie

Ou «l'art d'accommoder les restes». Aucun progrès fondamental n'a été fait depuis la chute de l'Ancien Empire. Dans certains domaines, on a même enregistré des régressions spectaculaires. C'est notamment le cas de l'hyperpropulsion (les vaisseaux d'aujourd'hui sont, en moyenne, dix fois plus «lents» que leurs équivalents de jadis. C'est dû essentiellement à l'épuisement de certaines matières premières et à un recul de la maîtrise des technologies de base). Sur la plupart des mondes, on en est revenu aux propulseurs à carburant liquide, fau-

te de savoir fabriquer et réparer les piles à antimatière d'autrefois.

Le cas de la génétique est bien plus dramatique. C'est une science presque totalement oubliée. Or, les dirigeants de l'Ancien Empire s'étaient faits une spécialité d'adapter les populations aux mondes à coloniser. On modifiait le corps des colons pour leur permettre de supporter une gravité importante, ou de respirer une atmosphère toxique. Le résultat n'avait parfois plus qu'un rapport assez lointain avec l'humain de base. Du coup, il arrive régulièrement que les explorateurs du Nouvel Empire redécouvrent un monde qui, sur leur carte, est mentionné comme «colonie humaine»... et qui s'avère peuplé de créatures qui respirent allègrement un mélange fluor/azote. Très logiquement, ils le désignent comme «tombé aux mains des Extrahumains». Généralement, on envoie ensuite une flotte de guerre.

D'une manière générale, tout ce que construisait l'Ancien Empire était prévu pour durer longtemps. Sur les mondes centraux, certains édifices datent de vingt mille ans. C'est aussi le cas d'une quantité de vaisseaux spatiaux dont, bien entendu, les croiseurs du Nouvel Empire, et d'une foule de petits objets...

La miniaturisation est également un art perdu: les générateurs d'énergie sont devenus d'énormes engins qui occupent des immeubles entiers.

La Marche de Vassiriya

C'est une zone regroupant une centaine de planètes, situées à la frontière du Nouvel Empire. Hors du Nouvel Empire, pour être précis, même si cet état de choses n'est pas voué à durer. Dans la mesure où la région risque de revêtir une importance stratégique considérable dans les années à venir, si les menaces de guerre avec les Fréthrr se confirment, les diplomates impériaux font l'impossible pour obtenir le plus de ralliement possible dans un minimum de temps. En plus d'une poussière de mondes mal connus ou pas encore redécouverts, les puissances principales de la région sont:

- **L'Oligarchie de Vassiriya.** Une trentaine de planètes, dirigées d'une main très molle par un groupe d'une centaine de riches marchands. Les oligarques sont tellement divisés entre eux que le gouvernement passe plus de temps en luttes intestines qu'en opérations

utiles. Toutefois, ils sont tous d'accord sur un point : le Nouvel Empire peut être un partenaire commercial, mais il n'est pas question de lui accorder plus d'influence dans la région qu'il n'en a déjà. Ces systèmes solaires sont un paradis pour les contrebandiers et les pirates. On y trouve cinq ou six planètes « presque habitables » (avec une gravité ou un taux d'ultraviolets légèrement trop élevés), qui font des repaires idéaux pour ce genre d'individus. De plus, les oligarques sont assez peu regardants sur l'origine des marchandises qu'ils achètent.

● **Nouvelle-Hermia.** La puissance dominante, militairement parlant. C'est une bonne vieille dictature aux accents totalitaires, qui domine sept systèmes habités, plus une nuée de « colonies minières » aux quatre coins du secteur. L'essentiel des revenus de l'État passe dans la construction d'une flotte toujours plus moderne et plus puissante. Les relations avec les Frethrr sont au mieux tendues, et on attend d'un jour à l'autre une guerre de grande envergure. Le Nouvel Empire lui a offert son aide à plusieurs reprises, et il est probable qu'elle sera acceptée à court terme.

● **Serlka V.** Plus connue sous le nom de « Paradis ». C'est une planète assez semblable à la Terre, habitée par une poignée de tribus humaines que la chute de l'Ancien Empire a ramené à la barbarie et qui n'ont pas remonté la pente depuis. Une très grande île (de la taille de la France), qui s'étend au large du continent principal, a été vidée de ses indigènes. C'est là que, dans un climat idyllique, tout ce que le secteur compte de patrons du crime, de magnats de la haute finance et de dictateurs déchus coule des jours paisibles. Le Nouvel Empire ne s'y intéresse pas. Par contre, bon nombre de résidents de la Marche ont un grief contre l'un des habitants de Paradis... ce qui justifie une des défenses planétaires les plus solides de la région.

● **Les Libres Systèmes Unifiés.** Sous ce nom pompeux se cache une union assez lâche regroupant neuf mondes habités, plus une douzaine qui ne le sont plus... et pour cause : ils ont été totalement vidés de leurs ressources naturelles, pollués à outrance, puis abandonnés à eux-mêmes. S'il reste quelques habitants sur ces « mondes morts », ils sont, au mieux, à moitié fous. Comme leur politique écologique ne les laisse pas gouvernés par des gens raisonnables. En fait, ils ne sont pas gouvernés du tout, chacun étant autonome. Sur les neuf, on trouve donc deux dictatures, une démocratie, trois monarchies, une fédération mondiale en équilibre instable et deux « anarchies » : un monde où la guerre civile est endémique et une expérience utopique de démocratie totale... qui s'est avérée complètement ingouvernable à l'usage. Ces systèmes seront sans doute les prochaines proies du Nouvel Empire.

● **Caspæra.** Une planète géante ressemblant à Jupiter, habitée par des intelligences non humaines. Elle est régulièrement visitée par des marchands de l'Oligarchie et des contrebandiers, attirés par les fabuleuses réserves de gaz naturel qu'elle contient. Pour l'instant, ses

habitants n'ont pas l'air de s'en formaliser. Il est vrai que personne n'a jamais réussi à communiquer avec eux...

Quelques races

● **Les Frethrr** sont destinés à être les méchants de l'histoire impériale, qu'ils le veuillent ou non. C'est une civilisation guerrière, qui a accéléré la chute de l'Ancien Empire il y a six ou sept mille ans, avant de se couper du reste de la galaxie. Les Frethrr ont évolué à partir de créatures voisines des léopards. Ils sont grands, bipèdes, gracieux, carnivores, et complètement étrangers aux modes de pensée humains. Ce sont des individualistes farouches mais, dans l'espace, ils se battent de façon tellement coordonnée que certains stratèges impériaux ont estimé qu'ils devaient posséder un « esprit de groupe » à la façon de certains insectes. Ils possèdent une culture très raffinée, très complexe et très formaliste, mais n'hésitent pas à se montrer incroyablement barbares et cruels avec les Humains (et entre eux !). On a avancé que leur animosité pour les Humains découlerait de motifs d'ordre esthétique : ils les trouvent tout simplement trop laids pour être dignes d'exister. Il est certain qu'il existe des dizaines de mondes sous leur domination. La Marche de Vassiriya est en contact avec les avant-postes de leur empire, sur lequel on sait peu de chose. Il semble que leur système politique soit apparenté à la féodalité, avec des nobles héréditaires gouvernant une planète et rendant hommage à un suzerain situé on ne sait où (en supposant qu'il existe, ce qui n'est même pas certain !). En revanche, leurs planétoïdes de combat sont une réalité. Chaque domaine frethrr possède le sien, en orbite autour de la planète principale. Ce sont des monstres gros comme des continents. Les légendes qui parlent de la chute de l'Ancien Empire décrivent leurs performances au combat, mais il y a belle lurette qu'ils ne sont plus que de coûteux symboles de puissance et de prestige. Toutefois, en cas de conflit avec les Humains, ils pourraient bien retrouver leur utilité... Le Nouvel Empire cherche à rassembler le plus de renseignements sur ces créatures, et envisage une « attaque préventive » dès que possible. C'est une imprudence qui risque de s'avérer fatale.

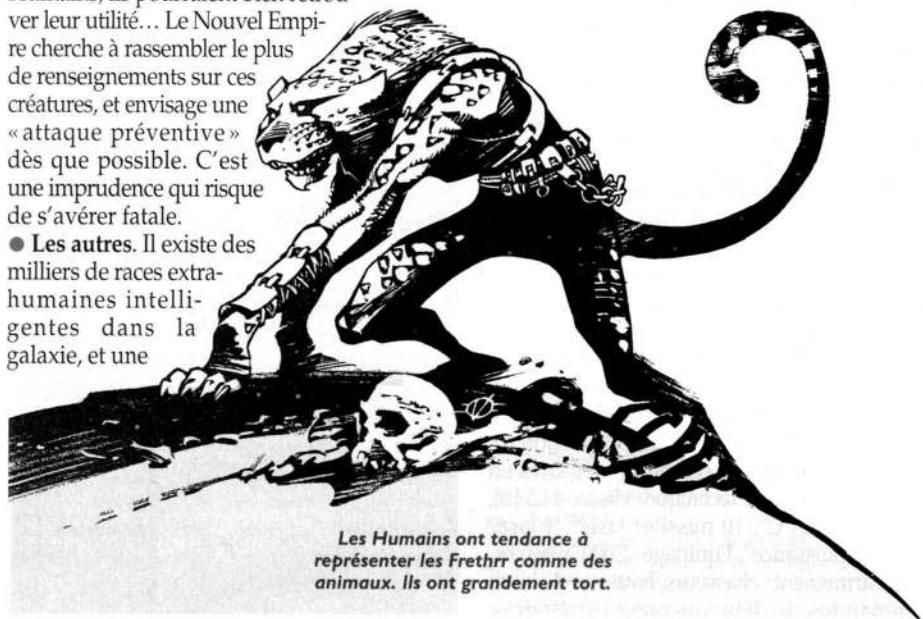
● **Les autres.** Il existe des milliers de races extraterrestres intelligentes dans la galaxie, et une

bonne dizaine dans la Marche de Vassiriya. Cela va des oiseaux télépathes de Xianye II (une société raffinée, mais dont les membres ont le tort de ressembler à de grosses autruches, qui plus est très bonnes à manger) aux Zéros (des êtres d'énergie incompréhensibles qui se nourrissent de radiations électromagnétiques et qui ont la dangereuse habitude de s'embarquer sur les vaisseaux humains). Citons aussi les N'renjjj'T, des rongeurs anthropoïdes qui ont développé leur propre civilisation interplanétaire – ils font beaucoup de commerce avec l'Oligarchie. Par ailleurs, il existe un nombre inconnu de variétés « d'homínidés », descendants d'humains génétiquement adaptés pour vivre sur des mondes inhospitaliers. La plupart possèdent des cultures très éloignées de nos normes... Sans être aussi ouvertement raciste que son prédécesseur, le Nouvel Empire considère toutes ces créatures avec beaucoup de méfiance. Là où il exerce son autorité, les Extraterrestres sont la plupart du temps traités en citoyens de seconde zone.

En termes de jeu

Toutes les créatures intelligentes possèdent un Règne qui correspond à notre Règne Humain. Il sert à faire tous les tests concernant l'individu en propre. A propos des rapports entre espèces (Humains et Frethrr par exemple), on considère que ce Règne est nul, à moins que les deux espèces soient encore suffisamment proches (sur le plan physique, mental et culturel, ce qui n'est pas évident à réaliser).

Les talents de Xénopsychologie ou Xénobiologie servent à pallier ce manque de connaissance (ainsi que les talents de coutumes diverses). Attention, tenter de comprendre ou de communiquer avec une espèce qui n'a pas encore été répertoriée se fait avec une grosse difficulté.



Les Humains ont tendance à représenter les Frethrr comme des animaux. Ils ont grandement tort.

Liste des talents spécifiques au space opera

Astrogation (X) : permet de calculer l'endroit où l'on se trouve, de programmer les ordinateurs des astronefs pour les sauts dans l'hyperespace.

Pilotage (-4) : c'est le « simple » pilotage des vaisseaux dans l'espace normal.

Déplacement en apesanteur (-2) : si ce talent est négatif, c'est la difficulté qui s'ajoute à toute action en apesanteur (déplacements, combat...). Si le talent est positif, il n'entre en jeu qu'en cas de duel contre quelqu'un également en apesanteur.

Xénopsychologie (-4) : ajuste tout jet de communication avec une espèce extrahumaine.

Xénobiologie (X) : discipline d'étude de la biologie des Extrahumains.

Les vaisseaux

Quelques modèles fréquemment rencontrés (les caractéristiques des armes et des blindages sont expliqués dans les règles page 45).

● **Petit navire de transport.** Dimensions : un cylindre de 400 mètres de long et 50 de section. Hyperpropulsion, performances médiocres. Armement : entre rien du tout et pas grand-chose (une ou deux batteries de canons laser). Équipage : 3 hommes, plus les ordinateurs de bord. C'est le « cheval de labour » de l'espace, il peut aussi bien transporter des machines-outils qu'une cargaison de colons congelés. Quand la cargaison a quelque valeur, il est accompagné de chasseurs. Fiche technique : vitesse 2 (2) [C], coque de 30 PC^F, 2 canons laser^F.

● **Chasseur.** Dimensions : celles d'un petit avion pour les modèles sans hyperpropulsion. Les rares qui sont capables de passer en vitesse-lumière ont la taille d'un 747 et des performances médiocres. Équipage : 1 homme. Fiche technique : vitesse 1 (1) [E], coque de 10 PC^F, 2 missiles laser^G.

● **Planétoïde de combat frethrr.** Dimensions : une « soucoupe volante » de 2000 kilomètres de diamètre, sur une cinquantaine d'épaisseur. Hyperpropulsion, performances moyennes. Équipage : des milliers d'hommes. Fiche technique : vitesse 10 (9) [H], coque de 1000 PC^I, 100 ultra blasters^I, 100 méga blasters^I. Transporte aussi des centaines de chasseurs.

● **Croiseur des Marches.** Bricolé à partir de plans de l'Ancien Empire, ce « fer à repasser » connaît une foule de variantes, en fonction des ressources de l'État qui le construit. Le modèle standard fait 3 x 0,5 km, et ressemble à une pointe de flèche. Hyperpropulsion de bonne qualité, manœuvrabilité médiocre en espace normal. Fiche technique : vitesse 4 (2) [D], coque de 100 PC^G, 10 missiles laser^G, 1 laser de haute puissance^H. Équipage : 2000 hommes. Autre armement : chasseurs, batteries de laser, commandos de débarquement planétaires.



Liara Magdalena Treep III, une des héroïnes de la Deuxième Révolution. Une redoutable combattante au méta sabre^G.

● **Croiseur du Nouvel Empire.** Dimensions : 9 km de long, 2 km de diamètre. Hyperpropulsion, performances excellentes, manœuvrabilité parfaite en espace normal. Fiche technique : vitesse 7 (6) [J], coque de 100 PC^I, 1 méga bombe^G, 100 méga blasters^I. Équipage : 600 hommes.

Performances en hyperespace

Médiocres : 1 semaine pour traverser la Marche, 1 mois pour arriver au Noyau galactique.

Moyennes : 4 jours pour traverser la Marche, 2 semaines pour arriver au Noyau galactique.

Bonnes : 1 journée pour traverser la Marche, 10 jours pour arriver au Noyau galactique.

Excellentes : 1 heure pour traverser la Marche, 2 jours pour arriver au Noyau galactique.

Conseils aux débutants

Contrôler les joueurs

Le space opera présente un immense avantage sur les autres univers de jeu : c'est grand. Et aussi un immense inconvénient : c'est grand ! Par ailleurs, si le meneur de jeu ne fait pas attention, c'est aussi un de ceux où les joueurs risquent de se procurer le plus facilement des moyens de transport ultrarapides. Et il n'y a rien de tel pour court-circuiter un scénario que des aventuriers libres de leurs mouvements. Imaginons que vous ayez écrit une intrigue se déroulant à Cermaz, et que les PJ, tout fiers de leur nouveau vaisseau, décident d'embarquer du fret et d'aller le vendre dans les Marches du Poiter, à l'autre bout de l'univers. Désagréable n'est-ce pas ? À part vous imposer une organisation de fer (avec des dizaines de petites fiches décrivant chaque planète, et une idée assez nette de ce qui peut s'y passer lorsque les PJ y font une visite imprévue), vous n'avez guère d'autre solution que de leur imposer des limites. Les « jeux à mission » fonctionnent très bien dans ce genre de cadre. Et, en fait, si vous avez envie de vous lancer dans une campagne, vous avez tout intérêt à intégrer les PJ dans une structure (unité de mercenaires, consortium marchand, services secrets). Ils passeront leurs premières parties à travailler dans le cadre de cet organisme. Puis, quand vous vous sentirez suffisamment assuré, vous pourrez les laisser « couper le cordon » et se lancer dans leurs propres aventures, en leur donnant davantage de liberté.

Créer ses aventures

Si vous avez envie de jouer « à la Star Wars », il n'y a pas trente-six méthodes pour rester dans le ton : soyez grandiose ! Rappelez-vous de toutes les bonnes vieilles recettes des aventures de cape et d'épée. Les méchants sont toujours d'infâmes et repoussantes crapules dont les plans sont, au minimum, à l'échelle de la galaxie. Les vaisseaux spatiaux sont plus gigantesques les uns que les autres. Vous pouvez détruire des planètes, faire exploser des soleils, etc. Mais vous avez une infinité d'approches possibles, en fait toutes celles auxquelles les auteurs de science-fiction ont été confrontés au cours du dernier demi-siècle. Vous pouvez créer un cadre très dépaysant en réfléchissant un moment aux aspects sociaux, économiques, politiques et culturels de votre univers. Quant aux races extraterrestres, elles peuvent fournir tout autre chose que des « méchants » aliens tentaculaires à exterminer ou de « gentils » humanoïdes qui paraissent taillés pour jouer les seconds couteaux. En fait, le « contact » avec une culture étrangère au mode de raisonnement difficilement compréhensible figure parmi les thèmes les plus intéressants qui soient (ici le mot clé est « difficilement »). Si vos joueurs ne peuvent rien comprendre par définition, cela ne vaut peut-être pas la peine de les faire jouer... ■



Shallya Frenn

Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCTS	4	ACTION	3
CŒUR	5	DÉSIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
	1	Précision
		2

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge : 36 ans. *Métier* : officier du CDP. *Talents* : stratégie de combat spatial, armement de vaisseau. *Hobbies* : les armes blanches antiques, l'histoire humaine.

Historique

Pour l'instant, Frenn est un officier comme il en existe peu : tout lui réussit. Mais est-ce parce qu'aucun danger n'a jamais menacé la planète ? Comment réagira-t-il en face d'une menace inconnue ?



Serg Kerwa

Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	4
INSTINCTS	3	ACTION	4
CŒUR	3	DÉSIR	0
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	2	Végétal	0
Humain	0	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
	2	Précision
		1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge apparent : 26 ans. *Métier* : ingénieur informaticien. *Talents* : tir au laser, acrobatie, lutte.

Historique

Kerwa est un robot humanoforme. Rien ne le distingue d'un être humain et la loi raciale du Vieil Empire ne l'oblige pas à dire sa vraie nature, bien qu'il ne s'en cache pas. Il essaye tout le temps de faire des plaisanteries mais n'y parvient guère.



Nassir Berna

Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	3
INSTINCTS	5	ACTION	2
CŒUR	5	DÉSIR	3
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
	1	Précision
		1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge : 48 ans. *Métier* : médecin. *Talents* : philosophie, tir au pistolet. *Hobbies* : énigmes logiques, héraldique.

Historique

Nassir a passé dix ans dans un monastère. Puis il a décidé que la méditation ne pouvait remplacer l'action et s'est engagé dans le CDP. Il a tendance à discuter chaque décision des officiers.



Aqar Jersen

Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	2
INSTINCTS	5	ACTION	4
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	2	Rapidité
	2	Précision
		1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge : 23 ans. *Métier* : officier du CDP. *Talents* : tir au laser, secourisme. *Hobbies* : surf sur lave, équitation.

Historique

Jersen est exactement ce qu'il semble être : un jeune officier prometteur et sportif, avec de l'ambition. Un peu macho, il manque parfois un peu de jugement.



Salhana Korva

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	4
INSTINCTS	4	ACTION	2
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
	1	Précision
		2

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge : 22 ans. *Métier* : astrogratrice. *Talents* : karaté, secourisme. *Hobbies* : histoire terrienne, vol à voile.

Historique

Passionnée de sciences et de physique, elle s'est engagée pour quatre ans dans le Corps de Défense Planétaire. Ce n'est pas qu'elle aime les militaires (trop frustrés) mais leurs équipements sont de premier ordre. Elle est tellement « protechno » qu'elle s'est fait greffer des implants de communication cérébraux.



Andella Lorlei

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	4
INSTINCTS	6	ACTION	1
CŒUR	5	DÉSIR	2
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	3

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	0

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
	0	Précision
		1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Fiche technique

Âge : 20 ans. *Métier* : xénologue. *Talents* : survie en milieu hostile, alpinisme. *Hobbies* : chasse, agriculture.

Historique

Andella est une jeune femme pleine de qualités, mais sa timidité l'empêche souvent de s'exprimer. Sauf avec les races extraterrestres, qui semblent particulièrement l'apprécier.

Argor



Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	4
CŒUR	5	DÉSIR	1
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	3

Règles					
Minéral	2	Végétal	0	Animal	0
Humain	2	Mécanique	2		

Énergies de base					
Puissance	2	Rapidité	0	Précision	0

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Humain. Âge : 23 ans. Métier : guerrier (épée). Talents : équitation, chasse, maçonnerie. Équipement : une armure légère (1/0/0), une épée longue.

Historique

Argor est le fils du maçon du village. Il n'a pas envie d'y rester toute sa vie et n'attend qu'un prétexte pour en partir sans déplaire à son père.

Malvia



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	4
INSTINCTS	5	ACTION	2
CŒUR	4	DÉSIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Règles					
Minéral	0	Végétal	1	Animal	1
Humain	1	Mécanique	2		

Énergies de base					
Puissance	0	Rapidité	1	Précision	2

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Humaine. Âge : 20 ans. Métier : chasseuse (arc). Talents : épée, premiers soins. Hobbies : poésie, danse. Équipement : une épée longue, un arc court, douze flèches, un briquet à silex, de quoi panser quelques plaies.

Historique

Malvia vit dans les bois, et des produits de sa chasse. Elle vient au village lors des fêtes, pour danser, boire et écouter les récits des voyageurs. Elle est toujours prête à faire des paris insensés.

Urgül



Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	1
INSTINCTS	3	ACTION	3
CŒUR	5	DÉSIR	4
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	2

Règles					
Minéral	2	Végétal	0	Animal	0
Humain	1	Mécanique	2		

Énergies de base					
Puissance	2	Rapidité	1	Précision	0

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Nain. Âge : 40 ans. Métier : guerrier (marteau). Talents : résistance magique (bonus de +1 à tous ses tests contre la magie), maçonnerie. Hobbies : joaillerie, légendes naines. Équipement : une armure lourde (2/1/0), un marteau, une lanterne à huile, une corde et un grappin.

Historique

Urgül déteste lire, il veut aller à l'aventure, pour que son nom entre dans les légendes. De toute façon il ne pouvait étudier la magie : par une bizarrerie de la nature, il semble y être réfractaire.

Naardin



Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	3
INSTINCTS	5	ACTION	4
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	1

Règles					
Minéral	2	Végétal	1	Animal	1
Humain	2	Mécanique	1		

Énergies de base					
Puissance	0	Rapidité	0	Précision	1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Nain. Âge : 60 ans. Métier : magicien hermétique. Talents : Sommeil (sort), dague. Hobbies : botanique, zoologie. Équipement : un bâton magique à focus qui a un maximum de 4PM et qui peut lancer Charme et Boule de feu ; une gourde avec une potion (2 doses) qui fait bleuir le visage du buveur quand il ment (durée : 24 h).

Historique

Naardin n'avait pas vraiment envie d'aller à l'aventure. Mais le conseil nain l'a désigné. Et puis, peut-être y aura-t-il une nouvelle magie à découvrir dans les lieux qu'il va devoir explorer ?

Aliendil



Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	2
CŒUR	6	DÉSIR	4
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	2

Règles					
Minéral	1	Végétal	2	Animal	1
Humain	1	Mécanique	1		

Énergies de base					
Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Elfe. Âge : 16 ans. Métier : fille de roi. Talents : pas de talent, mais elle sait faire comme un hobby tout ce que sait faire une fille de roi. Pouvoir exceptionnel : une fois par jour, elle réussit automatiquement une action. Elle peut faire profiter un compagnon de ce pouvoir. Équipement : une dague.

Historique

Selon la loi elfe, quand Aliendil s'est proposée pour partir à la Nécropole, personne n'a eu le droit de l'en dissuader. Le vœu qu'elle a fait empêche tout autre elfe de la gêner, ou même de l'aider (sauf en cas de danger mortel).

Kazeltas



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCTS	4	ACTION	3
CŒUR	5	DÉSIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Règles					
Minéral	0	Végétal	2	Animal	0
Humain	2	Mécanique	2		

Énergies de base					
Puissance	0	Rapidité	2	Précision	0

Vie			Souffle			Équilibre psychique		
<input type="checkbox"/>								

Fiche technique

Race : Elfe. Âge : 23 ans. Métier : guerrier (arc). Talents : épée, premiers soins, athlétisme. : une épée courte, un arc, douze flèches, une armure qui protège son bras gauche.

Historique

Kazeltas est le plus rapide des Elfes des bois, il adore toutes les épreuves physiques, même s'il n'est pas aussi costaud qu'un Humain. Il a appris qu'un de ses ancêtres avait bâti la Nécropole. Peut-être reste-t-il une trace de son passage ?

L'écume des étoiles

Attention, si vous êtes joueur, ne lisez surtout pas ce qui suit. C'est une aventure que vous allez peut-être jouer un jour. Par contre si vous êtes meneur de jeu, lisez attentivement le texte avant de le faire jouer (voir comment préparer sa partie p. 24). Voilà, c'est le moment pour nos héros, de retour d'une permission bien gagnée, de découvrir l'horreur qui a envahi leurs étoiles.

Prégénérique

Hernaq, un petit monde provincial de l'Oligarchie de Vassiriya. Les personnages-joueurs (PJ) appartiennent tous au corps de Défense planétaire. Ce Corps dispose d'un personnel permanent, mais chaque adulte doit, avant ses trente ans, y faire un service de dix-huit mois. Leur dernière permission étant terminée, ils regagnent leurs postes à bord de la station spatiale numéro 7. Ils sont entassés dans une navette autopilotée, propulsée par des moteurs-fusées poussifs. Tout va bien, la silhouette ovale de la station grossit, grossit...

Quand soudain une série de formes énormes surgissent du néant, juste à côté de la station. Elles sont colossales. En fait, leurs dimensions réelles sont difficiles à appréhender, mais l'ordinateur de bord les indiquera obligeamment : une centaine de kilomètres de diamètre. Et il y en a une bonne dizaine ! La plus proche se rue vers la station spatiale. Des sortes de tentacules sortent de sa masse, et commencent à la déchirer comme si elle était en papier. L'ordinateur de bord de la navette, privé de ses repères de guidage, coupe le pilote automatique. C'est le moment de poser la question rituelle : « Que faites-vous ? »

- Se ruer sur le tableau de bord pour reprendre le contrôle de l'appareil est une très bonne idée. Un test Esprit ✨ + Action 🗡️ + Mécanique 🛠️ + Pilotage (à +2 parce que les commandes sont relativement simples) semble à l'ordre du jour.

- Les personnages les plus agressifs pourraient vouloir attaquer. Cela revient à se lancer à l'assaut d'un porte-avion à l'aide d'un kayak. Faites-leur bien comprendre que c'est un suicide. Ils n'ont qu'un laser léger, face à des vaisseaux ? créatures ? incroyablement grosses.

- En revanche, la collecte d'informations est une bonne idée. La mise en marche des caméras extérieures du vaisseau ne demande pas de test, pas plus que la mise en route des divers programmes d'analyses dont est équipé le petit ordinateur de bord (qui occupe une dizaine de mètres cubes pour une puissance de traitement dérisoire).

- Redescendre vers la sécurité du plancher des vaches est chaudement recommandé. Dans ce cas, on supposera que le pilote automatique fonctionne, une fois mis sur la position retour à la base.

Quoi que fassent les PJ, l'espace est bientôt constellé de débris métalliques et de cadavres. La station est réduite à l'état d'épave. Les agresseurs disparaissent aussi vite qu'ils sont venus. La radio bourdonne de fragments de messages paniqués. En les écoutant, les PJ comprennent vite que des attaques similaires ont eu lieu sur toute la planète. Il ne leur reste plus qu'à revenir sur terre. Ils ne sont pas plus tôt posés qu'un véhicule blindé vient les prendre. Ils sont poliment mais fermement conduits dans une base militaire, près de la capitale. On leur fait bien comprendre que ce n'est pas une arrestation ! Simplement, les autorités ont besoin de leur témoignage.

La mission

Après quelques jours passés à rabâcher leur récit, encore et encore, devant des dizaines de galonnés taciturnes, on finit par les laisser en paix. Ils peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent. Ne leur répondez surtout pas. Retranchez-vous derrière des expressions toutes faites comme « top secret », « sécurité nationale » ou « vous le saurez en temps utile ». Les joueurs ont horreur de ça !

On finit par se rappeler qu'ils existent. Un matin, ils sont conduits devant un général qui a l'air très fatigué (*comment le jouer* : voix lasse

et air désabusé. Si les PJ renâclent devant ce qu'il a à leur proposer, il tentera de jouer sur leur patriotisme, mais sans aucune conviction). Voici ce qu'il leur dira : « Il se trouve que vous êtes les seuls survivants de ce qui s'est passé là-haut. J'ai vos dossiers sous les yeux, ils sont excellents. Nous avons donc pensé vous confier... euh... la suite des opérations. Nos agresseurs ne sont pas très loin. Ils se sont repliés en espace profond, à une dizaine d'heures-lumière de nous. Nous ne comprenons pas pourquoi ils nous ont attaqué, et nous estimons que... peut-être... une mission de contact réduite aurait une petite chance de... négocier. Est-ce que cela vous tente ? » Les PJ vont sans doute exploser en protestations indignées. Voici de quoi les motiver, par le biais du général.

- Les carottes. Héros nationaux, sauveurs de la planète, vengeurs de leurs camarades morts à bord de la station... Si cela ne prend pas, il passera à « solde quadruplée, un million de crédits de prime de risque par personne, plus une promotion au grade de colonel ».

- Le bâton. « Je suis désolé que vous nous obligiez à le prendre sur ce ton... Mais techniquement, le corps de défense planétaire auquel vous apparteniez n'existe plus. Il ne reste qu'une poignée de survivants, dont vous - essentiellement des permissionnaires qui se trouvaient à terre. Le gouvernement vient de décider qu'ils étaient intégrés à l'armée. Vous êtes donc sous mes ordres. Je suis bon bougre, je maintiens donc mes offres précédentes (la promotion, la prime, etc.). Mais vous avez le choix entre ça et la cour martiale. »

Une fois l'offre acceptée, le général se détend un peu, et la discussion peut commencer. Les PJ vont donc être mutés à bord du *Nervakian*, un croiseur léger qui les amènera « à distance prudente » de l'ennemi. A partir de là, ils auront un vaisseau de transport, et c'est à eux de jouer. Bien entendu, leur appareil sera équipé de toutes les bases de données possibles sur la xénobiologie en général et le contact avec les espèces hostiles en particulier.

Il y a une question que les PJ peuvent poser et qui embarrasserait beaucoup le général. C'est : « Mais puisque vous savez où est l'ennemi, pourquoi ne pas envoyer toute la flotte de l'Oligarchie pour lui régler son compte ? » La réponse est : « On a déjà essayé. Le *Nervakian* est le seul vaisseau survivant, sur les vingt-trois qui ont participé à l'attaque. »

Et si...

Les PJ refusent obstinément de participer ? Ils seront mis en prison. Deux jours avant leur passage en cour martiale, l'ennemi revient et dévaste tout un continent. Il y a des millions de morts. Les autorités renouvellent leur offre une dernière fois, par acquis de conscience. S'ils persistent dans leur refus, ils seront fusillés pour désobéissance à leurs supérieurs en temps de guerre. Le gouvernement réunira une force d'élite, chargée de prendre contact avec ces êtres... Modifiez en vitesse les fiches de personnage des joueurs, en rajoutant un ou deux points par ci par là, un ou deux talents de plus et en changeant les noms. Vous voilà en possession de nouveaux personnages, à qui on va proposer la mission. A partir de là, le scénario reprend.

Les faits

Les mystérieux agresseurs sont une race de créatures intelligentes, vivant en espace profond. Ce sont des êtres relativement paisibles. Il y a quelques semaines, leur route a croisé le chemin d'un croiseur du Nouvel Empire, en mission de reconnaissance dans la Marche. Croyant avoir à faire à des planétoïdes de combat frethrr, il les a suivis discrètement après avoir appelé du renfort. Deux autres croiseurs se sont joints à lui. A eux trois, ils ont réussi à isoler et à capturer l'une des créatures. Les autres ont essayé de la récupérer, et ont été repoussés. Elles ont donc, très logiquement, cherché à obliger les ravisseurs à rendre leur captif. Totalement inconscientes des différences politiques entre humains, elles ont attaqué la première planète qui s'est présentée : celle des PJ. Ces derniers peuvent être certains qu'ils seront bien traités. Ils vont être pris pour des émissaires venus accepter de libérer le prisonnier...

Acte I : le contact

Le Nervakian

C'est un immense vaisseau, qui n'est plus de la première jeunesse. Il y a des kilomètres de cour-sives, une passerelle de commandement qui paraît sortir tout droit d'un épisode de *Star Trek*, des quartiers d'habitation relativement confortables... L'équipage est composé de vétérans, remarquablement entraînés selon les normes de l'Oligarchie (*comment les jouer* : peu bavards, efficaces). Ils sont commandés par l'amiral Lorkad, un colosse couvert de décorations (*comment le jouer* : taciturne, mais visiblement désireux d'en découdre, emploi du vocabulaire militaire). Le premier soir, les PJ dîneront avec lui. Et il leur dira quelque chose du genre : « Écoutez. Vous êtes censés prendre contact avec ces salopards d'Extrahumains. Vous allez au casse-pipe et vous le savez. Je ne

crois pas que vous ayez la moindre chance de communiquer avec eux. Par contre, vous allez les approcher d'assez près. Transmettez-nous tout ce que vous pourrez. Avec un peu de chance, vous finirez par trouver un point faible dans leur défense. Dès que vous l'aurez, dites-le-nous et décrochez. On s'occupera du reste. »

● **Technique de jeu.** Les militaires sont tous des PMJ moyens, mais avec un métier qui leur donne des bonus dans diverses spécialités militaires. Ils sont tous loyaux et dévoués. L'amiral est un PMJ fort, une tête brûlée.

Maintenir la pression

Pour tout le reste de l'acte I, le *Nervakian* va être le seul lien des PJ avec la civilisation humaine. Or il est peuplé de militaires revanchards et très désireux de se couvrir de gloire... Lorkad harcèlera les PJ par radio pour qu'ils lui donnent une information, si minime soit-elle, qui puisse être interprétée comme une faiblesse de la part des créatures. Si les PJ ont le malheur de lui faire ce plaisir, il foncera dans le tas et se fera massacrer. Normalement, il ne devrait pas en arriver là, mais il meurt visiblement d'envie de le faire. Le fait d'avoir le *Nervakian* juste dans leur dos devrait rendre les PJ très nerveux... et leur rappeler que le déclenchement d'une bonne grosse belle guerre galactique dépend de ce qu'ils diront ou feront dans les prochaines minutes.

Le trajet prend trois jours. Après quoi, le *Nervakian* revient en espace normal, au milieu de nulle part. Le vaisseau de transport des PJ est prêt. Il ne leur reste plus qu'à embarquer et à prendre la direction du camp ennemi (les coordonnées sont préprogrammées. Ils n'ont normalement rien à faire).

Le Chorra

C'est le nom du vaisseau des PJ. Extérieurement, il semble énorme. En fait, l'intérieur est minuscule. L'essentiel de l'espace est occupé par les hyperpropulseurs et les ordinateurs. Les parties habitables ont un look « acier et plastique » assez déprimant, avec une abondance d'angles aigus où se cogner. Tout est décoré dans des tons vifs (vert, bleu, orange) censés mettre l'équipage de bonne humeur, d'après les concepteurs. Le résultat est surtout très kitch...

Le *Chorra* est encore trop petit pour bénéficier d'une pesanteur artificielle. Les PJ devront porter des chaussures spéciales et se sangler pour dormir, sous peine de flotter librement... **Passerelle** : il y a assez de sièges pour tout le monde, ainsi qu'une multitude de consoles hérissées de boutons, de voyants, de cadrans. L'ensemble ressemble au tableau de bord d'un 747, en encore plus compliqué. Les PJ ne possédant aucun talent de Navigation n'y comprendront rien ; les autres le trouveront désuet. **Cabines** : une par personne. De la taille d'un compartiment de wagon-lit et à peu près aussi confortable.

Douches : et WC. Rien d'extraordinaire.

Salon-réfectoire : une table, des chaises, un canapé, un autochef aux performances médiocres. C'est la pièce la plus laide du vaisseau.

Gymnase : « spécialement adapté à l'apesanteur », selon les constructeurs. La pièce est encombrée d'appareils biscornus et évoque davantage une salle de torture.

Salle de l'ordinateur. Commençons par les bonnes nouvelles : les banques de données promises sont réellement à bord. Et l'ordinateur est à commande vocale, relativement simple d'utilisation. Mais il est lent. Et a tendance à s'embrouiller quand on utilise des expressions idiomatiques (*comment le jouer* : usez et abusez de phrases comme « Je ne comprends pas. Veuillez reformuler votre demande ». Il a la voix et les intonations d'une speakerine particulièrement ahurie. Et restez à l'affût de tout ce que les PJ pourraient lâcher comme phrase ambiguë et pouvant se prêter à une interprétation catastrophique).

Salle des machines : des tonnes de ferraille, de tuyaux, de câbles et de relais. C'est mal éclairé. Si vous le décrivez bien aux joueurs, il y a de fortes chances pour que (paranoïaques comme ils le sont toujours) ils se mettent à penser à des aliens griffus dissimulés dans un recoin sombre. Il n'y a rien de semblable, bien entendu.

Armement : deux lasers lourds (qui ne peuvent tirer que vers l'avant) et quatre tourelles équipées de lasers légers, qui ne laissent théoriquement aucun angle mort. En pratique, c'est une toute autre affaire... Les PJ pourraient se sentir rassurés par cette quincaillerie. En fait, ils n'auront pas l'occasion de s'en servir.

● **Technique de jeu.** Donc, vous n'aurez pas besoin de vous servir des armements. Mais en voici malgré tout la fiche technique : vitesses 2 (2) [C], coque de 30 PC^F, 2 canons laser^F.

Contact

Le *Chorra* va naviguer pendant deux jours en espace normal avant d'atteindre l'ennemi. Pendant ce temps, les joueurs sont libres de préparer leur stratégie... c'est souvent un moment très satisfaisant pour le MJ.

Et puis, un amas d'objets blancs apparaît sur les écrans. L'ordinateur annonce fièrement qu'il s'agit « d'astéroïdes non répertoriés », puis change d'avis et les baptise « vaisseaux non identifiés ». Ils sont une douzaine. Les PJ s'en approchent doucement. Ils sont vraiment colossaux. Le plus petit mesure cent vingt kilomètres de long. De près (à quelques milliers de kilomètres), le spectacle est saisissant. Ce sont visiblement des structures organiques. Cela ressemble à d'immenses méduses blanches, avec des tentacules très fins, qui flottent sur des distances gigantesques, et d'autres beaucoup plus gros. Assez pour déchiqeter une station spatiale, on l'a vu... Les récepteurs du *Chorra* commencent à capter des émissions radio, sur diverses fréquences. Il ne s'agit bien entendu que d'un grondement incompréhensible... pour le moment. L'ordinateur se lance dans la

C'était des Méduses de la taille d'une petite lune, capables de réduire une station spatiale à néant en quelques minutes.

traduction. S'ils veulent aider au décodage, demandez aux PJ des tests d'Esprit ✱ + Perception <4 + Xénopsychologie (et pas de Règne: ces créatures ne rentrent dans aucune catégorie existante). N'hésitez pas à vous montrer généreux avec les joueurs qui auraient de bonnes idées du genre «diffuser des données universelles comme la table périodique des éléments»: ça marche, et les créatures répondent! Encouragez les joueurs à faire preuve d'initiative. S'ils préfèrent rester passifs, annoncez qu'«au bout de deux jours mortellement ennuyeux, l'ordinateur a fini par en décoder suffisamment pour vous permettre une conversation limitée». N'oubliez pas que les Méduses planent très au-dessus des mesquines considérations humaines. En fait, elles n'ont même pas compris que c'étaient les humains leurs adversaires. Elles sont persuadées que les vaisseaux sont une espèce voisine de la leur, et c'est à eux qu'elles s'adressent. Pour le reste, elles ne veulent qu'une chose: qu'on libère leur congénère!

Voici à quoi ressemblera leur première demande, lorsqu'elle s'affichera sur les écrans de l'ordinateur: «Nous te saluons Jeune/Petit Être. Nous sommes heureux de voir que tes Pères/Semblables sont revenus (à la raison?). Libérez le prisonnier et nous partirons.»

(Comment jouer la suite de la conversation: si cela vous amuse, vous pouvez demander aux joueurs d'écrire leurs questions. Au début, laissez passer quelques secondes avant chaque réponse, le temps que les logiciels de traduction fassent leur travail (et que vous ayez le temps de préparer une réponse assez déroutante). De temps en temps, l'ordinateur affiche des lignes entières de points d'interrogation, les obligeant à reformuler leur question.)

En définitive, les PJ devraient arriver à comprendre les faits suivants:

— Des membres de leur espèce ont capturé une de ces créatures.

— Ils ont réussi à repousser une tentative de libération.

— Le signalement des agresseurs correspond à un gros croiseur stellaire.

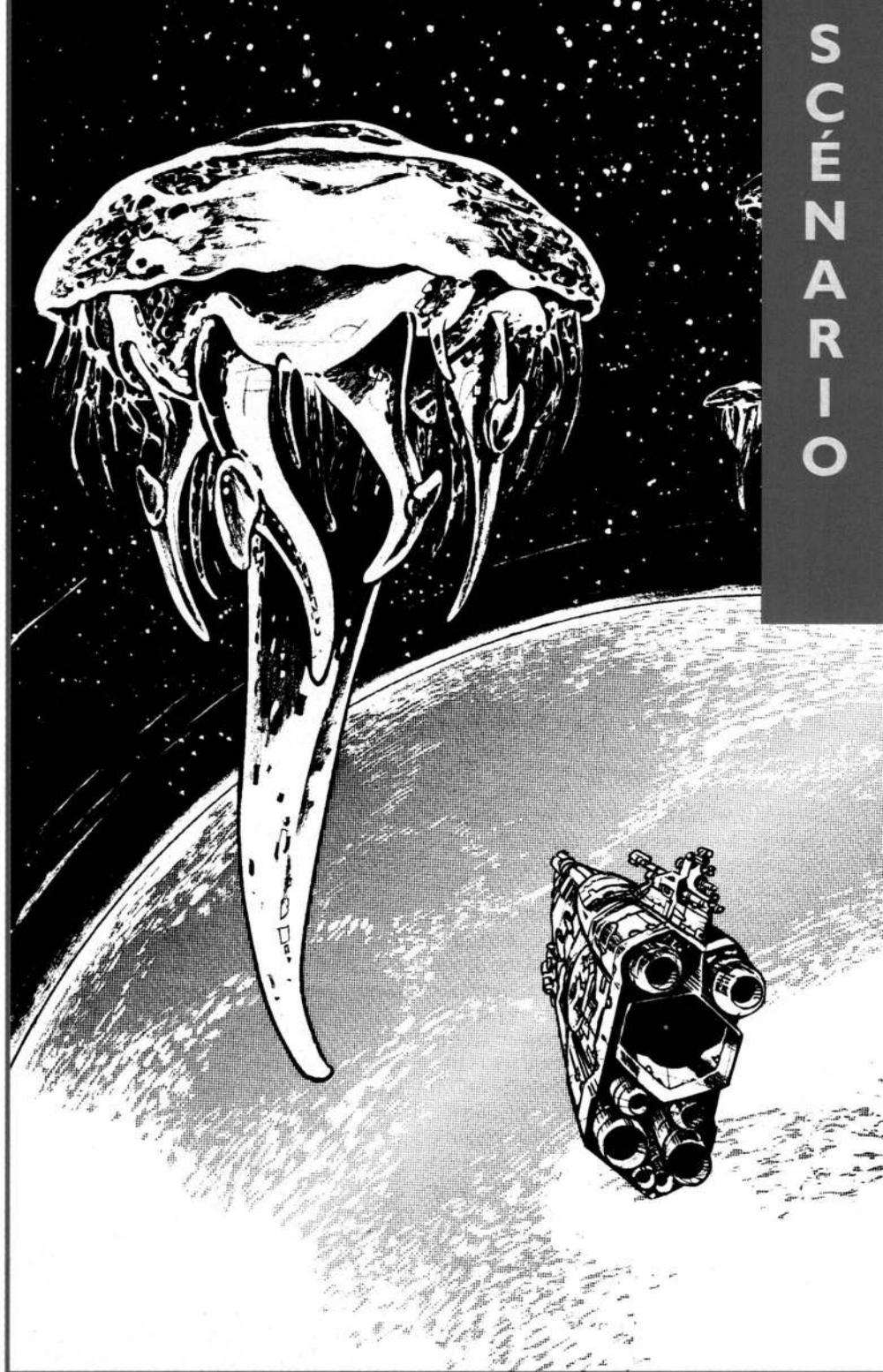
— Le captif est détenu en plein espace, aux coordonnées suivantes... (là, l'ordinateur risque d'avoir beaucoup de mal).

— Dès qu'il aura rejoint le groupe, les créatures repartiront dans leur secteur.

Gardez en tête que les Méduses risquent de ne pas croire les PJ quand ils affirmeront sincèrement ne pas être au courant de cette affaire. Elles peuvent même laisser planer quelques menaces: attaquer d'autres planètes, par exemple.

Les PJ peuvent faire leur rapport au *Nervakian*. Il sera relayé jusqu'à la capitale de l'Oligarchie. Et quelques minutes plus tard, les PJ reçoivent l'ordre de se rendre aux coordonnées indiquées, pour voir ce qui s'y passe. Après, ils ont carte blanche... à eux d'agir au mieux, en fonction des circonstances.

● **Technique de jeu.** Les Méduses ont un blindage de 100 à 200 PC^K, elles font des dégâts avec des Tentacules^K. Leur vitesse est de 9 (6) [D].



Et si...

Les PJ refusent d'y aller? Après tout, ils ont un vaisseau équipé d'hyperpropulseurs, et rien ne les empêche de filer ailleurs, le plus loin possible. Dans ce cas, le *Nervakian* les poursuivra et les arraisonnera. Ce groupe de PJ finira l'aventure aux fers. Il ne vous restera plus qu'à introduire une seconde équipe (d'autres PJ, les mêmes joueurs; le cas est évoqué plus haut) qui «travaillant à partir de données précédemment recueillies», ira finir le travail. Si vous êtes prêt à en assumer les conséquences, vous pouvez aussi laisser les PJ réussir leur fuite. Dans ce cas, demandez-leur un délai pour écrire la suite de vos aventures, et ajoutez qu'en attendant, on va finir le scénario. Et on en revient à l'option évoquée plus haut...

Acte 2: Opération Liberté! Sur place

Le *Chorra* ne met que quelques heures à atteindre les coordonnées indiquées par les créatures. Ils repassent en espace normal à quelques centaines de milliers de kilomètres d'un spectacle tout à fait passionnant.

Ils sont au milieu d'un système solaire (que l'ordinateur n'identifie pas), entre une planète rocheuse de petite taille et une géante de type jovien. Non loin de là, deux gigantesques croi- ▷

seurs, arborant les couleurs du Nouvel Empire, et entre eux, une sorte d'immense filet d'énergie d'une belle couleur verdâtre, derrière lequel on distingue vaguement les contours d'une petite Méduse (une cinquantaine de kilomètres de diamètre tout au plus). « Que faites-vous ? ».

Les PJ peuvent :

— Aller se cacher sur la planète ou l'une des lunes de la géante gazeuse. Ils y rencontreront les contrebandiers.
— L'ordinateur a quelques renseignements concernant les croiseurs du Nouvel Empire. D'après lui, il y a de fortes chances pour qu'un vaisseau aussi petit que celui des PJ passe inaperçu s'ils se risquent à faire une reconnaissance.

— Il est possible de trouver la fréquence radio des croiseurs, et de prendre contact. Les PJ se verront sèchement intimer l'ordre de déguerpir. S'ils n'obtempèrent pas, ils se font happer par un rayon tracteur...

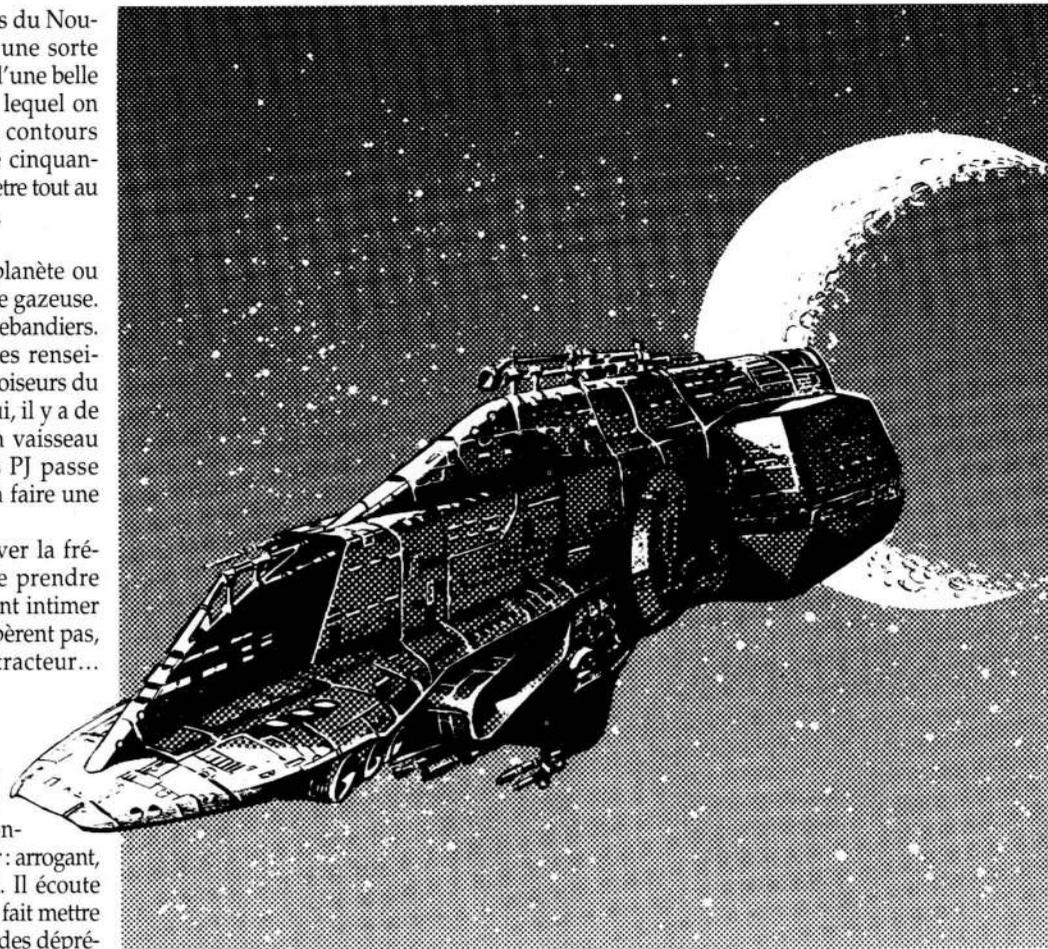
Les croiseurs

Si les PJ sont maladroits et se font capturer, ils seront mis en présence du commandant Derwa, le responsable de la mission (comment le jouer : arrogant, désagréable et plein de soupçons). Il écoute très attentivement leur histoire et les fait mettre en prison (il se moque éperdument des déprédations que les Méduses peuvent commettre sur le territoire de l'Oligarchie). Dans ce cas, il ne leur reste plus qu'à s'évader. Ce ne sera pas aussi difficile qu'on pourrait le croire (essentiellement parce que sinon, le scénario est fini). Il faudra court-circuiter la porte des cellules (ou attaquer le geôlier quand il vient apporter le repas). Ceci fait, il ne reste plus qu'à voler des uniformes, à regagner le *Chorra* et à filer le plus vite possible. Au passage, il est possible de récupérer quelques informations sur le champ de confinement qui emprisonne la Méduse (un test d'Esprit + Action + Mécanique, par exemple).

Quant au rayon tracteur qui devrait empêcher le *Chorra* de quitter le bord... si les PJ y pensent et cherchent à le saboter, ils y arriveront sans problème (il est commandé depuis la console sur laquelle ils ont trouvé les informations concernant le champ de confinement). Si, dans la précipitation, ils l'ont oublié, oubliez-le aussi ! Ce n'est pas le moment de leur compliquer mesquinement l'existence.

Les contrebandiers

Si les PJ préfèrent se diriger vers les planètes, ils apercevront un vaisseau non identifié, un peu plus gros que le leur. Cela ressemble à une barge de transport, clairement de fabrication humaine. S'ils cherchent à prendre contact, ils y parviendront. L'appareil se présente comme le *C'Porva*, appartenant à la flotte des Libres Marchands (autrement dit, contrebandiers), et il n'est pas tout seul dans le secteur. Si les PJ



Caché derrière l'astéroïde, le vaisseau pirate attendait sa proie, tel un barracuda cruel à l'affût du plongeur sous-marin.

Forces en présence

Pour ceux qui ont besoin de chiffres sur lesquels s'appuyer... Mais gardez-vous bien de les divulguer aux PJ, à moins qu'ils ne les demandent avec insistance. Couards... pardon, prudents comme ils sont d'habitude, ils risqueraient d'opter pour la fuite ! Si vous désirez les caractéristiques complètes des vaisseaux, reportez-vous au chapitre général dans l'article précédent.

Les gentils

- Le *Chorra*
- Le *Nervakian* : croiseur des Marches
- Les contrebandiers :
— 200 chasseurs sans hyperpropulsion, plus ou moins bricolés ;
— 6 frégates et une douzaine de cargos légers (performances et caractéristiques équivalentes).

Les méchants

- 2 croiseurs du Nouvel Empire (le troisième est en route pour le Noyau galactique, d'où il doit revenir d'ici quelques jours avec des renforts. Mais les PJ ne le savent pas. Et vous pouvez l'utiliser pour entretenir une saine ambiance de paranoïa.
- 500 chasseurs sans hyperpropulsion.

n'y pensent pas eux-mêmes, son commandant proposera une rencontre « pour discuter du problème des croiseurs ».

Les PJ sont donc conduits au navire-amiral des contrebandiers (une frégate légère – comme un cargo mais un peu mieux armé). Le *Chorra* est relié à la frégate par un tube étanche. Ils sont transbordés plus ou moins poliment. Profitez du trajet jusqu'au poste de commandement du vaisseau contrebandier pour poser un peu l'ambiance. Les matelots ne sont visiblement pas des militaires... mais il règne quand même une discipline très ferme. Il y a aussi bon nombre d'Extrahumains, dont certains sont franchement effrayants.

Les PJ sont mis en présence du commandant (un colosse bourru que tout le monde appelle « Le Capitaine ». *Comment le jouer* : grognon, emploie fréquemment des jurons à tiroir – puisez sans vergogne dans le stock du capitaine Haddock, en les mettant à la sauce spatiale –, avec un cœur d'or bien caché). Il ne demande pas mieux que de discuter de leur situation. La présence de tout ce monde dans leur coin de système les dérange beaucoup. Cela fait plusieurs semaines qu'ils sont coincés dans l'ombre de la géante jovienne, sans oser bouger de peur d'attirer l'attention des croiseurs (ils n'osent même pas passer en hyperspace car ils ne savent pas où est le troisième croiseur. Mais les rumeurs prétendent que les machines

de l'Ancien Empire pouvaient rester éternellement en subespace, et ils ont peur de tomber dessus s'ils tentent le coup). Ils sont nombreux, bien armés et savent où se trouve le générateur de champ de confinement (à moins que les PJ n'aient déjà dérobé ce renseignement. Dans ce cas, faites-leur plaisir et laissez-les l'apprendre à leurs nouveaux alliés). Il est commandé par une unité indépendante, de relativement petite taille (une centaine de mètres de diamètre), qui navigue entre les deux croiseurs. L'idée est de monter une diversion suffisamment importante pour que les croiseurs se détournent de sa protection. Les contrebandiers possèdent une cinquantaine de petits vaisseaux. Leur puissance de feu totale serait peut-être suffisante pour donner du souci aux chasseurs impériaux pendant quelques minutes, mais certainement pas pour déranger les croiseurs.

A ce stade, tôt ou tard, l'un des PJ pensera au *Nervakian*. Il les attend toujours à leur point de départ. En vitesse-lumière, ce n'est pas loin... Il ne leur reste plus qu'à remonter dans le *Chorra*. Lorkad écoute leurs explications, fait la grimace en apprenant la situation, et donne l'ordre de se mettre en route tout de suite. Le *Nervakian* quittera l'hyperespace dangereusement près de la géante jovienne (pour éviter de se faire repérer). Il ne reste plus qu'à préparer une réunion entre Lorkad et Le Capitaine. Curieusement, après quelques frictions et coups de gueule, ils s'entendent très bien... Laissez les PJ faire ce qu'ils veulent. Logiquement, ils devraient se porter volontaires pour attaquer le générateur en compagnie de quelques vaisseaux contrebandiers légers, pendant que le *Nervakian* attaque les croiseurs et que le reste des contrebandiers occupent la chasse.

● **Technique de jeu.** Les contrebandiers sont pour moitié PMJ moyens et PMJ faibles, sauf leur chef, qui est un PMJ fort. Ils sont peu disciplinés, mal éduqués, mais courageux et débrouillards.

Et si...

Les PJ, contents de trouver une cible à leur mesure, ouvrent le feu sur le *C'Porva*? (ou s'ils entament les négociations par des réflexions dépourvues de finesse, comme « ici le navire militaire *Chorra*, de la flotte de l'Oligarchie », l'autre s'enfuira. Dans ce cas, il y aura pour suite... et les PJ se retrouveront brusquement au milieu d'une nuée de navires. On leur ordonne de stopper. Et les discussions pourront avoir lieu, même si l'ambiance sera légèrement plus tendue.

Et si...

Les PJ, frétilant de joie à l'idée de jouer les généraux, proposent un plan de bataille tout différent? Vous avez trois possibilités :

— Utiliser les deux PMJ (Lorkad et Le Capitaine) pour les dissuader (« Votre idée est absurde. Nous ferons comme ça, comme ça et comme ça. Ne discutez pas! »). C'est sans doute le plus simple si vous êtes complètement débutant, mais aussi le plus frustrant. Les joueurs s'attendent toujours à ce que vous vous pâmiez

d'aise devant leurs idées, même si elles sont absurdes.

— Les laisser faire ce qu'ils veulent, et adapter les paragraphes qui suivent en conséquence. La meilleure idée est sans doute de vous en tenir au parti pris suivant : quoi qu'ils fassent, la bataille sera gagnée.

— Ceci dit, si leur plan est vraiment crétin et qu'ils insistent pour l'appliquer, vous pouvez leur décrire une bataille spatiale toute différente, où leurs vaisseaux volent en éclats dès les premiers engagements, et où ils sont forcés à une fuite ignominieuse dans l'hyperespace. De retour dans l'Oligarchie, ils font leur rapport... et se retrouvent intégrés à la force militaire qui va réussir ce qu'ils viennent de rater. Et vous retombez sur vos pieds...

Bataille spatiale

Avant de faire jouer cette scène, revoyez au moins une fois l'attaque de l'Étoile noire dans le premier épisode de *La guerre des Étoiles*. Et si vous pouvez vous procurer la musique et la passer en fond sonore, ce serait bien...

Les PJ n'ont pas à se préoccuper de ce qui se passe derrière eux. Le *Nervakian* tient quelques minutes avant d'être obligé de se replier, et les contrebandiers arrivent effectivement à occuper la plupart des chasseurs ennemis. Il leur reste donc à foncer sur le générateur et à le détruire. En face, une demi-douzaine de chasseurs ennemis. Pour les besoins de la cause, on supposera que le *Chorra* peut supporter cinq coups au but avant d'être réduit à l'état d'épave. Dites-le aux PJ. Bien entendu, au cours de la bataille, il sera touché quatre fois... avant d'arriver au générateur et de le faire sauter. Si vous êtes certain que les PJ vont réussir ce tir décisif, demandez un test d'Instincts \approx + Perception \triangleleft + Mécanique \curvearrowright +2. Si vous avez des doutes sur leurs capacités de canonniers, contentez-vous d'une belle phrase où vous ferez allusion aux programmes de Tir Assisté par Ordinateur du *Chorra*. Quoi qu'il en soit, le champ d'énergie vacille, puis disparaît... La Méduse s'évanouit aussitôt dans le néant. La flotte des PJ n'a plus qu'à passer en hyperespace et à échapper aux croiseurs.

Mise en scène

Le but du jeu n'est pas de tuer les PJ (ce serait trop facile), mais de leur donner un maximum d'émotions en un minimum de temps.

Il vous faudra jouer au feeling. Ne demandez pas trop de tests de dés. Le principal défaut des combats spatiaux est qu'il suffit d'un test manqué pour pulvériser le vaisseau des PJ et eux avec. Gardez-vous bien d'être trop sévère! Concentrez-vous sur les descriptions. Ne leur laissez pas une minute pour réfléchir. Tout va très vite. Soyez aussi cinématographique que possible dans la description des dégâts infligés à leur vaisseau (à titre d'exemple : « Vous êtes touchés! Violente explosion à l'arrière. La jauge

principale descend. Tu enclenches les propulseurs de secours? Ils grincent abominablement... Un chasseur ennemi se rapproche... il grossit, grossit... Vous êtes tous plaqués dans vos sièges lorsque votre engin reprend brutalement de la vitesse. Vous frôlez le chasseur. Votre objectif est presque en vue. Que faites-vous? Tu tires sur le chasseur? Fais un test de Corps \odot + Perception \triangleleft + Mécanique \curvearrowright à -2. OK? En plein dans le mille, il explose! »

Conclusion

Les Méduses tiennent parole et disparaissent. Les PJ peuvent rentrer faire leur rapport. Promotions, primes et médailles sont au programme, suivi d'une longue période de repos... jusqu'à la prochaine aventure. Qui sait, les Méduses reviendront peut-être un jour dans ce secteur de la galaxie?



Compliciter ce scénario

Si vous vous sentez mûr pour des exercices plus ambitieux, voici quelques suggestions :

● Les Méduses ne se peut-être pas contentées de ravager la planète des PJ. Elles se sont peut-être attaquées à d'autres mondes. Et, qui sait, d'autres puissances cherchent à prendre contact avec elles? Un navire de guerre bourré de militaires originaires de Nouvelle-Hermia ajouterait un peu de tension aux premiers contacts (sans parler des possibilités de trahison par la suite. Il pourrait se ranger sans scrupules aux côtés du Nouvel Empire). Si vous préférez une note comique, ajoutez un cargo des Libres Systèmes Unifiés dont les membres hétéroclites de l'équipage passeront plus de temps à se disputer entre eux qu'à s'occuper des Méduses...

● Le contact avec les Méduses pourrait être beaucoup plus difficile. Elles pourraient avoir des exigences autres que la seule libération de leur congénère (bien qu'il soit difficile d'imaginer que l'espèce humaine puisse posséder quelque chose susceptible de les intéresser).

● Le générateur du champ de confinement pourrait être à l'intérieur d'un des croiseurs. Cela oblige à les attaquer de front (dangereux avec les forces dont ils disposent) ou à s'infiltrer à bord. ■

Le médiéval-fantastique

Un problème de définition

Aucun terme n'est satisfaisant pour cerner le sujet de cet article. Son but n'étant pas de clarifier une situation pour le moins confuse – deux pages n'y suffiraient pas! –, nous avons simplifié les choses en employant l'expression « médiéval-fantastique »¹ (MF), de préférence à celles de fantasy, heroic fantasy ou sword and sorcery², étant entendu qu'aucune de ces appellations ne recouvre l'ensemble du domaine concerné et que toutes ont tendance à en déborder.

L'univers médiéval-fantastique type est caractérisé, comme son nom l'indique, par une civilisation féodale ou équivalente, avec l'intrusion d'éléments surnaturels – et plus particulièrement de la magie. Un tel cadre est bien entendu propice aux aventures épiques, mais aussi aux pérégrinations picaresques, les deux allant souvent de pair. Il peut également posséder un aspect « merveilleux », voire mythologique, et emprunter des éléments à l'un des innombrables folklores paganistes – la culture celte étant la plus prisée. Autre caractéristique : l'absence de localisation spatio-temporelle précise. Cependant, bon nombre de romans de science-fiction (SF) se déroulent également dans des mondes similaires ; tout aspect irrationnel en est alors exclu – les pouvoirs parapsychiques remplaçant la magie –, nous en verrons quelques exemples ci-dessous.

Un « genre » indifférencié

Si l'on part du principe que le médiéval-fantastique se caractérise avant tout par des univers prétechnologiques – ou se tenant à l'écart de la technologie –, les onze volumes des *Aventures de John Carter*, d'Edgar Rice Burroughs, ne peuvent lui être assimilés. Il s'agit pourtant d'une œuvre fondatrice, qui exerça une énorme influence sur les auteurs de pulps³ d'avant la Deuxième Guerre mondiale. Burroughs y mêle des ingrédients indéniablement science-fictifs (éclairage au radium, aéronefs propulsés par « la huitième couleur du spectre solaire », usines régénérant artificiellement l'air de Mars) à des aventures hautes en couleur. La nature des péripéties qu'affronte John Carter et l'ambiance de civi-

lisation décadente de Barsoom font du *Conquérant de Mars* (1912), premier titre de la série, un livre précurseur aussi bien du space opera que de l'heroic fantasy⁴. Burroughs ne s'écarte cependant jamais d'une prudente rationalité, héritage de la pensée matérialiste des XVIII^e et XIX^e siècles. Les rapports de ce cycle avec le médiéval-fantastique demeurent donc au niveau du décor. (Voir l'article sur le space opera, p. 60.)

Abraham Merritt, lui, se montre beaucoup moins matérialiste, même si des hypothèses SF sont parfois à la base de ses histoires pleines de romantisme et de poésie. Aucun de ses grands textes ne se rattache totalement au médiéval-fantastique – la plupart se déroulent dans des « mondes perdus »⁵ –, mais son influence sera quasiment aussi importante que celle de Burroughs. Amateur de folklore et d'archéologie, Merritt témoigne d'une conception du monde nettement celtique, même s'il emprunte bon nombre d'éléments à d'autres cultures. Il fut sans doute le premier à faire entrer la magie dans un cadre pseudo-rationnel (*Le visage dans l'abîme*, 1923-1930). En Grande-Bretagne *La fille du roi des elfes* (1924), de Lord Dunsany, plonge également ses racines dans la mythologie celtique. C'est un roman magique, encore incomplètement dégagé du « merveilleux »⁶, voire des contes de fées, qui d'une certaine manière préfigure Tolkien, en dépit d'une écriture quelque peu archaïque. Les œuvres de Dunsany devaient notamment avoir une grande influence sur Lovecraft (voir l'article sur l'épouvante, p.72). Ces trois écrivains sont les véritables « pères » du médiéval-fantastique, qui naîtra plus ou moins de la réunion, par d'autres auteurs, d'éléments déjà présents dans leurs œuvres. Toutefois, lorsque Robert E. Howard crée en 1932 le personnage de Conan, archétype du guerrier barbare aux pulsions violentes, capable de se tailler un empire à l'aide de son épée, le genre n'a toujours pas acquis d'identité propre.

La question de la (dé)localisation spatio-temporelle de leurs univers imaginaires commence déjà à préoccuper les auteurs de proto-médiéval-fantastique : les aventures de Conan se déroulent dans un passé mythique, quelque part après la chute de l'Atlantide, tandis que *Zothique* (1932-1953), le continent inventé par Clark Ashton Smith, s'étend dans un lointain avenir. Quelques années plus tard, Fritz Leiber sera le premier à oser rompre le

lien avec notre présent en appelant « New-hon »⁷ l'univers épique de Fafrhd et du Sourieric gris (*Le cycle de Épées*, 1939-1970). Tous ces mondes possèdent en commun la particularité de mêler sans vergogne des éléments appartenant à des folklores, légendes et mythologies très variés.

La lente montée

Si *Bilbo le hobbit*, pris pour un livre pour enfants, était passé tout à fait inaperçu lors de sa parution en 1937, il n'en va pas de même avec les trois tomes du *Seigneur des Anneaux* (1953), de J.R.R. Tolkien, que l'on peut considérer comme le texte fondateur du médiéval-fantastique. Comme chez Leiber, il est impossible d'établir la moindre relation spatio-temporelle entre notre univers et celui des hobbits, que l'on pourrait situer *nulle part et jamais*. Mais ce qui fait avant tout la force de Tolkien, c'est la description minutieuse d'un ensemble historique totalement original, en dépit de l'emprunt de bon nombre d'éléments – à la mythologie celtique, notamment. *Le seigneur des Anneaux* constitue en fait un véritable modèle, dont le poids écrase la littérature MF au même titre que l'œuvre de Shakespeare pèse sur le monde anglo-saxon des lettres ; il suffit de voir le nombre de plagiat et détournements qu'a connu cette incontournable trilogie pour s'en convaincre.

Mis à part la continuation de quelques grands cycles, par leur créateur ou par d'autres quand celui-ci a disparu, les années 50 n'apportent pas grand-chose au genre qui nous intéresse. La décennie suivante, bien plus riche, commence avec la création par Michael Moorcock d'*Elric le Nécromancien* (1961-), le dernier prince de Melniboné, dont il continue aujourd'hui encore à écrire les aventures, après l'avoir fait tuer par Stormbringer, l'épée enchantée qui procure force et vitalité au chétif albinos. Mêlant des notions plus ou moins psychanalytiques – l'épée d'Elric est ouvertement un succédané phallique – à un monde baroque, situé sur l'un des plans du Multivers servant de toile de fond à son œuvre, Moorcock se distancie du genre tout en le dynamisant. Du même auteur, citons encore les cycles de *La légende de Hawkmoon* (1967-1975) et des *Livres de Corum* (1971-1973), ainsi que *Le chien de guerre et la misère du monde* (1981), roman purement fantastique post-médiéval.



C'est aussi dans les années 60 que démarrent deux grandes séries décrivant des univers pseudo-médiévaux dans un cadre de SF. Anne McCaffrey rationalise astucieusement la présence de dragons dans sa *Ballade de Pern* (1967-), où les descendants de colons venus de la Terre affrontent périodiquement un mortel péril extraterrestre dans un cadre marqué par un faible niveau technologique. De son côté, Marion Zimmer Bradley invente la planète où elle situera la vingtaine de romans de sa *Romance de Ténébreuse* (1962-). C'est un monde typique de ce que l'on peut appeler science fantasy : une population d'origine humaine, à qui le métissage avec les chieri, une espèce intelligente locale, a procuré des pouvoirs paranormaux, développe une civilisation non technologique. Des siècles plus tard, la Terre découvre l'existence de ce rameau perdu, ce qui donne lieu à d'intéressantes confrontations culturelles. Mais ce qui frappe d'emblée, ce sont les descriptions torturées et romantiques de Ténébreuse la « planète aux vents de folie ».

Revenons à des œuvres authentiquement MF avec Poul Anderson, qui publie dès 1961 *Trois cœurs, trois lions*, un roman arthurien teinté de légendes danoises et françaises. Ce même auteur, réputé pour ses grands cycles d'aventures galactiques, sacrifiera à de nombreuses reprises au genre, avec notamment *Hrolf Kraki* (1973), une saga danoise du Haut Moyen Âge ; *Tempête d'une nuit d'été* (1974), profondément inspiré par l'œuvre de Shakespeare ; et *Le dernier chant des sirènes* (1979), qui conte la fuite des créatures des anciennes légendes devant la progression du christianisme. S'il est un écrivain qui mérite le titre d'auteur de médiéval-fantastique, c'est bien Poul Anderson, dont la réputation en France n'est certes pas à la hauteur de son talent.

Les années 70 voient l'arrivée en force de nouveaux auteurs, dont Carolyn J. Cherryh

qui, avec sa trilogie des *Portes d'Ivrel* (1976-1979), plaque une série de sociétés MF sur une toile de fond galactique. Tanith Lee est également assez représentative avec sa trilogie épique et picaresque de la *Sorcière Blanche* (1975-1978), qui mêle des sociétés à différents stades de développement. Citons également *Les chroniques de Thomas l'Incrédule* (1977), une saga fortement inspirée de Tolkien, signée Stephen Donaldson ; *Raum* (1977) de Carl Sherrell, contant la quête brutale d'un démon envoyé sur la Terre dans un but obscur ; et *Le cycle de Viriconium* (1971-1983) de l'Anglais M.J. Harrison, trilogie poétique à l'ambiance fin de siècle.

Cette période est marquée par une modification dans la forme des œuvres MF. Les séries des décennies précédentes avaient en général les personnages et l'univers comme fils conducteurs, mais chaque texte constituait une aventure séparée. Avec les années 70, les récits s'allongent, débordent sur plusieurs volumes – une tendance qui deviendra prépondérante dans les années 80, qui voient un véritable déferlement de séries souvent interminables. Il devient dès lors impossible de tout passer en revue ; aussi les titres ci-dessous ne constituent-ils qu'une rapide sélection.

Jack Vance, qui était plutôt jusqu'ici un auteur de science fantasy (*Les maîtres des dragons*, 1962), même s'il avait déjà approché le médiéval-fantastique avec *Cugel l'Astucieux* (1965-1966) publie la massive trilogie de *Lyonesse* (1983-1989), où son art du récit, son humour et la finesse de ses descriptions servent à merveille un archipel d'inspiration celtique à la localisation hautement improbable. L'humour est encore plus apparent dans *Les livres magiques de Xanth* (1977-), de Piers Anthony, autre auteur de SF reconverti : jeux de mots, situations absurdes ; c'est certainement l'une des séries les plus distrayantes disponibles en français, avec celle du *Dragon et le george* (1976-), de Gordon R.

Dickson. Quant aux *Annales du Disque-Monde* (1983-), de Terry Pratchett, elles lorgnent ouvertement vers le pastiche et proposent de nombreuses tranches de saine et franche rigolade.

Plus sérieuses, nous avons *La Belgaradiade* (1982-1987) et *La Mallorée* (1988-1991), deux pentalogies de David Eddings qui se font suite, se déroulant dans un univers barbare dont chaque volume décrit une partie. Citons aussi l'originale série des *Portes de la Mort* (1990-), de Margaret Weis & Tracy Hickman et, pour finir, une œuvre marginale d'une grande qualité littéraire, *Le Livre du second soleil de Teur* (1980-) de Gene Wolfe.

Et la France, dans tout ça ?

Peu d'auteurs français se sont essayés au médiéval-fantastique. Alors que, dès les années 50, Charles et Nathalie Henneberg écrivaient des textes de fantastique épique (*Le Sang des Astres*, 1963), il faut attendre le début des années 70 pour voir Pierre Barbet livrer au Fleuve noir son *Empire du Baphomet* (1972) médiéval à défaut d'être fantastique, tandis que Jean-Pierre Fontana façonne les nouvelles qui composeront *La geste du Halaquen* (1971-1975). Une dizaine d'années plus tard, c'est toujours Anticipation qui publie *Le surmonde des Gofans* (1981-1982) de Gabriel Jan et *Le livre de Siva* (1982-1983) de Daniel Walther, puis réédite *Khanaor* (1983) de Francis Berthelot, avant d'éditer l'excellente tétralogie épique et onirique de Michel Pagel (*Les flammes de la nuit*, 1986-1987) et les sagas pleines de sexe et de violence d'Hugues Douriaux (*La biche de la forêt d'Arcande*, 1988 - ; *Les chroniques de Vonja*, 1989-1990). Hors Fleuve noir, il n'y a guère que Bernard Simonay, qui obtiendra les prix Cosmos 2000 et Julai Verlanger avec *Phénix* (1986), et une tentative originale d'« univers partagé », à laquelle participèrent notamment Jean-Marc Ligny, Jean-Pierre Hubert et Alain Paris, dont six volumes sont parus en 1983 aux éditions Plasma : *Le cycle des chimères*, sur une idée de Bruno Lecigne.

¹ En dépit de l'adjectif « médiéval », inapproprié pour des univers d'inspiration plus celtique que chrétienne.

² Ces deux derniers termes sont d'invention récente. Le premier fut créé par L. Sprague de Camp et le second par Fritz Leiber dans les années 60.

³ Périodiques grand format édités sur papier de mauvaise qualité.

⁴ A cette époque et durant une bonne partie du XX^e siècle, le terme « fantasy » désignait l'ensemble des œuvres que l'on pourrait regrouper sous l'appellation « littérature de l'imaginaire » – y compris, donc, la SF. Ce n'est qu'au cours des années 50 qu'il prendra peu à peu son acception actuelle dans les pays anglo-saxons, approximativement équivalente à « fantastique ».

⁵ Si vous désirez en savoir plus sur ce thème, reportez-vous à la préface de Loric Guillaud pour « Les mondes perdus », Presses de la Cité, coll. Omnibus.

⁶ Pour de plus amples précisions au sujet du merveilleux, consulter l'article de Jacques Goimard dans l'*Encyclopædia Universalis* (T. 14 de l'édition 1989).

⁷ Anagramme de nowhen, équivalent temporel de « nulle part ».

Les portes du « méd-fan » *

* médiéval-fantastique

De tous les univers proposés par les jeux de rôle, le plus « pratiqué » reste (et sans doute pour longtemps) ce mélange subtil entre cette période trouble de l'Histoire et les légendes merveilleuses parlant de créatures gigantesques et de trésors immenses, la rencontre improbable entre Charlemagne et Conan : le médiéval-fantastique. De quoi s'agit-il ?

Suivez le guide...

Imaginez des terres sauvages où survivre est un art majeur, de vastes paysages parcourus de routes approximatives où, de loin en loin, quelques forteresses puissantes jettent une ombre menaçante. Écoutez la clameur des combats, des armées qui s'entrechoquent, le bruit des lames sur les armures rutilantes, écoutez les cris, les feulements des créatures monstrueuses, les terribles incantations d'un sorcier. Laissez-vous envoûter par l'encens et les essences rares, fuyez les relents nauséabonds des marais maudits et du repaire des Orques. Sentez l'humidité des oubliettes vous glacer l'âme, le souffle fatal d'un dragon d'or... Vous y êtes ? Vous venez de découvrir quelques aspects de ce que vous réserve le médiéval-fantastique. Comme vous l'avez compris, il ne s'agit pas de se livrer à une reconstitution fidèle de ce que pouvait être le Moyen Âge mais seulement d'en utiliser certains éléments : une technologie réduite, un monde où le moindre affrontement se teinte d'héroïsme, où les héros affrontent la Légende. À cela, ajoutez la magie, un art délicat et puissant pour celui qui le maîtrise. N'oubliez pas les monstres tirés de votre imagination ou piochés au hasard de vos lectures ou de vos connaissances cinématographiques (voir les pages qui précèdent).

Pour vous guider dans votre première expérience au cœur de cet univers aux possibilités infinies, nous

vous présentons la Vallée oubliée, un petit royaume typique qui sert de toile de fond au scénario Les larmes d'Iselde (page 54), ainsi que quelques monstres et conseils.

La Vallée oubliée

Au cœur d'une chaîne de hautes montagnes noires, les monts Voilés, une vaste vallée vit en autarcie depuis des siècles (sa localisation reste évasive, ce qui permet de l'utiliser dans n'importe quel cadre). On y accède par un canyon lugubre où s'engouffrent les vents glacés et les rumeurs lointaines. Puis le passage s'élargit brutalement pour s'ouvrir sur une grande prairie émeraude abritant une modeste colonie humaine. À une demi-journée de marche, la plaine cède la place à une superbe forêt de séquoias et de chênes centenaires, traversée par une large rivière poissonneuse : la Vertevolte. Tout autour, les sommets recouverts de neiges éternelles jettent sur la vallée un éclat de pureté.

Organisation des différentes ethnies

Les Humains

Une colonie humaine a construit un village de bonnes dimensions, dans la plaine, sur les bords de la rivière. Son existence est organisée autour de la pêche et de l'artisanat. Au-delà des demeures en bois perchées sur de robustes pilotis (en raison de crues importantes de la Vertevolte) s'étendent de vastes champs de céréales. Sur un tertre, un castel finement ouvragé domine le village de ses tours blanches offrant, en cas d'incursions orques, un abri aux villageois. Le suzerain, le duc Érik de Mortes-Cendres, est un vieil homme plein de sagesse qui mène ses gens avec bon sens et justice. Il entretient une cour composée de membres de sa famille et d'une modeste troupe d'anciens coureurs d'aventure. En effet, rares sont ceux qui ont quitté la vallée, car telle n'est pas l'aspiration de ce peuple paisible qui vit en harmonie avec les autres ethnies. En outre, friand d'histoires et de légendes, il a développé un art subtil et noble du conte. Il existe une confrérie des Hauts Conteurs, et les veillées organisées à chaque occasion (mariages, naissances, moissons...) sont le lieu de joutes oratoires où chacun rivalise d'imagination. Les plus doués utilisent parfois de petits « effets spéciaux » : poudres jetées dans le feu donnant des flammes aux couleurs

et aux formes étranges, déguisements, fumées hallucinogènes...

Description

Cette race est facile à se représenter : regardez autour de vous et improvisez une description précise si besoin. Si vous faites intervenir un PMJ humain, n'hésitez pas à l'affubler d'une caractéristique remarquable : un accent, un pied-bot... afin de mieux camper sa personnalité.

Création de PJ humains

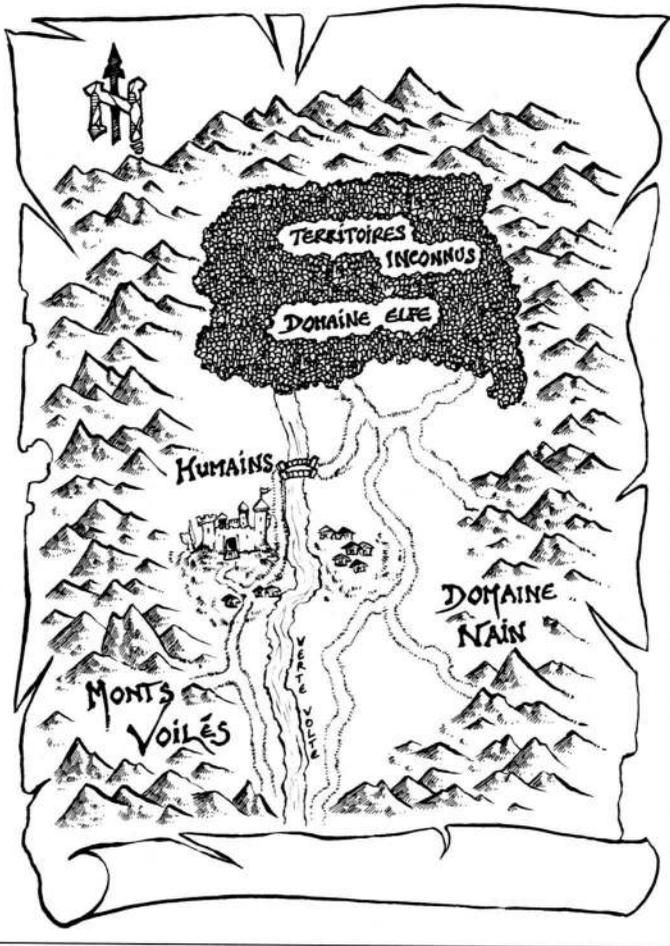
Les Humains n'ont ni avantages, ni désavantages dus à leur race, et la création des personnages-joueurs humains suit exactement celle des règles normales.

Les Elfes

La forêt de Hurler-lune occupe la majeure partie de la vallée. Vaste et dangereuse, nul n'a pu en dresser une carte précise et personne n'est jamais remonté à la source de la Vertevolte. En effet, de nombreuses légendes elfes affirment que les profondeurs de la forêt abritent de terribles créatures à l'affût de l'imprudent. On murmure même que dans les recoins les plus dangereux, certains ermites entretiennent des rapports privilégiés avec les animaux et peuvent se transformer en bête sauvage. Regorgeant de baies et de gibier, l'orée sud de la forêt offre au peuple elfe un abri sûr et généreux. Conscients des bienfaits que leur prodigue la nature, ceux-ci ont organisé leur vie en fonction du rythme de ses changements, et de nombreux rites et coutumes sont consacrés à la « Mère du peuple sylvestre ». Les Elfes connaissent parfaitement leur environnement, prélevant sans excès de quoi subsister. En outre, ils ont développé une véritable science de la botanique et sont passés maîtres dans la création de breuvages apaisants, guérisseurs ou meurtriers. Mais ils ne prennent la vie d'autrui que s'ils y sont contraints. Le peuple elfe vit en petites tribus gouvernées par des chefs se réunissant en conciles pour régler les décisions importantes ; conciles présidés d'une main ferme par Sylmenas dont l'autorité est reconnue de tous.

Description

Humanoides de taille modeste (1,60 m en moyenne), les Elfes se distinguent par la finesse et la beauté naturelle qui émane de leurs traits. Leur visage délicatement allongé, encadré par de fines oreilles pointues, est éclairé par de grands yeux en amande. Une aura de noblesse émane de leur corps fin et agile. Parfaitement adaptés à la vie sylvestre, ils connaissent les secrets de la nature et surtout ceux de la forêt.



Création de PJ elfes

Les Elfes suivent les règles de création normale, à l'exception près qu'ils doivent impérativement mettre deux points en Règne Végétal ♣. Un Elfe peut apprivoiser un animal en lui parlant doucement. Le test est: Cœur ♥ + Désir ♣ + Animal ♡ + difficulté. La difficulté dépend de la férocité de l'animal. Ce pouvoir disparaît si l'Elfe s'éloigne pendant plus d'un mois d'une grande forêt, et ne lui revient qu'en séjournant six mois dans une forêt.

Les Nains

Dans les contreforts rocheux entourant la plaine, le peuple nain exploite les richesses minérales des monts Voilés. Ce peuple troglodyte, dur à la tâche, loyal et bon vivant, possède un passé glorieux. Dans les archives scrupuleusement tenues par une caste de bibliothécaires, on trouve les traces d'un vaste domaine nain riche et luxueux, mystérieusement démantelé lors d'une catastrophe surnommée « La Grande Fracture ». Aucun récit ne s'accorde pour préciser les causes de cet accident mais tous parlent de massacres et de destruction. Depuis, les descendants s'acharnent à retrouver les vestiges de cette ère de puissance et ses domaines mythiques au cœur des montagnes. Au fil de l'exploitation des filons minéraux, ils découvrent, parfois, une ancienne galerie, une pièce annexe, mais rarement plus. Les Nains ont une connaissance innée et parfaite des montagnes, cavernes et autres anfractuosités. Par ailleurs, ils ont développé une unité de génie mécanique spécialisée dans la mise au point et la réalisation de divers systèmes: de la simple serrure à la presse hydraulique en passant par des pièges astucieux. Ils sont ainsi rarement dérouterés par un obs-

tacle purement mécanique. Cette communauté est dirigée par un Grand Seigneur, titre honorifique obtenu par le poids de l'expérience, du courage et de la sagesse.

Description

Peuple robuste et puissant, les Nains sont d'après travailleurs et combattants. Leur petite taille (1, 30 m en moyenne) est largement compensée par une endurance et une force hors du commun. Leurs longues barbes leur donnent un air vénérable mais leurs bonnes joues rouges trahissent leur nature joyeuse. Ils aiment par-dessus tout les pierres précieuses et les festivités. Cependant, souvent grognons, ils sont un tantinet xénophobes, notamment vis-à-vis des Elfes.

Création de PJ nains

Les Nains suivent les règles de création normale, à l'exception près qu'ils doivent impérativement mettre deux points en Règne Minéral ♠. Un Nain sait toujours où est le nord. S'il se concentre, il peut retrouver son chemin dans un labyrinthe. Le test est Esprit ✱ + Perception ◁ + Minéral ♠. Ce pouvoir se dissipe si le Nain s'éloigne pendant plus d'un mois d'une montagne, et ne lui revient qu'en restant six mois dans une montagne ou une caverne. Un Nain doit aussi choisir quelque chose qu'il n'aime pas du tout (l'eau, les chevaux, le chant, etc.).

Le Conseil des Sages

Une fois l'an, les trois communautés se retrouvent dans la vallée pour célébrer leur coexistence harmonieuse dans la liesse. Chacun revêt ses atours les plus beaux et prépare un buffet. Pendant une nuit et un jour entiers, tout n'est que fête, joutes et veillées.

Pendant ce temps, le Conseil des Trois Sages qui compte un membre de chaque communauté: Ülrin souverain du peuple de la Montagne, Sylmenas l'Elfe et le duc Érik de Mortes-Cendres, se réunit dans le secret d'une alcôve du castel et statue sur le devenir des trois peuples. Il fixe les quotas commerciaux, s'alloue des territoires et organise la défense commune contre les prédateurs et les Orques. Le Conseil veille à l'équilibre et à la bonne entente entre les trois peuples et toutes les affaires délicates sont jugées avec justice et rigueur.

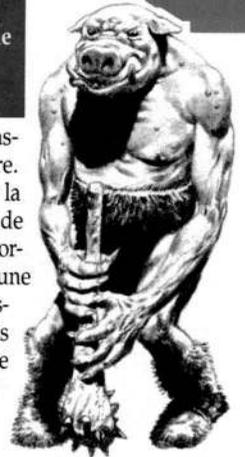
Monstres et autres créatures errantes

Les Orques

Lieu de vie: partout
Fréquence: commun
Test de Combat: 8
Test de Perception: 6
Points de vie: 4
Points de souffle: 4
Points d'énergie: 0
Puissance ♣: 1
Dégâts: [D]PV (avec une arme)
Armure: 0/0/1

Repoussants tant par leur aspect que par leur odeur, les Orques

sont des humanoïdes monstrueux à la peau verdâtre. Leur visage résume toute la stupidité et la méchanceté de ce peuple: de petits yeux porcins, un énorme groin et une mâchoire portant de minuscules défenses. Couards, ils ne combattent qu'en bande et fuient dès qu'ils sont trop affaiblis.



Les squelettes

Lieu de vie: catacombes
Fréquence: rare
Test de Combat: 8
Test de Perception: 6
Points de vie: 3 (x3)
Dégâts: [B]PV
Armure: 0/0/0
Résistance à la magie: ils résistent automatiquement à tous les sortilèges qui influent sur l'esprit.

Exclusivement constitués d'ossements maudits, les squelettes gardent les caractéristiques et les talents de leurs anciens « propriétaires ». Leur haine pour tous les êtres vivants en fait des adversaires redoutablement acharnés. En outre, ils ont la propriété de se recomposer trois fois lorsqu'ils sont détruits!

Les zombies

Lieu de vie: cimetière
Fréquence: rare
Test de Combat: 8
Test de Perception: 5
Points de vie: 4
Dégâts: spécial
Armure: 0/0/0
Résistance à la magie: ils résistent automatiquement à tous les sortilèges qui influent sur l'esprit.

Êtres de cauchemar surgissant d'un pas mécanique des tombes encore fraîches, ils sont l'incarnation parfaite du terme mort-vivant. Des haillons sordides recouvrent à peine leurs lambeaux

de chairs putréfiées. Il en existe autant de variétés que de races, et certains murmurent que l'on trouve de terrifiants dragons zombies. Gare à leur contact qui draine des points de Corps ● et d'Esprit ✱!

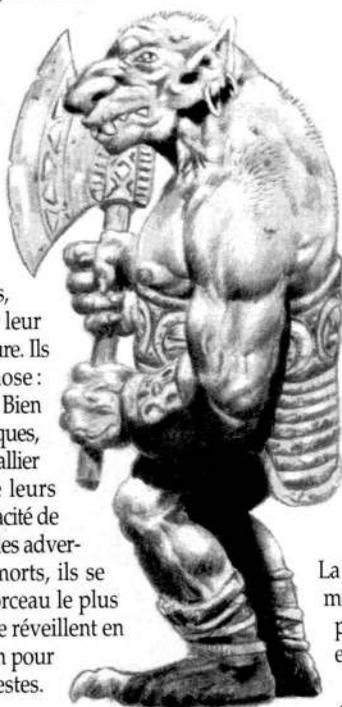
Quand un zombie touche quelqu'un, il essaye de lui drainer un point de Corps ● ou d'Esprit ✱ (on lance 1d6, de 1 à 4 c'est le Corps ●, de 5 à 6 l'Esprit ✱). La victime doit réussir un test Corps ● (ou Esprit ✱) + Résistance ■ + Humain ⚡, ou perdre le point correspondant. À 0 de Corps ●, le personnage tombe dans le coma; à 0 d'Esprit ✱, il reste tel un légume. Les points se récupèrent au rythme de 1 par 24 heures. Une fois la victime hors d'état de se défendre, le zombie la déchiquette lentement.

Les Trolls

Lieu de vie: mont, colline
Fréquence: rare
Test de Combat: 9
Test de Perception: 5
Points de vie: 6
Points de souffle: 4
Points d'énergie: 2
Puissance ⚡: 2
Dégâts: [E]PV (avec une arme)
Armure: 0/0/2

tales. Humanoïdes dégénérés, ils impressionnent tant par leur taille que par leur musculature. Ils ne savent faire qu'une chose: taper sur tout ce qui bouge. Bien moins nombreux que les Orques, il n'est pas rare de les voir s'allier avec eux pour commettre leurs méfaits. Cependant leur capacité de régénération infinie en fait des adversaires difficiles (une fois morts, ils se reconstituent depuis le morceau le plus gros de leur cadavre puis se réveillent en six heures,). Un seul moyen pour s'en défaire: brûler leurs restes.

Leurs traits grossiers et monstrueux dénoncent des créatures stupides et bru-



Les Ogres

Ces géants d'environ deux mètres de haut possèdent une force colossale. Leur intelligence est inversement proportionnelle à la quantité de leurs muscles mais ce sont de redoutables combattants. Ils possèdent un aspect vaguement humain avec des visages aux traits lourds surmontant des corps frustes.

En outre, ils sont très friands de chair fraîche, notamment la chair humaine.

Les araignées géantes

Lieu de vie: forêt
Fréquence: commun
Test de Combat: 7
Test de Perception: 8
Points de vie: 3
Points de souffle: 3
Points d'énergie: 1
Rapidité ⚡: 1
Précision ⚡: 1
Dégâts: [D] + venin
Armure: 1/0/0

Corps ● + Résistance ■ + Humain ⚡. Si le test échoue, la victime gagne 1 point de malaise (cela veut dire qu'elle a un malus de -1 à toutes ses actions et autres tests). Chaque morsure est cumulative. Seuls un contrepoison (connu des vieux sages elfes) ou un long repos (1 pt de malaise par semaine) permettent de récupérer.

Gigantesques arachnides mesurant de 1 à 2 mètres au garrot, elles inspirent la terreur avec leurs longues pattes velues et leurs yeux rouges multiples. Elles possèdent de puissantes mâchoires et leur venin est redoutable. La victime d'une morsure d'araignée géante doit faire un test

Le bazar de l'aventurier

Tout a un prix, même dans un monde imaginaire! Voici quelques exemples des objets les plus courants que vos aventuriers peuvent acquérir. Les prix sont donnés à titre indicatif et rien ne vous empêche de les « gonfler » et d'improviser une petite séance de marchandage. Nous fournissons aussi leur poids car vous constaterez que les aventuriers ont une fâcheuse tendance à tout acheter sans tenir compte de leurs capacités à les transporter. Il ne s'agit pas d'être pointilleux mais seulement de limiter la fièvre des joueurs.

La monnaie couramment utilisée dans les mondes de médiéval-fantastique est la pièce d'or (p.o.). En général tout se paye en pièces d'argent (p.a.) et la petite monnaie est représentée par la pièce de cuivre (p.c.): 1 p.o. = 10 p.a. = 100 p.c.

Armes	Prix	Poids
Dague.....	2 p.o.....	0,5kg
Épée.....	10 à 50 p.o.....	2 à 8kg
Hache.....	5 p.o.....	4kg
Arc.....	30 à 100 p.o.....	1 à 2kg
Arbalète.....	30 à 300 p.o.....	1 à 6kg
Fronde.....	5 p.c.....	0,05kg
Lance.....	10 p.a. à 20 p.o.....	3 à 10kg

Protections	Prix	Poids
Bouclier.....	1 à 10 p.o.....	1 à 8kg
Gilet de cuir.....	30 p.o.....	5kg
Cotte de mailles.....	80 p.o.....	18kg

Services	Prix
Bains.....	3 p.c.
Le gîte.....	5 p.c. à 5 p.a.
Le couvert.....	1 à 5 p.a.

Sachez récompenser vos personnages!

Si le plaisir d'avoir partagé une aventure excitante devrait suffire à contenter vos joueurs, vous constaterez qu'ils ont souvent besoin de récompenses « matérielles »: leur part du trésor. Celui-ci peut se présenter sous la forme la plus simple: les pièces d'or qu'ils ont récoltées en cours d'aventure et qu'ils peuvent dépenser pour compléter leur équipement. Cependant, ils découvriront souvent des œuvres d'art ou des objets manufacturés en métaux précieux; il leur faudra trouver un receleur susceptible de les acheter, à eux de « le » convaincre d'y mettre un bon prix! De même, gemmes et autres pierres précieuses font souvent partie du butin qu'ils découvriront ou déroberont. Là encore, il leur faudra estimer ces pierres (un talent tout indiqué pour un Nain!) et chercher à les revendre... en se méfiant des contrefaçons. Enfin, parfois, ils découvriront des objets plus originaux (denrées rares, épées mystérieuses...) dont l'utilité et la valeur sont laissées à votre discrétion.

Mais les trésors les plus intéressants sont sans conteste les objets magiques. (Ils sont plus difficiles à gérer et nous déconseillons à des débutants de les utiliser tout de suite.) Parmi eux, les armes tiennent une place à part. Il suffit de rajouter des bonus sur les dégâts, le nombre d'attaques, la portée d'une arme pour la rendre « magique ». Mais vous pouvez pousser plus loin et mettre en jeu de véritables armes douées de pouvoirs spéciaux: une épée capable de détecter les mort-vivants, des flèches qui ne ratent jamais leur cible, une hache « intelligente » qui modifie le comportement de son porteur. Il n'existe aucune autre limite que celle de votre imagination. De même, les protections (armures, boucliers...) peuvent être « gonflées » avec des bonus ou posséder des capacités spécifiques: immunité au feu, protection contre l'acide, etc.

En ce qui concerne les objets magiques pour magiciens ou plus spécifiques (potions, parchemins, anneaux, baguettes), reportez-vous à la page 42.

Sachez que si tous les objets magiques sont en général bénéfiques aux aventuriers, il existe des objets « maudits », c'est-à-dire handicapant les personnages: épée intelligente qui se rue sur les amis du porteur, bague impossible à retirer et empoisonnant lentement le personnage... Il est très difficile de distinguer un objet magique « bon » d'un « mauvais », ce qui laisse toujours une part de mystère.

En conclusion, sachez utiliser les trésors pour motiver ou récompenser vos personnages. Veillez simplement à équilibrer les récompenses au cours de l'aventure et n'hésitez pas à rajouter des objets spécifiques à chaque personnage (un arc magique sera tout indiqué pour un Elfe, tandis qu'une baguette reviendra naturellement au magicien du groupe).

Les larmes d'Iselde

Attention, si vous êtes joueur, ne lisez surtout pas ce qui suit. C'est une aventure que vous allez peut-être jouer un jour. Par contre si vous êtes meneur de jeu, lisez attentivement le texte avant de le faire jouer (voir comment préparer sa partie p. 24). Cette aventure est assez longue et vous devrez peut-être la faire jouer en deux fois. Voilà, c'est le moment de découvrir la malédiction qui pèse sur la Vallée oubliée, et de convoquer les héros qui en viendront peut-être à bout.

Conseils de mise en place

Dans les pages précédentes, nous vous avons donné toutes les caractéristiques de la Vallée oubliée. Vous devez les exposer à vos joueurs en omettant, bien sûr, les éléments qu'ils doivent découvrir lors de l'aventure. Les joueurs peuvent utiliser les fiches de personnages toutes prêtes (page 53) ou s'en inspirer pour créer des personnages plus à leur convenance. Dans tous les cas, ils devront faire partie d'un des trois peuples de la vallée et vous les informerez de leurs caractéristiques propres. Enfin, vous devrez leur lire le paragraphe «L'ombre du dragon» qu'ils sont censés connaître dès le départ. Par la suite, chaque description importante figurera en caractères plus fins, et en couleur : vous pourrez la lire telle quelle aux joueurs ou simplement vous en inspirer pour la raconter d'une manière plus personnelle.

L'ombre du dragon

Il y a longtemps, Shráh, un grand dragon rouge, vint étendre son ombre maléfique sur les monts de

la Vallée oubliée. Sa présence provoqua une forte agitation parmi les hideuses peuplades de la montagne : Orques et Trolls, impressionnés par sa puissance et sa noirceur, lui vouèrent aussitôt un culte fanatique. Cependant les maigres offrandes qu'ils avaient à lui faire ne purent bien longtemps satisfaire l'avidité du monstre. Aussi le dragon leur ordonna-t-il de piller la vallée. Les hordes humanoïdes y fondirent pour faire régner violence et terreur. Humains, Elfes et Nains s'allièrent pour repousser l'invasion, mais le dragon vint au secours de ses troupes, infligeant d'effroyables pertes aux trois peuples. La situation devint si tragique que le Conseil résolut de conclure une trêve à n'importe quel prix... Depuis ce jour, chaque année, aux premiers frimas, Orques et Trolls viennent recueillir un tribu en monnaies d'or et d'argent, ainsi que trois jeunes vierges. En échange, Shráh laisse la vallée en paix jusqu'à l'hiver suivant... Vingt longues années ont passé, marquées par ce jour maudit, surnommé le Jour sombre. Mais une légende elfe prétend que, des pleurs d'Iselde la Blanche, la première jeune fille humaine choisie pour cet horrible compromis, naquirent des diamants d'une incomparable pureté. Son père, fou de douleur, recueillit les pierres et s'enfuit dans la forêt en jurant qu'il trouverait le moyen de vaincre le dragon...

Devant le conseil

Par une froide journée d'hiver, avant-veille du Jour sombre, les personnages-joueurs (PJ) sont convoqués devant le Conseil des Trois Sages. Encadrés par une escorte solennelle, ils sont conduits au Castel du duc Érik...

Vous pénétrez dans le grand salon en franchissant une imposante porte de bois chargée de ferrures ouvragées. La pièce est vaste, éclairée par de lourds candélabres d'argent et tendue de soieries délicates. Le duc Érik, un homme de noble prestance, se lève de son trône et s'adresse à vous : « Inclinez-vous, jeunes gens, présentez vos hommages au Conseil et lisez attentivement. » A sa gauche se tient Sylmenas, le patriarche de la communauté elfe. A sa droite, le Nain Úlrin, descendant des Seigneurs-sous-la-Montagne.

Le duc tend un parchemin aux personnages. Remettez aux joueurs une feuille où vous aurez recopié le texte suivant :

« Ainsi que je l'avais juré en ce jour maudit entre tous où ma tendre Iselde me fut enlevée, j'ai découvert le moyen de vaincre le monstre. Après avoir erré aux confins de la forêt en remontant la Vertevoite, j'ai découvert la légendaire Nécropole des Hauts Elfes au cœur d'un lac de brumes... Affrontant les âmes en peine qui infestaient les lieux, je

découvris l'antichambre d'un grand magicien défunt. J'y trouvai tous les instruments de ma vengeance et me mis au travail... À présent, mes forces m'abandonnent et je ne pourrai pas retourner parmi les miens pour apporter l'espoir. Puissent les Esprits de la rivière porter ce message afin que périsse le monstre... »

Sylmenas se lève : « Nous avons trouvé ce message à l'embouchure de la rivière, enfermé dans une fiole. Il représente notre ultime espoir et nous espérons que vous trouverez la Nécropole. Mais nombreux sont les pièges qui protègent ce lieu sacré et personne n'a pu à ce jour retrouver le lac des Brumes. Le temps vous est compté, soyez vainqueurs et vous ne serez point oubliés. »

On remet aux personnages une carte approximative de la vallée (photocopiez la carte principale et remettez-la aux joueurs) ainsi que tout le matériel que vous jugerez utile pour leur expédition : quelques potions aux vertus médicinales, des torches, des cordes, de la nourriture... Tenez compte du paramètre « équipement » permet une gestion plus « réaliste » des actions des PJ mais demande une certaine expérience. Nous vous conseillons de ne pas trop en tenir compte avec des débutants mais veillez à ce que vos joueurs restent dans des limites raisonnables. Si votre groupe de personnages ne comprend pas le nain magicien des personnages prétrisés (page 54), faites donner à l'un d'eux, par Úlrin, trois gemmes magiques. Les deux premières sont rouges ; quand on les lance elles font une boule de feu qui inflige [D]PV à toutes les créatures qui se trouvent dans une zone de 10 mètres autour du point d'impact. La troisième est bleue ; quand on la lance, elle endort pour 5 minutes toutes les créatures qui se trouvent dans une zone de 10 mètres autour du point d'impact, et qui échouent à leur test de résistance à la magie (les mort-vivants ne sont pas affectés).

Hurle-lune

Cette partie de l'aventure se déroule entièrement dans la forêt. Par manque de place et pour laisser libre cours à votre imagination, nous n'avons décrit qu'une petite partie de ce qui pourrait s'y passer. Nous vous fournissons tous les éléments d'ambiance dont vous aurez besoin ainsi que deux péripéties « obligatoires » précisément décrites, et les caractéristiques des créatures que les PJ sont susceptibles de rencontrer. N'hésitez pas à vous en servir pour improviser une embuscade et organiser un combat (avec les araignées géantes proposées dans la présentation par exemple) selon le modèle décrit dans l'affrontement avec les Orques. N'abusez pas de ce procédé car, s'il s'avère utile pour réveiller des joueurs un peu « mous », la répétition de scènes identiques peut nuire à la partie.

Vous pénétrez dans la forêt en suivant les rives de la Vertevolte qui décrit un chemin sinueux entre les chênes centenaires et la flore luxuriante. La traversée du territoire elfe se fait sans encombre. Puis la forêt se fait plus sombre, plus menaçante. Les futaies se resserrent et la progression devient pénible. Vous sentez des regards se poser sur votre groupe sans pouvoir en trouver l'origine. Plus vous avancez et plus vous sentez que la forêt se referme sur votre passage.

La clairière

Surprenez les PJ qui auront sans doute traversé d'autres clairières sans danger, tandis que cette fois...

Au détour de la piste approximative que vous suivez depuis un moment, le chemin s'élargit soudain en une petite clairière. Au centre, un chêne sombre et décharné barre la route, solitaire. D'étranges gouttes pourpres s'écoulent le long du tronc. La clairière est délimitée par un cercle d'arbres verdoyants isolés par un épais tapis de ronces.

Dès que les PJ sont tous entrés dans le cercle, les ronces referment le passage et forment un véritable mur d'épines acérées et suintant le poison. Petit à petit le cercle se resserre, acculant les personnages vers l'arbre. S'ils arrivent à s'extraire du piège avant de parvenir près du chêne, tant mieux... Sinon, l'arbre maudit s'anime et attaque. Il a besoin du sang de créatures vivantes pour survivre.

Le chêne de sang

Le chêne ne s'anime qu'à proximité des êtres vivants. Il a alors une valeur de test de Combat de 9, 6 points de vie, une armure de 2/0/0, ses dégâts sont de [B]3PV. Il peut attaquer deux personnes à la fois, de façon indépendante.

Les ronces

Elles sont très nombreuses. Le seul moyen de s'en sortir est de détruire trois racines de suite dans le même secteur. Si on disperse les efforts, elles se regroupent et tout est à recommencer. Leur test de Combat est de 6, leurs points de vie de 2 par racine. Leurs dégâts semblent faibles puisque de [A]PV, mais le poison fait que les points de vie perdus de cette manière ne se récupèrent qu'au rythme de 1 tous les deux jours.

L'ours assiégé

Pour cette seconde péripétie, vous aurez à «mettre en scène» un combat avec plusieurs protagonistes : reportez-vous aux conseils de la page 26 et n'hésitez pas à faire un plan et à utiliser des figurines afin de mieux visualiser la scène.

Soudain, vous entendez les clameurs d'un combat. A quelques dizaines de mètres devant vous, vous distinguez parfaitement une bande de 8 Orques menée par un Troll qui encerle un ours énorme. Le combat est sans pitié et deux cadavres d'Orques



gisent déjà à terre tandis que l'ours est vilainement blessé. L'animal semble en bien mauvaise posture et un détail vous attire l'œil : il porte un splendide collier de gemmes.

Les personnages sont libres de ne pas intervenir, mais dans ce cas ils seront attaqués par les survivants (6 Orques et le Troll) lors d'une embuscade que vous organiserez par la suite. S'ils interviennent et réussissent à tuer au moins 50 % du groupe, le reste fuit sans demander son reste. L'ours, meurtri, s'assoit lourdement sur son séant et peu à peu se transforme en un druide avenant. Il remercie chaleureusement les personnages, et leur offre 10 baies de guérison (elles redonnent 1PV chacune, s'il a été perdu «naturellement»). Il en faut 2 par point perdu dû au poison. Une baie permet aussi de récupérer tous les points de Corps ● ou d'Esprit ✱ perdus dans des affrontements contre des mort-vivants). Puis il disparaît dans la forêt en leur souhaitant bonne chance. Description et caractéristiques des Orques et des Trolls se trouvent dans le chapitre de présentation.

Sylwaës, le druide

PMJ fort sous forme humaine.
Sous forme d'ours :
Test de Combat : 10
Test de Perception : 8
Points de vie : 4 (max 8)
Points de souffle : 4 (max 6)
Points d'énergie : 2
Puissance ☼ : 1
Dégâts : [F]PV et [A]PS
Résistance à la magie : 10
Armure : 0/0/1

La Nécropole des Hauts Elfes

Soudain, la rivière se fait plus large, les deux berges s'éloignent rapidement l'une de l'autre et vous contemplez une vaste étendue de brumes impénétrables. Seul le clapotis de l'eau vous indique qu'au cœur de ces nuées doit se situer le lac que vous cherchez. Il est impossible de voir à plus de dix mètres devant vous.

Les PJ doivent traverser cette étendue d'eau sans savoir ce qui les attend. Ceux qui savent nager peuvent tenter la traversée par leurs propres moyens (les Humains savent nager, les Elfes n'ont qu'une chance sur deux et les Nains aucune ; n'oubliez pas qu'il est impossible de nager avec une armure!). Cependant, les eaux du lac recèlent une multitude de créatures qui se feront un plaisir de s'attaquer à un aventurier imprudent. Nous vous proposons ces larves aquatiques que vous utiliserez à votre gré. Pour les autres, il faudra trouver un moyen de traverser à sec ; laissez les joueurs émettre des idées (construire un radeau paraît le moyen le plus simple). En fonction de leurs compétences et de la faisabilité de leurs projets, attribuez une difficulté et tirez les dés pour savoir si leur tentative réussit. Là encore vous pourrez utiliser les larves aquatiques pour organiser une attaque lors de la traversée.

Larves aquatiques

Immondes amas de chairs gluantes, ces vers peuvent atteindre deux mètres de long. Ils sécrètent un suc corrosif capable d'endommager une armure.
Lieu de vie : eau non salée
Fréquence : commun
Test de Combat : 7
Test de Perception : 10
Points de vie : 2
Points de souffle : 1
Points d'énergie : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [B]PV
Armure : 0/0/0

Vous mettez enfin le pied sur une île, baignée d'une lueur maléfique. Un silence de mort règne sur ce petit monceau de terre désolé ; tout n'est que ruines de temples et stèles défoncées...

Une lourde dalle, dissimulée par des ruines (test Corps ● + Perception ◀ + Minéral ▲ + 2 pour la détecter) s'ouvre sur la nécropole. Une volée de marches s'enfoncent dans les profondeurs du sol. Rendez l'ambiance la plus oppressante possible, multipliez les détails macabres, rendez les PJ méfiants. Les pièges peuvent être détectés et neutralisés... encore faut-il que les personnages pensent à le faire et que les dés soient magnanimes. S'ils vont trop vite ou s'ils se désintéressent de l'histoire, faites inter-

venir quelques monstres : rien de tel qu'un combat pour ranimer l'attention défaillante ! Gardez les plans devant vous afin d'y faire référence dès que le besoin s'en fait sentir. Même si les salles sont proposées par ordre numérique, les PJ peuvent les explorer dans le sens qui leur convient, à condition que le plan le permette. Nous vous conseillons de jouer cette partie de l'histoire à l'aide de figurines et de dessins à leur échelle. Cela permet de mieux visualiser les phases de combat.

1- Le hall de l'Ultime Avertissement

Tandis que vous poussez la lourde dalle qui dissimulait l'entrée de la nécropole, une puissante odeur de pourriture et de mort monte des escaliers chargés de mousses. Les murs sont recouverts d'ossements disposés en d'élégantes et

lugubres murailles. Le plafond lui-même est fait d'ogives de fémurs entremêlés.

La dernière marche de l'escalier s'enfonce légèrement et déclenche l'apparition d'une illusion : un somptueux guerrier elfe harnaché d'or fait face aux personnages et déclare d'une voix sépulcrale : « Qui êtes-vous mortels, pour oser défier le sanctuaire des âmes sylvestres ? Si votre cœur est pur, vous trouverez LA voie. Tremblez et choisissez. » Puis l'illusion se dissipe.

2- La statue tricéphale

Le passage se divise en deux couloirs de part et d'autre d'une impressionnante cloison composée de crânes humains. Devant, trône une imposante statue représentant un corps de femme dont le buste donne naissance à trois têtes : celle d'une jeune et belle femme encadrée des visages d'une petite fille à sa gauche et d'une vieille femme à sa droite.



Sur le socle de la statue on peut lire l'inscription suivante : « Ci-gît Änderläss, gardien des âmes pures. Pourfendez la bête féconde et vous trouverez La voie. » A la naissance de chaque cou, on remarque une fissure de la taille d'une lame. Il faut enfoncer une épée dans le cou de la femme jeune, la seule qui puisse être féconde. A ce moment, un déclic retentit et une porte apparaît derrière la statue, ouvrant le passage vers la pièce n° 3. Les personnages n'ont droit qu'à un essai. S'ils échouent, la statue explose en causant [B+3] dégâts à chacun et ils ne peuvent plus accéder à la pièce n° 3 par cette voie.

3- La sépulture d'Änderläss

Vous pénétrez dans un mausolée de marbre noir portant de nombreuses frises dorées relatant les exploits guerriers d'Änderläss. Au centre, trône un splendide gisant le représentant sur son lit de mort entouré de gemmes et d'or, tandis qu'aux quatre coins un pilier figurant un guerrier elfe semble soutenir le plafond.

Au fond de la pièce, une porte secrète (test Corps \odot + Perception \triangleleft + Minéral \diamond + Maçonnerie pour la détecter) permet d'accéder dans le couloir.

Si les personnages traversent la pièce sans s'intéresser à la sépulture, il ne se passe rien. Par contre, si l'un d'eux s'empare de la moindre parcelle du trésor, les quatre « piliers » se transforment instantanément en guerriers de pierre et attaquent.

Les guerriers de pierre

Bien que constitués de roche sombre, les quatre guerriers possèdent la prestance et l'allure des Elfes. Puissants mais lents, ils combattront jusqu'à la mort ou la fuite des personnages, à l'aide de leurs épées d'obsidienne. Ils ne quitteront jamais la pièce.

Test de Combat : 10

Test de Perception : 4

Points de vie : 3

Points de souffle : -

Dégâts : [F]PV et [A]PS

Résistance à la magie : les sorts qui influent sur l'esprit n'ont aucun effet sur eux.

Armure : 3/0/0

4- Les couloirs piégés

Ces deux couloirs identiques portent de sinistres bas-reliefs représentant des scènes de carnage et de torture dans un décor infernal.

De ces fresques ressort une impression de terreur et de maléfice. En outre, aux emplacements indiqués sur le plan, des trappes (très difficilement détectables) n'attendent qu'un personnage imprudent pour s'ouvrir sous ses pas et le précipiter trois mètres plus bas sur des piques empoisonnées ([c+3]PV).

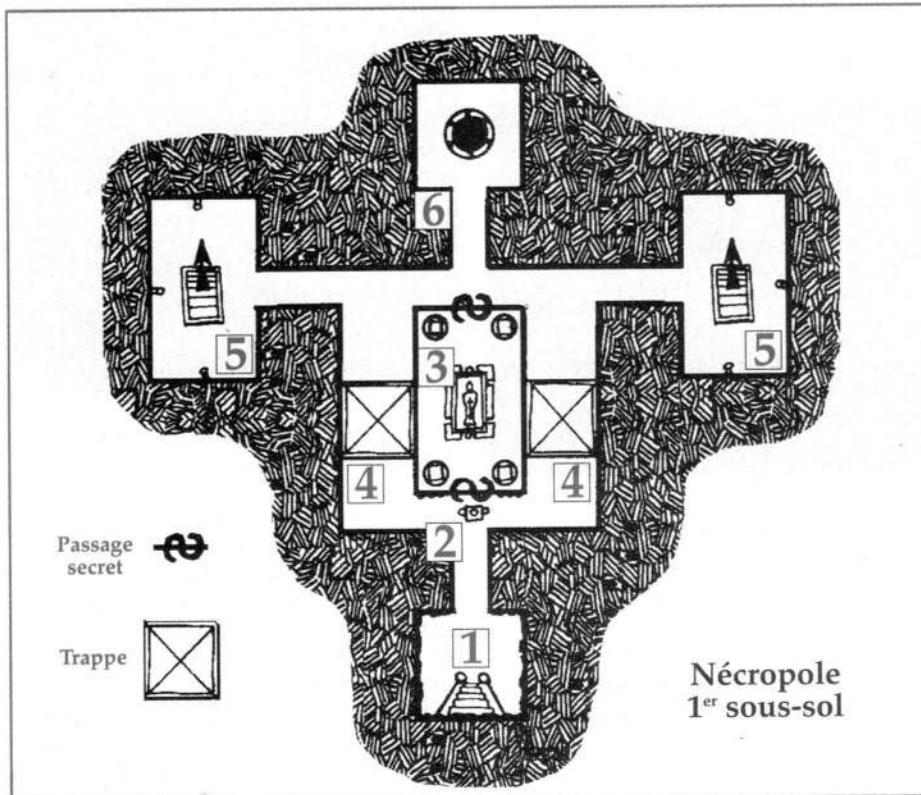
5- Accès au niveau inférieur

Dans ces deux pièces, parfaitement identiques, de lourds candélabres composés d'ossements brillent d'une lueur éternelle et maléfique. Au centre, un escalier descend dans les profondeurs de la nécropole. Il aboutit dans une petite salle d'où partent deux couloirs lugubres.

6- Le puits aux Âmes

Lorsque vous passez devant le seuil de la pièce, vous percevez distinctement une lente mélodie. Au centre d'une excavation creusée à même le roc sombre de l'île, un puits finement sculpté brille d'une lueur pourpre. Jadis, les dépouilles des plus braves y étaient jetées afin que leurs âmes rejoignent par une source souterraine les eaux sacrées du lac. Les voix qui s'en élèvent à présent entonnent un chant magnifique, un chœur de femmes fascinant, hypnotisant.

Faites faire un test Esprit \ast + Résistance \blacksquare + Humain \star à chacun des joueurs. Ceux qui échouent



ne peuvent s'empêcher de pénétrer dans les puits, et descendent par l'échelle métallique qui se trouve à l'intérieur, jusqu'à la salle n° 7. Ceux qui réussissent le test résistent à l'enchantement et peuvent choisir de suivre leurs camarades ou tenter de les retenir (il leur faudra alors, soit leur couvrir les oreilles, soit les attacher contre leur gré ou encore les combattre !). Une personne charmée que l'on essaye de convaincre de revenir (en criant, en la suppliant) a une chance de rompre le charme par un sursaut de volonté simulé par un test Esprit ✨ + Désir 🖤 + Humain 🗡.

7- Le charnier aux goules

En bas de l'échelle, vous distinguez un morceau d'ossements et de corps décomposés. La lueur s'est presque faite lumière. Dans l'ombre, des silhouettes s'agitent : 10 goules vous attendent !

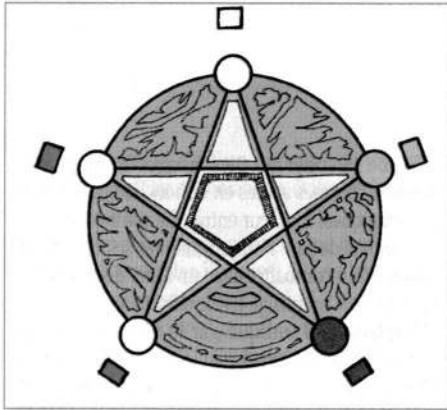
Les personnages qui ont échoué au test de la salle 6 se dirigent vers les goules, incapables de fuir ni de combattre. Les autres devront essayer d'arracher leurs compagnons aux monstres. Si les PJ sortent victorieux de cette confrontation, ils auront tout intérêt à fouiller les décombres. Ils y trouveront : une épée longue changeant de couleur à proximité des non-vivants : goules, zombies, squelettes... ainsi qu'une armure magique (en cuir, 0/0/6).

Les goules
 Créatures maléfiques apparentées aux vampires, elles se présentent comme des femmes âgées et décomposées. Utilisez les caractéristiques des zombies (voir page 64) à l'exception près que les caractéristiques drainées sont ici Corps 🟠 et Résistance 🟤 au lieu de Corps 🟢 et Esprit ✨.

8- La chapelle

Vous pénétrez dans une petite chapelle curieusement décorée. Derrière un autel à moitié effondré, cinq impressionnantes statues encerclent un pentacle taillé à même le sol. Elles représentent les quatre éléments (le Feu, l'Air, l'Eau et la Terre) et un mage elfe. Chacune d'elle tend le doigt en direction d'une des branches du pentacle. Une bille d'obsidienne est posée à l'extrémité de la branche du pentacle au pied du mage ; un beau saphir est posé également au pied de la statue de l'Eau. Les autres branches sont vides. (Voir le schéma.) Le reste de la pièce est encombré d'ossements humains et de débris reposant sous la poussière.

Les PJ viennent de découvrir le grand pentacle qui leur permettra, lorsqu'ils auront réuni et déposé toutes les gemmes à leur emplacement, d'être téléportés dans la salle n° 17 (cinq branches, cinq emplacements, cinq gemmes !). Pour l'heure, si l'un d'eux s'avise d'emporter l'une des deux gemmes en dehors du pentacle, il déclenche l'attaque de dix squelettes (qui se reconstituent à partir des ossements de la pièce). Ceux-là ne trouveront le repos qu'une fois détruits où si les pierres sont remises à leur place. Lorsque les PJ reviendront activer le pentacle, seuls ceux qui se trouveront sur le symbole seront téléportés. Description et caractéristiques des squelettes sont dans le chapitre de présentation.



9- Le temple de l'Eau

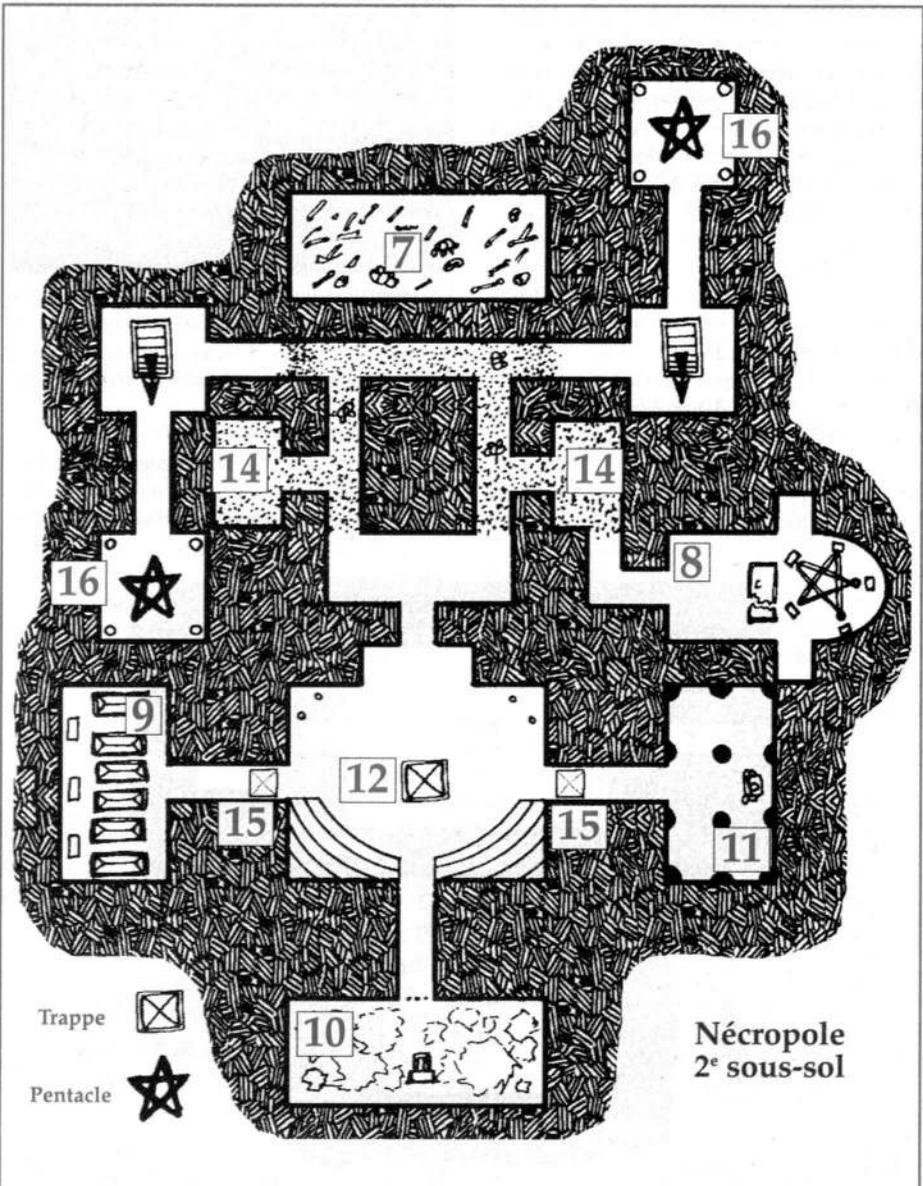
Au frontispice de cette pièce, est gravée une sibylline comptine : « Un, deux, trois... Trouve ou tu te noies. Deux, trois, un... Prends le sceptre marin. Trois, un, deux... Une chance, pas deux. Trois, deux, un... Des poissons, le chagrin. » Devant vous s'ouvre une vaste salle encombrée de tombeaux ouvragés. Des murs lisses émane une lueur bleuâtre donnant un air sépulcral aux trois stèles qui se dressent dans le fond. Chacune d'elles porte un objet constellé de saphirs : un trident, une lance représentant un serpent de mer et un bâton orné d'une sirène.

Dès que les personnages ont franchi la porte, celle-ci se referme derrière eux. Il n'y a aucun moyen de l'ouvrir.

Dans chaque mur s'ouvre une trappe par laquelle un flot d'eaux glacées se déverse rapidement. Il faut environ 3 minutes pour remplir la pièce et noyer les personnages (faites jouer cet épisode en temps réel avec un chronomètre). Par ailleurs, de nombreuses larves aquatiques pénètrent avec les eaux et vont attaquer les PJ. Pour se sortir de ce mauvais pas, il faut se saisir du trident (le sceptre marin, chagrin des poissons) comme le suggère l'inscription. Dès qu'il est arraché de son socle, les eaux se retirent et la porte s'ouvre.

10- Le temple du Feu

Vous vous trouvez à présent face à une impressionnante fresque figurant les atrocités qui hantent les Enfers. Peinte sur un mur d'obsidienne avec du sang de sacrifié, elle inspire la terreur. Au centre, un gigantesque démon semble vous défier de ses yeux de braise. Sa bouche, béante, donne sur l'intérieur du temple, une pièce envahit par les flammes, la lave et les tourbillons de feu. Au cœur de cette tourmente infernale, vous apercevez une stèle portant une bague et une sphère de rubis.



Pour pénétrer sans danger dans le temple, les PJ doivent utiliser le trident découvert en 9. Sur le pas de la pièce, trois petits orifices creusés dans le sol sont masqués par une épaisse couche de poussière (test Corps ○ + Perception ◀ + Minéral △ pour les découvrir). Lorsque les personnages y enfoncent les trois piques du trident, un passage étroit se dessine parmi les flammes et leur permet d'accéder à la stèle. Quand la bague est passée au doigt, le poids du porteur est multiplié par 20.

11- Le temple de l'Air

Majestueux édifice, le temple de l'Air se dresse devant vous, ouvert. Entièrement vide, ses hautes colonnes cristallines soutiennent une voûte lumineuse. La statue d'une sorcière ailée semble indiquer de son doigt levé les redoutables

stalactites qui garnissent le plafond. A son cou brille une sphère de diamant.

Dès que l'on pose un pied dans le sanctuaire, de fantastiques cyclones vous arrachent à la terre ferme pour vous projeter vers les pointes acérées du dôme. Pour s'emparer de la sphère, il faut utiliser la bague trouvée en 10... à moins que vos joueurs ne trouvent une autre solution. Un test Esprit ○ + Perception ◀ + Minéral △ permet de noter l'étrange position (à l'équerre) du bras de la sorcière. En le manipulant, on déclenche un mécanisme qui révèle une petite cache sur la statue. A l'intérieur, une clef de bois ornémenté.

12- L'arène

Vous découvrez un vaste espace de sable brun. Un léger courant d'air soulève des tourbillons de poussière sur les bancs effondrés de l'hémicycle qui vous fait face. Jadis, nécromants et sorciers s'y délectaient du spectacle de joutes sanglantes. De cette pièce partent trois corridors silencieux.

Dès que les PJ pénètrent dans l'arène, une multitude de spectres hurlant prennent place sur les gradins

et les sosies des personnages (mêmes caractéristiques, mêmes armes en dehors des pouvoirs et objets magiques) font leur entrée. Le combat est inévitable à moins de fuir. Pour augmenter ses chances de victoire, il faut combattre avec un autre double que le sien; ainsi, on lui inflige triple dégâts.

A l'emplacement indiqué sur le plan, une trappe entièrement recouverte de sable conduit à la salle n° 13. Elle ne s'ouvre qu'avec la clef découverte dans le temple de l'Air.

13- Le temple de la Terre

Vous pénétrez en un lieu étrange. Une leur blafarde souligne les contours d'une végétation luxuriante. Dès que vous posez le pied dans la salle, une lugubre clameur retentit et une étrange créature se forme devant vous.

Élémentaire de glaise

Monstruosité de la nature et de la magie, l'élémentaire de glaise est un amalgame vaguement humanoïde de matières premières: boue, pierre, bois... Du haut de ses deux mètres, il frappe les intrus à l'aide d'excroissances qu'il peut façonner à sa guise: un marteau énorme, une hache de terre ou encore un terrible cimenterre de roc.

Test de Combat: 11

Test de Perception: 4

Points de vie: 10

Points de souffle: -

Dégâts: [D]PV ou [D]PS (au choix)

Résistance à la magie: les sorts qui influent sur l'esprit n'ont aucun effet sur lui.

Armure: 0/0/6

L'élémentaire vaincu, la végétation entame un cycle accéléré de décomposition et, dans les débris végétaux et les moisissures, les PJ découvrent l'ultime sphère, une émeraude, nécessaire à l'activation du pentacle.

14- Zone d'obscurité

Dans la partie grisée du plan, règnent des ténèbres impénétrables qu'aucune torche, qu'aucun feu non magique ne peuvent percer. Les personnages devront

les traverser avec méthode s'ils ne veulent pas s'y perdre. D'autant plus que quatre zombies en quête de chair fraîche les attendent à bras ouverts! Les caractéristiques des zombies sont dans le chapitre de présentation.

15- Couloirs avec pièges

Ces couloirs ont les mêmes caractéristiques qu'en 4 et les pièges sont indiqués sur le plan.

16- Les pièces jumelles

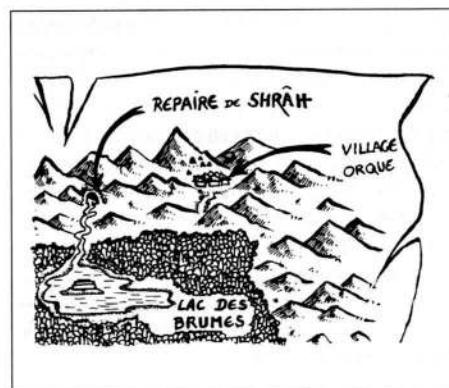
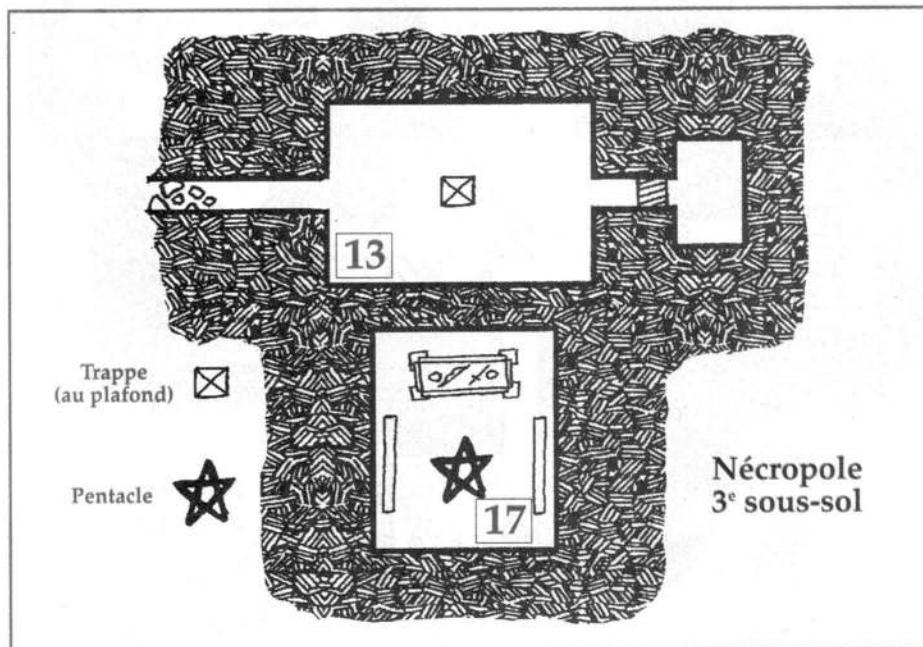
Aux quatre coins de la pièce, de lourds candélabres composés de crânes humains s'illuminent dès que vous en franchissez le seuil. Au centre, un pentacle gravé à même le sol vibre d'une douce lueur rougeâtre.

Cette péripétie a pour but de troubler les joueurs et de les séparer afin de pimenter leur exploration. En effet, dès que l'un d'eux pose le pied sur le pentacle, il est instantanément téléporté dans l'autre pièce identique. Du point de vue de ses compagnons, il semble avoir disparu alors que de son côté, il aura l'impression inverse puisqu'il se retrouve dans une pièce en tout point semblable. D'un point de vue technique, il faudra séparer les joueurs et les faire continuer chacun de leur côté. Vous les réunirez de nouveau lorsqu'ils se seront « retrouvés ».

17- Le grand cénotaphe

Vous vous matérialisez dans un vaste espace encombré de cornues poussiéreuses, d'ingrédients exotiques et de grimoires anciens. Tout semble avoir été figé par quelque enchantement, et le cadavre affalé dans un fauteuil n'est pas encore décomposé. Sur une grande table de bois, reposent de splendides armes qui brillent d'un éclat pur.

Les PJ viennent de découvrir l'atelier du père d'Iselde ainsi que les armes qu'il a forgées et rendues magiques en y incrustant les diamants issus des larmes de sa fille: un splendide arc elfe et ses 12 flèches aux pointes adamantines (dégâts de [E]PV pour les flèches, donne un bonus de +1 aux tirs contre les Orques), une épée d'obsidienne au pommeau incrusté de pierres (dégâts de [F+3]PV et [A]PS), une potion de résistance au feu (2 mesures, durent 4 minutes chaque), une potion de vol (4 mesures, durent 15 minutes chaque), une armure constellée de diamants (encombrante et de taille humaine, de caractéristiques 2/2/3, permet de devenir invisible 2 minutes toutes les 24 heures), une hache magique (dégâts [F]PV et [B]PS normaux, mais donne un bonus de +1 aux duels contre les Orques), une sphère de cristal blanc (quand



on la lance, elle génère une tempête de neige magique qui dure 2 passes d'armes, et inflige [F+3]PV et [D+2]PS à toutes les créatures qui se trouvent dans une zone de 10 mètres autour du point d'impact); ainsi qu'un extrait du journal du père d'Iselde situant l'ancre du dragon et parlant d'un passage à travers la montagne, aux abords des sources de la Vertevolte. Laissez-les se répartir les trésors. Pour ressortir, il leur faudra emprunter le pentacle de la pièce, qui les conduira en pleine nature, en amont du lac.

Aux sources de la Vertevolte

Au bout d'une journée de marche en suivant les eaux claires de la rivière, vous percevez le bruit mélodieux d'une cascade: les sources de la Vertevolte. Une délicate chute cristalline et fraîche tombe d'un surplomb rocheux, en une arche splendide. La végétation est fantastique: les mandragores en fleur y côtoient des lys aux reflets d'argent. Au pied de la cascade, dans les nuées aquatiques, un parterre de fleurs noires vous attire.

Les Elfes de votre petite troupe reconnaîtront sans doute la fameuse Ombre de Vie, une plante aux vertus régénératrices. Dès que vos PJ s'approchent, une forme se dessine parmi les remous et, surgissant des eaux, une créature liquide aux traits de femme se dresse devant eux. Laissez-leur le temps de comprendre ce qui se passe puis déclarez d'une voix douce: « Que voilà une étrange équipée en ces lieux. Portant des armes défuntes et puissantes, l'air décidé. Que désirez-vous Étrangers? » Avant même qu'ils puissent répondre, reprenez: « Vous désirez défaire l'ignoble créature tapie dans ces montagnes? Passez l'épreuve et je vous ouvrirai la voie. »

Immédiatement, les PJ sont séparés en fonction de leur race, sans pouvoir voir ce que deviennent les autres. En terme de jeu, il vous faudra faire sortir à tour de rôle vos joueurs afin qu'ils ne sachent pas ce qui arrive aux autres. Pour chaque race, la créature donne trois possibilités:

— Pour les Nains: rebrousser chemin en échange d'une fabuleuse somme d'or, promettre toutes les possessions du groupe en échange du passage ou refuser la proposition.

— Pour les Elfes: tuer les Nains du groupe en échange du passage, sacrifier deux Orques ou refuser la proposition.

— Pour les Humains: accepter de trahir ses compagnons en échange du passage, rester en ce lieu paradisiaque en bonne compagnie ou refuser la proposition.

Les décisions de chacun doivent être ignorées des autres joueurs. Pour cette épreuve, attribuez 0 point s'ils acceptent la première proposition, 1 point s'ils acceptent la seconde et 2 points s'ils refusent. Additionnez tous les scores et divisez par le nombre de joueurs: si le total est supérieur à 1, les PJ sont réunis et l'esprit de la source leur révèle un passage secret derrière la cascade qui permet d'accéder dans l'ancre du dragon par surprise, en évitant les Orques. Sinon, ils ont échoué et ce passage leur est interdit: ils devront traverser les montagnes par leurs propres moyens et combattre les Orques (20 mâles et 3 Trolls) avant d'accéder au dragon.

L'ancre de Shrâh

Voici l'épisode le plus important de votre aventure; c'est le but de la quête. Ce doit être un feu d'artifice! Pour cela, ne ménager pas les effets de voix, ne négligez aucun détail. Rendez le combat difficile mais surtout fluide: si vous négligez quelques jets de dés, peu importe! Nous vous conseillons de préparer une «tactique» de combat utilisant les éléments de décor. Cependant, soyez juste: il ne s'agit pas de protéger votre dragon à tout prix et encore moins de massacrer tous les personnages... sauf s'ils commettent de grossières erreurs.

Depuis un long moment, vous suivez un boyau sombre et humide. Quelques chauve-souris et autres habitants troglodytes viennent troubler votre progression. Soudain, vous sentez une odeur fauve mêlée de soufre. Vous franchissez un angle rocheux et vous apercevez une lueur rougeâtre. La respiration lente et profonde du dragon endormi fait vibrer l'amas de richesses sur lequel il repose.

Lorsque les PJ arrivent dans l'ancre de Shrâh, il dort sur un gigantesque tas d'or et de gemmes au centre d'une vaste grotte. De nombreuses anfractuosités offrent un abri précaire mais qui sera d'un grand secours lors de l'affrontement. Laissez vos joueurs décider d'une tactique mais n'hésitez pas, s'ils prennent trop de temps, à «réveiller» Shrâh pour les stimuler. L'issue du combat est imprévisible mais nous vous conseillons d'épargner votre dragon s'il s'agit de la première partie que vous jouez avec des débutants. Les dragons sont une des grandes figures du médiéval-fantastique qu'il convient de ne pas épuiser dès la première aventure. Pour cela, libre à vous de mettre en scène sa fuite s'il perd plus de 50% de ses points de vie: intervention des Orques, tentative de marchandage...

Shrâh, le fléau de feu

Gigantesque reptile aux ailes membraneuses, Shrâh est un jeune dragon rouge (jeune pour un dragon, mais ça, les personnages de le savent pas). De sa gueule serpentine aux énormes crocs acérés, il peut souffler un torrent de flammes deux fois par jour ([E+3]PV en moins, sur une zone de 1 mètre de large et 8 de long). Ses écailles, d'un pourpre profond, lui procurent une forte résistance aux armes classiques. Son vol est lourd mais lorsqu'il fond sur ses proies il frappe de sa longue queue hérissée de pointes et lacère de ses puissantes griffes.

Test de Combat: 14

Test de Perception: 10

Points de vie: 20

Points de souffle: 10

Points d'énergie: 4

Puissance ♀: 2

Dégâts: [C]PV (griffes) et [E] PV (crocs). Sa queue fait [C]PV et [C]PS.

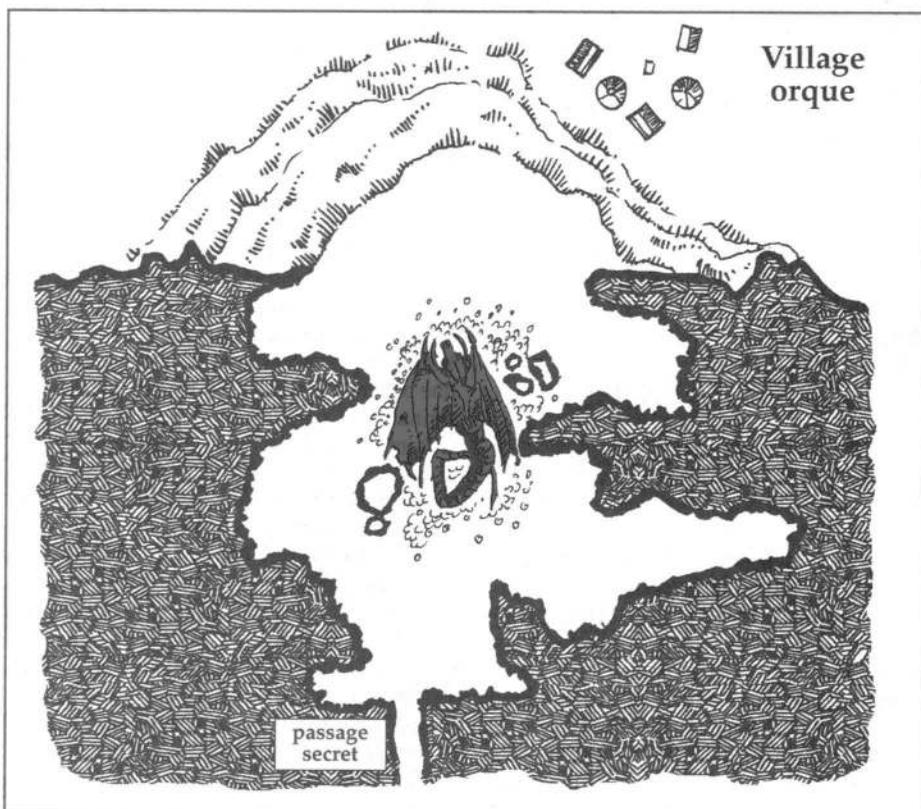
Résistance à la magie: 10, et immunité à toutes les attaques par le feu.

Armure: 2/0/6

En fait il faut être clair: normalement les PJ n'ont aucune chance de vaincre ce dragon. Il faut absolument qu'ils emploient la sphère de Tempête de neige. Ça, plus la perte d'une partie de ses alliés, plus quelques blessures, devrait faire fuir Shrâh à tout jamais.

Épilogue

Lorsque les PJ reviennent dans la vallée, ils sont accueillis par les trois communautés dans une débauche de joie et de reconnaissance... Et, tandis que le soleil se couche sur les monts Voilés, tout n'est que fête, contes et ripailles pour célébrer la sérénité retrouvée de la Vallée oubliée... ■



L'épouvante

La peur pour seul mot d'ordre

La notion de texte écrit « pour faire peur » se dégage vraiment dans le courant du XIX^e siècle, avec le roman gothique, premier ancêtre identifiable de l'épouvante – laquelle n'est pas un genre à proprement parler, mais plutôt une couleur, une tendance, une émotion donnée au récit, voire une simple *intention* de l'auteur. Bon nombre d'écrivains évoluant aussi bien dans les sphères de la science-fiction (SF) et du fantastique que dans celles du roman policier ont produit des textes d'épouvante, empruntant à l'un ou l'autre de ces genres les ingrédients de base de leurs histoires. Du monstre venu d'outre-espace aux goules et aux vampires, du *serial killer* aux mutants, tous les moyens sont bons pour arracher des frissons au lecteur, quand ce n'est pas lui glacer le sang. Il faut parfois avoir les nerfs solides pour aborder certains ouvrages¹.

Contrairement à une idée en vogue, les textes les plus *épouvantables* ne sont pas les plus récents ; c'est pourquoi cet article porte avant tout sur les auteurs « classiques », chez qui l'on peut voir toute la gamme des techniques du genre. On ne s'étonnera pas non plus de la diversité des thèmes utilisés pour magnifier ce qui est l'essence de la littérature de l'effroi : la peur, qui est en nous et qui ne demande qu'à surgir à tout moment des ténèbres de l'inconscient ou de la ruelle voisine.

Terreur au XIX^e siècle

Notre première étape dans ce voyage à travers l'épouvante sera *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, qui fut rattaché au courant du roman gothique² et constitue l'un des textes fondateurs de la SF. L'auteur, au courant des théories des philosophes et scientifiques du XVIII^e adopte une démarche incontestablement matérialiste. On est loin de la terreur macabre basée sur la superstition – ces histoires de « fantômes » si communes dans le roman gothique. Il s'agit d'une réelle nouveauté et l'on peut considérer que son aspect scientifique constitue pour l'époque un véritable saut quantique : c'est avec *Frankenstein* que naît l'épouvante

moderne, même si le monstre est au fond plus à plaindre qu'à craindre.

Quelques années plus tard, de l'autre côté de l'Atlantique, apparaît Edgar Poe, auteur romantique et précurseur de la littérature moderne. Cultivé et intuitif, Poe donna ses lettres de noblesse à l'épouvante, avec des textes comme *Double assassinat dans la rue Morgue*, qui annonce le roman d'énigme scientifique, ou *Metzengerstein*, qui relève du pur fantastique horrifique, tous deux réunis dans les célèbres *Histoires extraordinaires* (1839), traduites par Baudelaire. Autre monstre sacré, Bram Stoker et son *Dracula* (1897). Nous nageons ici en plein fantastique, puisque le personnage central est un vampire dans la plus pure tradition du folklore d'Europe centrale. S'appuyant sur un personnage historique, Vlad Drakul, individu cruel qui prenait plaisir à torturer ses ennemis³, Stoker a façonné l'un des archétypes les plus puissants de la littérature fantastique et d'épouvante – et qui fut par la suite, comme Frankenstein, largement popularisé par le cinéma.

L'étrange cas du *Dr. Jekyll et de Mr. Hyde* (1886), de Robert Louis Stevenson anticipe certains aspects de la psychanalyse alors naissante, avec un cas de schizophrénie avant la lettre. Un savant – pas encore fou, mais qui ne va pas tarder à le devenir – concocte

une potion qui modifie son apparence et sa personnalité, faisant de lui le terrifiant Mr. Hyde. Comme dans *Frankenstein*, un thème de SF débouche sur un récit d'horreur. En 1889, quand Jack l'Éventreur commencera à sévir, l'un des acteurs de la pièce tirée du roman de Stevenson sera même un temps soupçonné de ses crimes.

Pour en finir avec le XIX^e, citons *L'île du Docteur Moreau* (1896), d'H.G. Wells, où un savant encore plus fou que Jekyll parvient à créer des êtres presque humains en pratiquant la vivisection sur différentes espèces d'animaux. Il connaîtra naturellement une fin tragique, mis en pièces par ses créatures comme le veut le principe du Complexe de Frankenstein⁴.

Lovecraft et ses disciples

L'épouvante de la première moitié du XX^e siècle, représentée par des auteurs comme D.H. Keller (*La guerre du lierre*, 1930) ou Donald Wandrei (*L'œil et le doigt*, 1944), est dominée par la figure légendaire d'Howard Philips Lovecraft. Peu d'écrivains, en effet, ont suscité d'aussi abondantes études et exégèses – et peu d'entre eux ont été aussi dénaturés et pillés après leur mort. Personnage phare du fandom étatsunien des années 20 et 30, Lovecraft était un matérialiste forcené – comme le montre sa défense de *Dagon*⁵ –, dont la plupart des textes n'ont qu'un seul but : susciter l'effroi, la terreur chez le lecteur. *La couleur tombée du ciel* (1927) est une histoire horrifique mettant en jeu un

péril extraterrestre, tandis que *Les montagnes hallucinées* (1931) prolongent *Les aventures d'Arthur Gordon Pym*, de Poe⁶. Déjà du vivant de Lovecraft, de nombreux auteurs de ses amis situèrent des textes dans son univers, mais c'est après sa mort qu'August Derleth entreprit de créer toute une mythologie lovecraftienne, en grande partie apocryphe et infidèle à l'esprit du Maître de Providence, ainsi que le

« La peur, voyez-vous, est un sentiment que les hommes aiment éprouver quand ils sont certains d'être en sécurité. »

(Alfred Hitchcock – Préface aux « Histoires Extraordinaires » d'Edgar Poe.)

jeu de rôle *L'appel de Cthulhu* – qui emploie la magie, ce dont Lovecraft s'était bien gardé ! La génération suivante d'écrivains d'épouvante (celle des années 40) se recrute parmi les auteurs touchant indifféremment à la SF, au fantastique, au roman noir, etc. – dont certains, comme Robert Bloch, étaient des correspondants de Lovecraft. Bloch (qui a mis en scène HPL en personne dans sa nouvelle *Le rôdeur des étoiles*, 1935) est notamment l'auteur de *Psychose* (1959), duquel Alfred Hitchcock tira le film du même nom, et de nombreuses nouvelles épouvantables disponibles dans des recueils comme *Parlez-moi d'horreur* ou *Le frère de la chauve-souris*. Jack Williamson, quant à lui, écrivit un chef-d'œuvre d'épouvante basé sur un argu-

ment de SF, où vampires, loups-garous et autres sorciers s'avèrent être les mêmes créatures, une race ancienne survivant au sein de l'humanité grâce au jeu subtil de la combinaison des gènes (*Plus noir que vous ne pensez*, 1947). Fritz Leiber, enfin, sait créer des ambiances étouffantes, des machines littéraires implacables qui glacent le sang du lecteur (*La grande machine*, 1950; *Notre-Dame-des-Ténèbres*, 1977).

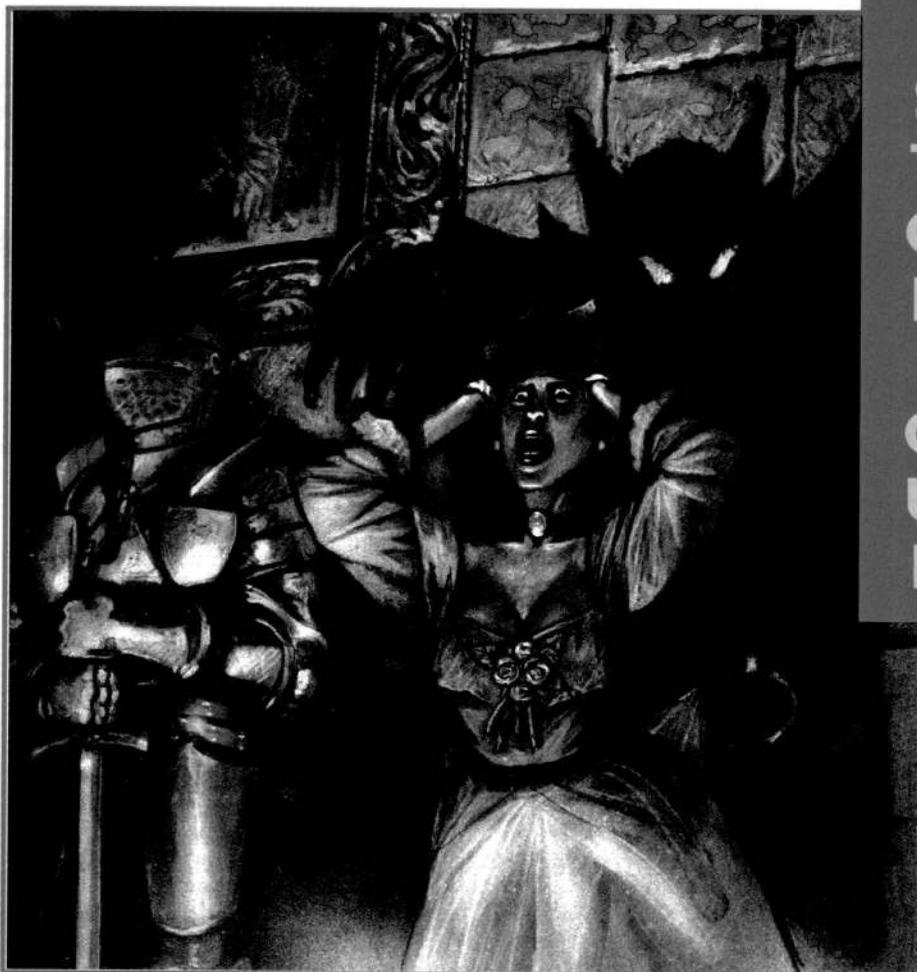
Ces écrivains poursuivront leur travail au long des décennies suivantes, bientôt rejoints par Richard Matheson, qui fit une entrée fort remarquée en littérature avec son *Journal d'un monstre* (1950) et écrira quelques années plus tard *La maison des damnés* (1971), qui fut adapté au cinéma. Les années 50 sont aussi celles de la publication de *Maison hantée* (1959) de Shirley Jackson et de l'explosion de Ray Bradbury, qui possède aux États-Unis une influence considérable en tant qu'auteur d'épouvante (*La foi des ténèbres*, 1962).

Deux monstres modernes

Dans les années 60 et 70, l'importance du support cinématographique deviendra évidente. Deux des plus gros succès de cette période sont en effet *Un bébé pour Rosemary* (1967) d'Ira Levin, et *L'exorciste* (1971) de William Peter Blatty, qui tous deux eurent les honneurs du septième art. Mais l'épouvante ne deviendra un genre commercialement respectable qu'avec le farameux succès de Stephen King, un auteur mondialement célèbre qui développe de monstrueux romans à partir d'idées relevant de la SF (*Dead Zone*, 1979), du fantastique (*Shining*, 1977) ou du pur suspense (*Cujo*, 1981).

Dans le courant des années 80, un nouveau venu nommé Clive Barker fit l'effet d'une bombe dans le milieu du fantastique anglo-saxon. La publication simultanée des trois premiers volumes de ses *Livres de sang* (1984) – suivie l'année d'après par celle, tout aussi simultanée, des trois suivants – provoqua un choc considérable. Barker avait eu l'idée astucieuse de passer en revue dans ces six recueils de nouvelles la quasi-totalité des thèmes et artifices de l'épouvante. *Le jeu de la damnation* (1985), son premier roman, fut suivi de beaucoup d'autres, dont *Le royaume des devins* (1987), *Cabale* (1988) et *Secret Show* (1989), qui reprennent à leur compte l'éventail des thèmes et techniques développés dans les *Livres de sang*. Barker est aussi le réalisateur du film *Hellraiser*.

Citons encore Dean R. Koontz, autre gros producteur, à qui d'aucuns reprochent d'être trop « gentil » et caricatural, en dépit de son don authentique pour inspirer la terreur (*La peste grise*, 1976); Graham Masterton, dont la trilogie du *Manitou* (1975-1993) constitue l'une des œuvres les plus populaires; et l'étonnant K.W. Jeter, dont *Le Ténébreux* (1987) est un petit chef-d'œuvre de terreur psychologique basée sur une hypothèse SF: une drogue télépathique dont l'effet ne cesse jamais.



Frissons à la française

Faire naître la terreur n'a jamais été une préoccupation très courue en France, où l'on préfère, paraît-il, des frissons d'un autre genre. Le nom d'André de Lorde est le seul qui vienne à l'esprit pour l'avant-guerre (*Contes du grand-guignol*). En Belgique, par contre, l'épouvante à dominante fantastique est servie par deux auteurs de légende: Jean Ray (*Malpertuis*, 1943) et Thomas Owen (*La truie*).

Cependant, à partir du milieu des années 50, la création par le Fleuve Noir de la collection *Angoisse*¹, en dépit du manque de succès que connaît la littérature d'épouvante dans notre beau pays, ouvre un marché auquel vont s'intéresser un certain nombre d'auteurs indigènes. Kurt Steiner², notamment, évolue dans les sphères d'un fantastique athée, qui se veut dégagé de la mystique judéo-chrétienne comme de tout autre aspect religieux (*Les pourvoyeurs*, 1957). Il est l'un des auteurs les plus intéressants – et remarquables – de la collection. Marc Agapit décortique implacablement les psychologies d'avares obsédés et de bourgeois coincés, passant sans cesse de la SF au fantastique sans jamais renoncer à instiller la peur – et parfois le dégoût – à ses lecteurs (*Le pays des mutants*, 1971). B.R. Bruss, l'un des meilleurs auteurs d'Anticipation, la collection voisine, livre également quelques romans étouffants, à cent lieues de ses romans de SF d'un profond optimisme (*Le tambour d'angoisse*, 1962; *La figurine de plomb*, 1965). A la charnière des années 60 et 70, G.-J.

Arnaud³ publiera quelques excellents courts romans de terreur (*La dalle aux maudits*, 1974) avant que la collection ne s'arrête, pour cause d'insuccès chronique. Jean-Pierre Andrevon, sous le pseudonyme d'Alphonse Brutsche, y participera également à cette même époque (*Le reflux de la nuit*, 1972), mais dans les années 80, c'est en Anticipation que l'on retrouvera *Désirs cruels* (1989) de Michel Pagel ou *La colère des ténèbres* (1986) de l'inénarrable Serge Brussolo. Citons enfin Catherine Quénot qui, avec *Blanc comme la nuit* (1991), fait la pige aux auteurs d'horreur américains; Daniel Walther (*Les quatre saisons de la nuit*, 1980) et Claude Ecken, qui écrivit le seul gore où pas une goutte de sang n'était versée (*La peste verte*, 1987).

Remerciements à Jean-Daniel Brèque

¹ Sans même parler du gore, qui ne sera pas abordé dans cet article car la notion de « peur » n'y est pas fondamentale, comme c'est le cas pour les textes d'épouvante. Rappelons que le gore, tendance abjecte s'il en est, se nourrit essentiellement de mutilation, de souffrance et de violence éclaboussée de sang.

² Représenté, entre autres, par Ann Radcliffe et M.G. Lewis, dont l'œuvre influence vraisemblablement Mary Shelley.

³ Voir notamment « A la recherche de Dracula », de Raymond Mc Nally et Radu Florescu.

⁴ Ce principe non formulé, qui voulait que toute création de l'homme « à son image » se retourne contre son créateur, prévaut jusqu'à la formulation par Isaac Asimov des fameuses Trois Lois de la Robotique. Ce qui n'empêche pas les savants fous d'aujourd'hui de continuer à jouer les apprentis sorciers et d'y laisser la vie.

⁵ Disponible dans les « Lettres d'Innsmouth », Encrage, 1989.

⁶ Avec un résultat bien plus convaincant que Jules Verne dans son « Sphinx des glaces ».

⁷ A ne pas confondre avec l'insipide resucée qui vient d'apparaître chez le même éditeur.

⁸ Pseudonyme d'André Ruellan.

⁹ C'est bien de l'auteur de « la Compagnie des Glaces » qu'il s'agit.

Les portes de l'épouvante

L'épouvante pose un certain nombre de problèmes, inconnus des autres univers de jeu. C'est sans doute

l'un des genres les plus difficiles à maîtriser correctement pour les meneurs de jeu débutants. Les quelques conseils qui suivent devraient toutefois vous permettre de vous en sortir honorablement.



Le Grand Problème

Ici, pas besoin de passer des heures à créer un monde complet, avec ses coutumes, ses paysages et sa faune. Nous sommes sur Terre, à notre époque (ou, éventuellement, dans un passé ou un avenir pas trop lointains). Cela facilite énormément le travail de description. Si le meneur de jeu (MJ) dit « vous êtes dans un centre commercial », la plupart des joueurs n'ont pas de difficulté à se représenter la chose.

Ceci dit, cet « avantage » est à double tranchant. À force d'évoluer dans des paysages connus et relativement ordinaires, les joueurs risquent fort de s'ennuyer. C'est là que se pose la grande, l'immense difficulté de l'épouvante : à partir d'un cadre connu, le MJ doit faire basculer les joueurs dans un univers d'épouvante et, autant que possible, leur faire peur. Terroriser les personnages est facile, il suffit de jouer sur les points d'équilibre psychique. Mais effrayer les joueurs est une toute autre paire de manches. Et là, quel que soit le scénario, tout est entre les mains du MJ... Il lui faudra un minimum de sens de la mise en scène et une bonne connaissance de ses futures « victimes ». Et par-dessus tout, il lui faudra improviser (un art qui effraie beaucoup de débutants, et qui n'est pourtant pas si compliqué).

Noir, ou gris foncé ?

Dès le début le meneur de jeu doit se poser une question fondamentale. Dans quel sorte d'univers d'épouvante les personnages vont-ils évoluer ? Il y en a de toutes sortes, depuis le monde totalement désespéré créé par Lovecraft, aux créations relativement optimistes où les forces du mal sont toujours vaincues à la fin (l'optique de la plupart des auteurs d'horreur moderne), en passant par des visions encore plus abominables (le jeu *Kult*, où le monde que nous connaissons n'est qu'une illusion manipulée par des sortes de démons).

Ici, nous partons du postulat que les monstres sont relativement classiques (reportez-vous au bestiaire pour vous en convaincre), et surtout, rares. Déjouer les plans du méchant de l'histoire risque d'être difficile. Mais au moins, la victoire aura un sens – il n'y a pas des milliers de vampires prêts à prendre la relève de celui que nos héros viennent de liquider. Et puis, à long terme, l'Humanité survivra. Les forces des ténèbres sont en marge du monde que nous connaissons, et leur domaine n'est pas très étendu.

Cela dit, si vous en décidez autrement, libre à vous ! Nombre de joueurs adorent lutter de toutes leurs faibles forces contre des puissances écrasantes, et se satisfont fort bien de leur infliger des piqures d'épingle...

Héros, ou gens ordinaires ?

Par définition, l'épouvante est rare. Un homme normal n'y est confronté qu'une fois dans sa vie. Or, à partir du moment où vous enchaînez plusieurs scénarios, les personnages vont se retrouver confrontés presque quotidiennement à des monstres hideux, des démons, des sorciers, des maisons hantées et ainsi de suite *ad nauseam*.

Vous pouvez choisir d'ignorer ce problème, quitte à transformer votre univers en ménagerie monstrueuse. Après tout, si cela ne dérange pas vos joueurs...

Vous pouvez, si vous vous sentez assez solide, avoir recours de temps à autres au bon vieux truc du « fantastique expliqué ». À la fin de l'histoire, on comprend que les fantômes sont des bandits déguisés, le vampire un simple malade mental... C'est un exercice de haute voltige,

qui risque de devenir rapidement ennuyeux si vous l'utilisez trop systématiquement.

Vous pouvez adopter la solution la plus logique, et imposer aux joueurs de changer de personnage à chaque aventure. À terme, cela devient très frustrant pour eux.

Reste une possibilité, qui est sans doute la moins mauvaise des solutions : créer une structure d'enquêteurs voués à l'étude du surnaturel. Après leur première rencontre avec le surnaturel, les personnages-joueurs sont recrutés par cette société. Du coup, vous n'aurez plus de difficultés à les lancer dans les scénarios suivants. Ils seront convoqués par leur supérieur qui leur remettra le dossier, leur souhaitera bonne chance... et vogue la galère ! En jeu, cela donne la SAUVE de *Chill* ; en littérature, le Talamasca d'Anne Rice. Voici une suggestion d'association créée dans ce but :

Association about Paranormal Studies

Histoire. Issue directement d'un programme d'expérimentation sur les phénomènes parapsychologiques, mené dans les années 50 par le Dr James Price, à l'université d'Albuquerque (Nouveau-Mexique). Peu après avoir terminé ses recherches, Price rencontra Robert E. Stone. Ce dernier avait une immense fortune et du temps libre. Il s'intéressa au sujet, et décida de financer les travaux de Price. En 1963, l'étude de la maison Jackson, dans le Maine, leur démontra qu'il existait « autre chose » que des humains dotés de pouvoirs psi. **Direction.** Price est mort en 1976. Nathan Cloud, un illusionniste à la retraite, lui a succédé. Quant à Stone, âgé de plus de quatre-vingts ans, il continue à tenir les cordons de la bourse. **Personnel.** Une dizaine de salariés, au quartier général d'Austin (Texas), plus quelques centaines de correspondants, disséminés aux États-Unis et dans certains pays d'Europe occidentale. **Objectifs.** Recueillir et compiler un maximum d'informations sur toutes les manifestations paranormales, et les comparer pour essayer d'en dégager une trame générale. Démasquer les impostures.

Notes diverses. En cas de danger surnaturel, les agents sont libres d'agir comme ils l'entendent. L'APS peut fournir une aide limitée, en matériel et en conseils.

A priori, ce sont les « bons ». À moins que... Stone ne soit obsédé par l'idée de sa mort, et prêt à tout pour survivre, y compris à passer un pacte avec les puissances des ténèbres ?

L'ambiance

Pour une bonne partie de jeu de rôle d'épouvante, il est nécessaire d'arriver à créer l'ambiance adéquate. Si rien ne remplace le talent (comme au cinéma), voici quelques trucs qui devraient vous aider. Mais il ne faut pas en abuser. Une bonne part de leur efficacité vient de leur rareté.

● **Bruits.** Le truc le plus facile à réaliser reste le célèbre : « Et soudain, on frappe à la porte » accompagné de deux ou trois coups sur la table (de plus, c'est un moyen infaillible d'attirer l'attention des joueurs distraits). Mais vous pouvez faire bien d'autres choses avec quelques accessoires (une simple visite dans n'importe quel magasin de jouets vous permettra d'en trouver des quantités). Et, si vous voulez passer à la vitesse supérieure, il existe des disques de bruitage qui offrent toute une variété de sons. Certains bruits particulièrement affreux peuvent même vous suggérer des idées de scènes.

● **Musique.** Dans ce domaine plus qu'ailleurs, tout est fonction des sensibilités des uns et des autres. Dans le cas de l'épouvante, il y a deux façons de l'utiliser.

D'abord, en glisser un peu dans la phase d'« enquête » du scénario, pour les aider à mieux sentir le décor (par exemple, le jazz fait merveille pour une histoire dans le Chicago des années 20). Cela vaut surtout pour les décors exotiques, avec lesquels les joueurs ne sont pas familiers – écumez les rayons « folklore » des disquaires pour les lieux éloignés, et les compilations de vieilles chansons pour le passé. Toutefois, évitez d'exagérer. Vous êtes meneur de jeu, pas disc-jockey ! Mais la principale utilité de la musique est de sonoriser le point culminant du scénario (apparition du monstre, cérémonie avec sacrifice humain, etc.). Si vous êtes perfectionniste, vous pouvez même préparer vos descriptions pour qu'elles soient de même longueur que le morceau choisi. Cela exige un peu de préparation, mais rend formidablement bien. Dans ce domaine, les musiques de film font merveille...

● **Éclairage.** On peut faire des prodiges avec un simple halogène ! Nous sommes de jour et les personnages enquêtent ? La pièce est éclairée normalement. Maintenant il fait nuit, et ils vont explorer le vieux cimetière hanté ? Baissez tout doucement la lumière, jusqu'à une pénombre propice... Si vous jouez pendant la journée, vous pouvez obtenir un effet similaire en ouvrant et fermant les rideaux, tout simplement. Les bougies ont également leurs partisans.

La mise en scène

Même bardé d'accessoires, un meneur de jeu médiocre ne fera pas illusion longtemps. On a noirci des dizaines de pages sur la meilleure façon de faire jouer les histoires d'épouvante (le jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*, notamment, contient un excellent chapitre sur ce sujet). Voici déjà quelques principes de base, pour vous aider à commencer.

● **Ancrez-vous dans le quotidien.** À de très rares exceptions près, l'épouvante ne fonc-

tionne pas bien dans des mondes qui ne sont pas familiers aux joueurs. Certes, vous pouvez mettre un loup-garou dans un scénario médiéval-fantastique, mais il ne sera effrayant qu'à cause de son potentiel de destruction. Pas parce qu'il représente l'intrusion de l'anormalité dans une réalité que l'on croyait banale (la définition même de l'épouvante). Autrement dit, quand vous écrirez des scénarios, situez-les dans un lieu et à une époque que vous et vos joueurs connaissez bien. Le basculement du « réel » vers l'épouvante n'en sera que plus fortement ressenti. (Une autre variable importante intervient dans le choix du cadre : le degré de contrôle que vous pouvez exercer sur les personnages. Si les années 20 sont si populaires, c'est en grande partie pour cette raison. Les armes y sont moins nombreuses et moins efficaces qu'aujourd'hui, et vous avez toujours la ressource d'interdire l'emploi d'un gadget en décidant « qu'il n'a pas encore été inventé »).

● **L'effet de choc.** Dans 80 % des cas, vous avez intérêt à commencer le scénario en douceur, et à réserver les événements abominables pour le milieu et la fin de l'histoire (pour la bonne et simple raison qu'au bout de plusieurs heures, l'intérêt des joueurs s'estompe... à moins que les événements ne les obligent à rester sur leurs gardes). Cela dit, certains meneurs de jeu préfèrent les entrées en matière brutales. Les deux méthodes ont leur charme. Tout dépend de votre scénario et de ce que vous voulez en faire. Les meilleurs moyens de secouer les joueurs sont connus de tous. Après tout, il s'agit des recettes exploitées depuis des décennies par les romanciers et les réalisateurs de films d'horreur). Citons :

— la découverte abominable et imprévue. Le cadavre atrocement mutilé est une valeur sûre, mais le principe peut être décliné à l'infini ;

— l'apparition. D'un monstre, généralement (mais il peut aussi s'agir de l'ouverture d'une porte secrète, par exemple). Il faut un minimum d'efforts de description pour que cela rende bien, mais vous pouvez être sûr que les joueurs vont sursauter ;

— la scène d'action brutale. Classique : l'agression soudaine par un monstre ou un PMJ, de



préférence dans un environnement où il a l'avantage (revoyez *Alien*, si vous avez besoin d'une leçon de choses).

Et maintenant, autour de la table, comment faire passer tout cela ? Vous pouvez dramatiser à outrance. « Vous vous engagez dans le sous-terrain ? Parfait... » (le MJ se précipite, baisse la lumière, se rue vers la chaîne hi-fi, tripote fébrilement les boutons jusqu'à ce qu'il ait trouvé le bon morceau, revient à la table et reprend la description). Si vous pouvez faire tout cela de façon fluide, en quelques secondes, l'effet de choc sera décuplé. Mais si vous y passez trop de temps, les joueurs vont se dissiper, c'est à peu près inévitable.

Vous pouvez aussi présenter les faits de manière tout à fait anodine. « Tu ouvres le placard ? Bon. Dedans, il y a un grand type qui te fait un sourire plein de dents pointues, et qui te saute à la gorge. » Le mieux est de dire tout cela d'une traite, sans changer de ton. Dans un premier temps, le joueur croira avoir mal entendu, ou s'imaginera que vous plaisantez... Avant de se rendre compte que ce n'est pas le cas. Cette méthode présente l'avantage annexe de rendre les joueurs beaucoup plus attentifs par la suite, même à vos commentaires les plus anodins.

● **Des descriptions.** L'art de la description en général mériterait un article entier. Mais décrire les monstres qui sévissent dans un environnement d'épouvante est un art en soi. Il y a deux écueils principaux à éviter : la description trop précise permet aux joueurs d'identifier tout de suite la bestiole (« vert, 3 mètres de haut, avec quatre bras et des griffes ? Je sais, c'est un schmeurf. Ils ont peur de la couleur bleue. Pas de panique les gars, on est sauvé ! »). À l'opposé, la description floue (« et alors, la Chose indécible, griffue, bavant et ricanant, se précipite sur vous »), elle est plus dans le ton. Mais elle pose fréquemment d'insurmontables problèmes tactiques (« comment, il fait 3 mètres de haut ? Mais si j'avais su, je n'aurais jamais

essayé de l'étrangler, voyons ! »). Le bon dosage est une question d'expérience, et dépend aussi des préférences de vos joueurs. Ce sera donc à vous de le fixer, avec le temps.

Bestiaire

Voici quelques créatures typiques et connues de tous, pour vous aider à peupler vos premiers scénarios.

Les vampires

Il en existe de deux sortes. Les plus anciens et les plus puissants sont des humains maléfiques qui ont passé un pacte avec les Puissances des Ténèbres de leur vivant. En échange de son âme, ce type de vampire voit son existence indéfiniment prolongée. La lumière du soleil le brûle, il n'a plus de reflet ni d'ombre, et doit boire du sang pour survivre. En échange, il reçoit un grand nombre de pouvoirs : il peut se changer en animal et se dématérialiser à volonté. Il est fort comme trois hommes, il commande aux créatures de la nuit (loups, rats, chauves-souris)... et cette liste n'est pas limitative. La seconde variété de vampire se compose d'humains innocents qui se sont faits vider de leur sang par un vampire. Ils sont



Un problème courant



ALORS LÀ !!!
J'AI HÉHÉ PAS PEUR !!
J'SOIS PARÉ À
TOUT !! HEHEHE !!

BEN VOYONS...
SAUF QUE CE VAMPIRE, DÉJÀ
QU'IL EST À L'ÉPREUVE DES BALLES,
EN PLUS IL EST D'ORIGINE JUIVE !!!
ALORS TA CROIX BÉNIE, IL
S'EN TAPE !!!



DAMNED!

PAS GOOP!

ET TDC!

LÀ... ÉRIGOLE!

EP3K

De nos jours, tout le monde sait que les vampires ont peur de l'ail, et que les loups-garous sont vulnérables à l'argent. Le cinéma, la littérature et la télévision l'ont assez seriné. Et les fans de films d'horreur, confrontés à un vampire, ne risquent pas d'en avoir peur. Ils seront trop occupés à élaborer des tactiques complexes pour se permettre le moindre frisson. Si cela arrive à votre table de jeu, vous avez plusieurs solutions. Vous pouvez tout garder tel quel, et laisser vos joueurs se transformer en chasseurs de monstres enthousiastes, ou vous rappeler que 95 % de l'épouvante est en fait une simple peur de l'inconnu... et modifier un peu la

créature, juste assez pour que les « connaissances » glanées dans le monde réel n'aient plus la moindre importance. Et si, dans votre univers, les loups-garous étaient vulnérables à un autre métal ? Et si les vampires n'étaient pas spécialement handicapés par la lumière du jour ? Et si...

généralement beaucoup moins puissants et plus faciles à détruire.

● **En termes de jeu.** Tous les vampires sont différents. Les plus puissants sont bien supérieurs aux humains, et même les vampires « inférieurs » sont considérés comme des PMJ forts. Mais, comme tous les mort-vivants, ils n'ont pas de points de souffle. Leurs points de « vie » ne peuvent leur être retirés que par des armes bénies. Le sang qu'ils boivent leur permet de gagner des points d'énergie.

Les loups-garous

La plupart des contes les décrivent comme des humains maudits qui se changent en loup à la pleine lune. Toutefois, « maudit » est un terme relatif. Certains prennent manifestement beaucoup de plaisir à leur nouvel état, et en profitent pour semer la terreur. Ils sont vulnérables à l'argent. Touchés par une arme en argent, ils perdent automatiquement 2PV. À en croire les vieux traités des inquisiteurs, sous forme humaine, ils sont repérables à un certain nombre de signes : sourcils se rejoignant, annulaire plus long que le majeur, touffe de poils dans la paume de la main... Évidemment, de nos jours, tout cela peut être aisément corrigé.

● **En termes de jeu.** Les loups-garous sont des PMJ moyens ou forts, avec deux fois plus de points de vie et de points de souffle qu'un humain ordinaire. Ils sont sensibles aux armes en argent (tout dégât causé par une arme qui contient de l'argent est doublé par rapport à la normale).

Les mort-vivants

Des hordes de zombies pourrissants et carnivores sont une vision courante dans les films d'horreur. Il en existe plusieurs variétés, qui diffèrent essentiellement par leur mode de création. Les mort-vivants « magiques » ont été

réanimés par la volonté d'un sorcier, et sont généralement contraints de lui obéir. Quant aux zombies « technologiques », ils naissent des expérimentations d'un savant fou, ou d'un accident (le très populaire « fût de déchets toxiques abandonné dans une décharge qui, par une dramatique coïncidence, jouxte le cimetière »). Les motivations de cette dernière catégorie sont simples : tuer et manger le plus possible d'humains vivants. Les deux genres partagent le même trait déplaisant : ils sont très difficiles à re-tuer.

● **En termes de jeu.** Les mort-vivants sont des PMJ de toutes sortes, mais ils n'ont jamais de points de souffle, et rarement des points d'énergie. Leurs points de vie représentent les dégâts qu'ils peuvent encaisser avant d'être réduits en morceaux inoffensifs. Certains sont exceptionnellement durants (de 4 à 12PV) mais ils sont alors très lents et faibles.

Les sorciers

Ces humains ayant voué leur vie aux forces du mal sont généralement puissants et dangereux. Mais ils se donnent rarement la peine de s'intéresser aux gens normaux (à part quand ils ont besoin de victimes à sacrifier, bien entendu). Ils sont rares, mais proportionnellement plus nombreux que les « vrais » monstres. Par conséquent, les PJ en croiseront assez souvent. Les plus charismatiques attirent parfois une petite suite, généralement composée de malades mentaux. Les autres se contentent de vivre en marge du monde, perdus dans leurs études. Il leur arrive de se faire la guerre et, parfois, des individus normaux se retrouvent impliqués dans leurs agissements.

● **En termes de jeu.** Considérez un sorcier comme un PMJ faible pour les actions physiques et comme un PMJ fort pour tout ce qui fait appel à l'intellect. ■

Repose sans paix !

Attention, si vous êtes joueur, ne lisez surtout pas ce qui suit. C'est une aventure que vous allez peut-être jouer un jour. Par contre si vous êtes meneur de jeu, lisez attentivement le texte avant de le faire jouer (voir comment préparer sa partie p. 24). Quant à nos personnages, pris dans les vicissitudes de la vie moderne, ils ne se doutent pas qu'un événement pourtant banal va se transformer en un cauchemar, leur cauchemar.

Introduction

Région parisienne, printemps 1994. Les personnages-joueurs (PJ) font tous partie d'une association, et sont à la recherche d'un local. Définissez les objectifs de l'association en fonction des talents, hobbies et passés des PJ. Parmi les suggestions possibles : une association subventionnée par l'État (lutte contre le tabagisme, par exemple, ou réinsertion d'ex-détenus, d'anciens drogués ou de SDF). Mais il peut aussi s'agir d'une structure moins ambiguë... (En fait, cela importe peu. Il s'agit juste d'un prétexte pour réunir une demi-douzaine de personnages issus d'horizons très différents, et les faire travailler ensemble pendant un moment.) Bien entendu, leur budget est extrêmement réduit, et ils ont besoin d'un local assez vaste. Jouez un ou deux coups de téléphone à des agents immobiliers peu coopératifs, qui se montrent décourageants à plaisir (« Non, je regrette, nous n'avons rien dans vos prix ». « Oh, vous savez, en ce moment, ce n'est pas facile », etc.). Mais au troisième essai,

leur interlocuteur s'exclame : « Ah, mais oui, j'ai quelque chose qui pourrait vous convenir ! » Et il décrit une grande maison située en banlieue. Quant au loyer, il est tout à fait dans les moyens de l'association...

Le lendemain, les PJ vont visiter, en compagnie de Pierre Legrand, l'agent immobilier (un petit bonhomme rondouillard et volubile. *Comment le jouer* : aimable, bon commerçant et visiblement désireux de conclure l'affaire). Faites-leur faire un tour rapide des lieux, sans être trop précis (« les quatre grandes pièces du premier étage sont spacieuses, mais en mauvais état. Il y aura du travail », « la cuisine est immense »). Interrogé sur la maison, M. Legrand répond de bonne grâce. Le propriétaire se nomme Montard. « Il vit à Nice, je crois ». Il a chargé le cabinet Legrand, Dubois et Blondel de lui trouver un locataire lorsqu'il en a hérité, à la mort de sa mère. Le bâtiment est inoccupé depuis presque cinq ans. M. Legrand attribue cela à la proximité de la voie ferrée (qui passe de l'autre côté de la rue) « et puis, vous savez, de nos jours, ce genre de grande baraque trouve difficilement preneur ».

Bref, faites l'impossible pour convaincre les PJ que c'est une occasion en or. C'est d'ailleurs le cas. Résumez l'inévitable délai bureaucratique en une phrase ou deux. L'action reprend quelques jours plus tard, lorsqu'ils prennent possession des clés. Il y a des travaux à faire. Et l'association qui les emploie ne se soucie pas d'engager des professionnels. Les PJ s'entendent donc demander, très gentiment, de servir d'ouvriers bénévoles pour quelques jours. Il y a juste un peu de ménage à faire et un coup de peinture à donner...

Et si...

Les PJ ne veulent rien savoir, se méfient d'une offre jugée trop tentante et décident de chercher ailleurs ? Vous avez deux possibilités : leur dire « et au bout d'une semaine de recherches, vous n'avez rien trouvé de mieux » et les forcer à en revenir à la maison Montard. Ou bien, si vous avez vraiment affaire à une résistance acharnée, leur fourguer une autre maison... qui se trouve être exactement la même. Changez juste le nom de l'ancien propriétaire et celui de l'agent immobilier, et reprenez le paragraphe précédent tel quel.

La vérité

Comme vous vous en doutez probablement, la maison est hantée. Et pas par un seul fantôme, ce serait trop simple ! Remontons

trente ans en arrière. Le Dr Montard était un médecin doté d'une clientèle convenable. C'était aussi un individu profondément mauvais, cruel et pervers. Accessoirement, il s'intéressait un peu à la sorcellerie. Il épousa une jeune fille charmante, mais légèrement incolore, avec l'idée d'avoir quelqu'un à martyriser en permanence. Ce fut un brillant succès... à ceci près qu'au bout de quinze ans de mariage, lassée, la timide épouse empoisonna le docteur. Après quoi, elle l'enterra dans sa cave, avec la complicité de Charles Hernandez, un voisin – qui se trouvait être son amant depuis plusieurs années. Hélas, le mari, même mort, resta vindicatif. Son spectre revint hanter sa meurtrière. En fouillant dans les grimoires qu'il avait laissés derrière lui, elle finit par trouver un moyen de le neutraliser. Pendant près de dix ans, elle resta à l'affût des tentatives d'évasion de son mari (qui ne se faisait pas à l'idée d'être mort, et tentait par tous les moyens de revenir sur Terre). *Le statu quo* a duré des années, puis Mme Montard est morte, de manière tout à fait naturelle. Malheureusement pour elle, les Puissances qui jugent les âmes des défunts ont trouvé bon de la condamner à continuer sa surveillance, sous forme d'esprit. La maison est restée vide pendant des années... et voilà que les PJ entrent en scène, juste à point pour bouleverser le fragile équilibre qui s'est installé entre les deux fantômes.

Acte I : La maison Les alentours

Le jardin : Rien d'anormal. Une pelouse négligée depuis des années, des parterres envahis de mauvaises herbes, et deux hêtres étiques.
L'arrière-cour : Là non plus, rien de particulier. Le terrain est nu et boueux, à part l'allée bétonnée qui mène à la porte de derrière. Quant à la petite remise, elle est envahie d'un bric-à-brac sans valeur (vieux meubles, outils de jardinage rouillés, etc.) que les PJ sont censés laisser en l'état – après tout, ils ne sont que locataires.

Le rez-de-chaussée

Couloir : Lugubre et mal éclairé, il relie la porte principale à la porte de derrière.
Salon et salle à manger : Deux grandes pièces vides, à part un papier peint passé, qui pèle par



endroits. Le plancher grince. D'ailleurs, il grince dans toute la maison.

Cuisine: Dans les années soixante, ce fut une cuisine ultramoderne pimpante au possible. Tout ce qui reste de cette ancienne splendeur est une antique cuisinière et un réfrigérateur tout aussi vénérable, qui finiront sans doute assez vite dans la remise. Le formica est couvert de traces de graisse brune, qui font irrésistiblement penser à des traces de lèpre.

Salle de bains/WC: Même chose que pour la cuisine. Cette fois, la vedette est tenue par une immense baignoire complètement entartrée et une machine à laver (sans doute le meuble le plus récent de la maison, il a été acheté en 1970).

L'étage

Les chambres sont toutes identiques. Ce sont de grandes pièces crasseuses, vides et sinistres, avec des placards immenses.

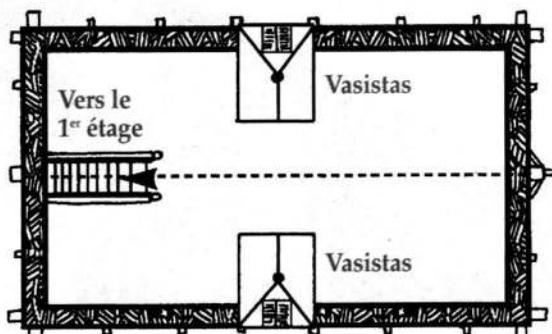
Le grenier

Totalement vide – tous les rebuts étaient accumulés dans la remise. Il n'y a que deux vasistas, qui dispensent parcimonieusement la lumière. La charpente est infestée de chauves-souris (de petites roussettes totalement inoffensives. Mais bon. Les PJ se persuaderont sans doute très vite qu'elles ont une raison d'être). Si les PJ ont l'inconscience de s'attaquer au nettoyage du grenier, ils trouveront de nombreuses coulées de cire sur le sol. De la cire noire.

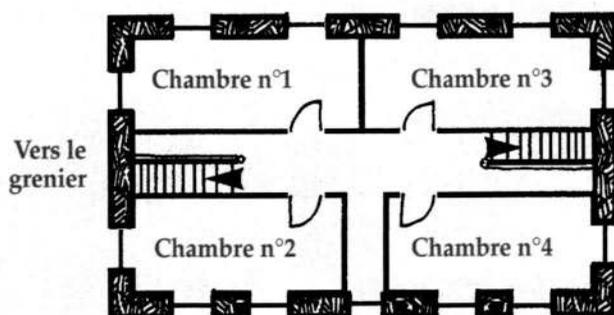
La cave

Elle est entièrement bétonnée. Une immense chaudière à mazout en relativement bon état occupe tout un coin (soit dit en passant, la citerne qui l'alimente se trouve enterrée dans l'arrière-cour. Il suffirait de faire tomber une allumette dans le conduit qui sert à la remplir pour provoquer une grosse explosion, sans doute suffisante pour démolir tout l'arrière de la maison). Au fond se trouvent quatre pièces plus petites, pleines de vieilleries sans intérêt. L'ancien propriétaire est enterré sous la pièce marquée d'un X (voir le plan). Il y a peu de chances que les PJ le trouvent par hasard : il faut déplacer quelques mètres cubes de cartons pleins de bibelots, puis éventrer la dalle de béton, et enfin creuser sur deux bons mètres de

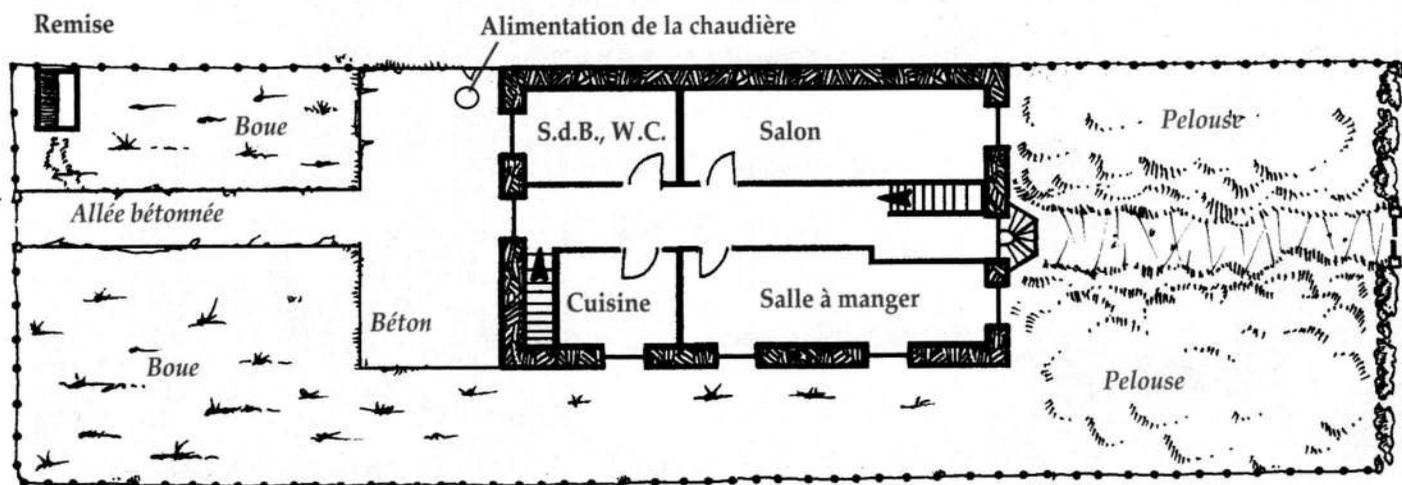
La maison Montard



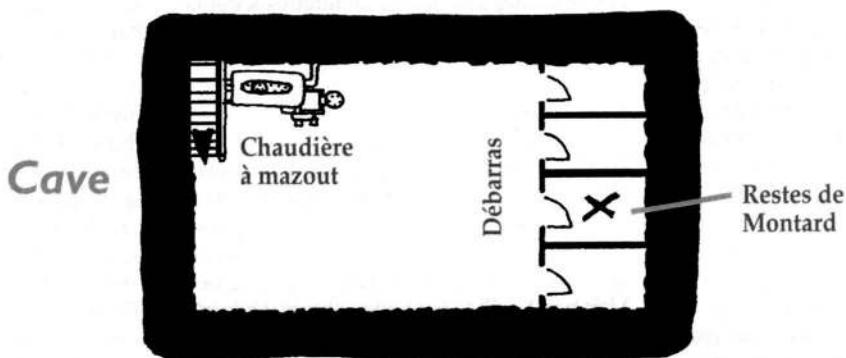
Grenier



1^{er} étage



R.d.C. et jardin



Cave

Restes de Montard

profondeur, avant de tomber sur une masse blanchâtre (de la chaux vive, à manipuler avec précaution). Après toutes ces années, il n'en reste plus que quelques fragments d'os et un bout de mâchoire, juste suffisants pour que la police puisse l'identifier si elle venait à avoir vent de cette découverte.

Le premier jour

Balais, pots de peinture et brosses... la première journée se passe bien. Et puis, peu à peu, il commence à se produire des choses bizarres.

- Alors qu'il entre dans une pièce, un PJ est saisi par une impression de froid totalement anormale. Cela ne dure que quelques secondes. Les autres n'ont rien senti.

- A deux ou trois reprises, ils ont l'impression d'être observés.

- Il se produit un ou deux phénomènes bizarres. En retournant au salon, ils retrouvent un objet qu'ils étaient sûrs d'avoir laissé près de la fenêtre, appuyé contre le mur du fond.

- Le parquet grince au-dessus de leurs têtes, comme si quelqu'un marchait à l'étage. Mais, bien entendu, il n'y a personne.

- Alors qu'il nettoie le miroir de la salle de bains, l'un des PJ voit très distinctement un reflet qui n'est pas le sien. Celui d'un vieil homme à l'air tourmenté et malheureux.

- Les PJ qui sont à l'étage entendent un murmure qui vient du grenier. Les paroles exactes sont impossibles à distinguer, mais cela ressemble par moments à un chant, puis à deux personnes qui se disputent... ou à des sanglots... ou, en fait, à ce que vous voulez.

Bien entendu, une fouille, même détaillée, de la maison ne révèle rien. Il y a de fortes chances pour que les PJ pensent d'eux-mêmes que, si la maison est hantée, les phénomènes seront sans doute plus intenses dans la nuit. S'ils n'y songent pas (ce qui peut arriver si vous avez de vrais débutants à votre table), suggérez-le. (Comment faire ? Là encore, tout dépend de vous. Vous pouvez procéder subtilement, en faisant remarquer en passant que l'après-midi s'avance et qu'il commence à faire sombre. Ou pas subtilement du tout, en disant par exemple à l'un des joueurs : « Et tu te rappelles avoir lu un livre sur les fantômes, où l'on disait qu'ils se manifestaient plutôt de nuit. ») Bien entendu, aucun individu sain d'esprit ne passerait la nuit dans une maison qui est probablement infestée de fantômes. Mais les PJ ne sont pas des gens sains d'esprit, en principe...

Comment mettre en scène ces événements

Il n'y a pas « une façon » de procéder. Tout dépend de votre tempérament et des goûts de vos joueurs. Si vous êtes totalement novice, la manière la plus simple est de vous laisser porter. Les PJ arrivent dans la maison. Vous leur décrivez succinctement chaque pièce, en vous appesantissant bien sur l'état de délabrement général. Vous concluez par « bon, et maintenant qu'est-ce que vous faites ». S'ils se contentent

de vous répondre « on nettoie », exigez des précisions. Une fois que vous saurez qu'Untel s'attaque à la cuisine, que Machin est à l'étage et que Truc donne un coup de balai dans la salle à manger, relisez la petite liste des événements bizarres. Sélectionnez-en un par personne, en commençant par les joueurs dont vous êtes certain qu'ils sont réceptifs. Prenez chaque personnage à part et dites-lui quelque chose du genre : « Tu t'es mis au travail et ça avance assez bien, quand soudain... » et vous lui décrivez l'incident. Laissez-le réagir à son idée. S'il désire prévenir les autres, laissez-le faire. Au début, il y a des chances qu'ils aient des réactions du genre « non mais ça ne va pas, mon pauvre ». Toutefois, au bout de deux ou trois bizarreries, il y a de fortes chances que les corvées soient vite abandonnées au profit d'une chasse au fantôme spontanée.

La nuit

Au rez-de-chaussée, il ne se passe pas grand-chose. En revanche, les bruits de pas à l'étage et les murmures du grenier sont toujours là, et gagnent en intensité à l'approche de minuit. Par ailleurs, dans la chambre 2, on entend des sanglots. Une femme pleure. C'est l'esprit de Mme Montard, qui essaye de se manifester pour prévenir les PJ. Sans succès, évidemment, sans quoi ce scénario n'aurait plus de raison d'être. En définitive, les PJ se retrouveront au grenier. Les murmures franchissent le seuil de l'audible. Mieux, l'esprit qui les produit a l'air d'entendre les PJ. Très vite, la conversation s'engage. (*Comment jouer l'esprit* : faible, suppliant, par-dessus tout désireux d'être aidé.) Il leur explique qu'il est l'ancien propriétaire de la maison, le Dr Charles Montard. « J'ai été assassiné, et mon âme ne trouve pas le repos. Je dois être libéré des chaînes qui me retiennent ici pour pouvoir enfin gagner le Paradis. Je vous en supplie aidez-moi ! » Sa requête paraît assez innocente : répéter à voix haute une simple phrase en latin : « In Nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sanctis. Libera Te ! » (dont la traduction est : « Au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit, délivre-toi ! »). Les PJ sont libres de refuser et de se donner une journée de réflexion supplémentaire. L'esprit ne se manifesterait plus. En revanche, les sanglots continuent. (Vous découvririez à cette occasion une particularité intéressante des rôlistes en général et des débutants en particulier : ils ne savent pas résister à la tentation. Mettez-les devant un gros bouton rouge marqué « surtout, ne pas toucher » et vous pouvez être certain qu'ils se jeteront dessus. Et plus le bouton est gros, mieux ça marche.)



La délivrance

Une fois que les PJ ont prononcé la formule fatale, la température commence à baisser. Une silhouette lumineuse se matérialise doucement. Ils reconnaissent le vieil homme du miroir... qui éclate d'un énorme rire satanique. Avant de disparaître, il prend le temps de les remercier de l'avoir libéré (*comment le jouer* : arrogant, sûr de lui, bref odieux) : « Cela faisait des années que j'attendais des locataires assez naïfs pour briser mes liens. Et maintenant, partez avant que je ne me fâche ! » A ce stade, ce n'est que du bluff : il est trop faible pour s'attaquer à eux. Mais d'ici quelques jours, ce sera une toute autre affaire... Si les PJ restent, ils passeront une nuit tranquille (sauf s'ils s'installent dans la chambre 2, où les pleurs continuent).

Acte 2 : L'enquête

Ils ont fait une bêtise, il ne leur reste plus qu'à la corriger. (Et si... ils préfèrent s'en aller sur la pointe des pieds, rentrer chez eux et ne plus jamais revenir ? Mme Montard décide de ne pas les laisser filer comme ça et commence à les hanter. Chaque nuit, de longs sanglots peuplent les rêves des PJ, jusqu'à ce qu'ils soient convaincus que leur tranquillité ne sera pas restaurée tant qu'ils n'auront pas fait quelque chose.)

Les fantômes

Il existe des dizaines de types de mort-vivants immatériels, chacun ayant sa propre spécificité. Ils n'ont qu'un ou deux points en commun : ils doivent leur séjour prolongé sur Terre à une raison précise (la disparition de cette raison les renvoie dans les Limbes), ils ont des restrictions de déplacement ou de comportement (un lieu, une personne, ne peuvent franchir des pentacles, etc.). En termes de jeu, on ne peut blesser avec des armes bénites que les fantômes qui ont eux-mêmes la possibilité de toucher les vivants. Sinon les deux règnes s'ignorent.

Le fantôme du Dr Montard
Mort brutalement, ayant fait des expériences de sorcellerie, son âme erre dans la maison. Il ne peut être détruit que si ses restes sont enterrés en terre consacrée. Tant qu'on ne l'a pas « délivré » (voir plus loin), il n'a qu'une action très faible sur le monde matériel. Ensuite, il se transforme en poltergeist (esprit frappeur).

— En esprit faible : une fois par jour et par nuit, il peut déplacer légèrement un objet léger (moins d'1 kilo) de quelques centimètres. La nuit, il peut parler doucement et laisser apparaître une forme fantomatique.

— En poltergeist : il peut déplacer des objets pesant jusqu'à 2 kilos. Durant la journée, son test de réussite est de 4, la nuit il est de 9 (et de 12 à la pleine lune). La nuit de la pleine lune, il peut posséder quelqu'un qui échoue à un test Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain ♀ (la victime a droit à une seconde chance, pour essayer de renvoyer le fantôme, avec un test d'Esprit ✨ (ou Cœur ♥) + Désir 🔥 + Humain ♀). Dans un corps possédé, Montard peut sortir de la maison jusqu'au lever du jour.

Le fantôme de Mme Montard
Elle reste à l'état de fantôme pour expier sa faute. Elle ne peut sortir de la maison. Le jour, elle ne peut émettre que des gémissements et des murmures. La nuit, elle peut communiquer via un spirite, par un système d'alphabet (voir plus loin), ou en rêve. Elle n'a qu'un interdit, mais très puissant : elle ne peut dire où sont les restes de son mari.

Où chercher

● **Le fils Montard.** Il est possible d'obtenir l'adresse de Pierre Montard par M. Legrand, l'agent immobilier. En ce qui concerne la maison, il n'a pas grand-chose à dire. « Faites ce que

vous voulez des vieilleries qui restent dans la maison. J'ai récupéré tout ce qui était important pour moi après la mort de ma mère. » Il est étonné que les PJ s'intéressent à l'histoire de sa famille, mais accepte de répondre à leurs questions (*comment le jouer* : coopératif, mais pas stupide. Si les PJ lui racontent un bobard trop évident, il se fermera et refusera de les aider). Ses parents se sont mariés en 1964. Il est né deux ans plus tard. Sa mère est morte en 1988 ; son père est parti en 1979. Parti ? Eh oui ! Du jour au lendemain, il a tout quitté et a fichu le camp Dieu sait où. « Je l'ai à peine connu, vous savez. J'ai été mis en pension quand j'avais huit ans, et j'y suis resté toute ma scolarité. Je n'ai eu aucune nouvelle de lui depuis, et ma mère non plus. » Si on lui pose la question, il ajoute qu'il s'est débarrassé de toute la bibliothèque familiale quand il est descendu s'installer dans le Midi. « Il y avait toutes sortes de vieux bouquins bizarres. » Si les PJ se montrent particulièrement insistants, il fera peut-être l'effort de se souvenir de quelques titres : *Le Grand Albert*, *Magie rouge*, *Liber Lacrymarum*, *Musée des sorcières*... Il ne reste plus aux PJ qu'à écumer les bouquinistes et les bibliothèques. Après quelques jours de recherches, ils mettront la main sur une partie de ces ouvrages. Ce sont essentiellement des recueils de recettes de sorcellerie, juste ce qu'il faut pour les convaincre que feu le docteur n'était pas un personnage très clair... (Si vous voyez que les PJ vont négliger de se documenter sur leur ennemi, vous pouvez également leur fournir les informations du paragraphe « Ouvrages sur les fantômes » par ce biais.)

● **Les voisins.** S'ils sont courageux, les PJ peuvent décider d'aller tirer les sonnettes de tous les habitants du quartier, en demandant des renseignements sur les anciens occupants de la maison. La plupart des voisins sont là depuis trop peu de temps pour se souvenir du Dr Montard. En revanche, ils se rappellent fort bien de sa veuve. « Une dame très gentille, qui avait pris ses malheurs avec beaucoup de courage. » Elle est morte d'un infarctus, au supermarché du coin. A la longue, les PJ finiront par aller toquer à la porte de Mlle Noyère, la doyenne du quartier. Elle a quatre-vingts ans et toute sa tête. Elle passe l'essentiel de son temps à échanger des commérages inoffensifs avec les commerçants. Elle se souvient du docteur et n'a rien de bon à dire à son sujet. « Oh, il se disait docteur, mais on ne l'a jamais vu soigner personne », « c'était une brute, et je crois bien qu'il la battait », « il recevait souvent des gens curieux », etc. Brodez sur ces thèmes jusqu'à ce que les PJ soient convaincus qu'ils ont affaire à un bien triste individu. Sa disparition n'a absolument pas surpris Mlle Noyère, qui « tient d'une source bien informée » qu'il est parti refaire sa vie en Amérique du Sud (là, elle fabule).

● **Les ouvrages sur les fantômes.** Il suffit de faire un saut dans n'importe quelle bibliothèque municipale pour se voir gratifier d'un bon mètre linéaire de livres en tous genres sur l'Au-delà et ses habitants. La plupart sont des navets rédigés à des fins purement commer-

ciales, qui ne contiennent aucun renseignement intéressant. Toutefois, si les PJ cherchent sérieusement dans cette direction, ils finiront par découvrir quelques recettes sur les moyens de faire fuir les esprits. L'exorcisme traditionnel est la formule la plus fréquemment conseillée. On propose aussi d'apaiser le spectre en lui accordant ce qu'il demande. Enfin, il est possible d'enterrer ses ossements dans un sol consacré...

● **Le témoignage de Mme Montard.** Une fois son mari libéré, il suffit d'essayer de communiquer avec elle pour que cessent les sanglots. (*Comment la jouer* : « un coup pour oui, deux coups pour non ». La mise en scène d'une vraie séance de spiritisme est toujours amusante, et cela oblige les joueurs à formuler soigneusement leurs questions.) Elle leur explique qu'elle a assassiné son mari et qu'elle était censée le garder et l'empêcher de se libérer. Elle ne sait pas comment faire pour le neutraliser à nouveau. Il y a deux sujets qui la mettent dans un état d'agitation extrême (série de coups frappés à toute vitesse ou mutisme obstiné) : le lieu où elle a caché le corps et l'aide éventuelle qu'elle a reçue lors du crime. Il faudra sans doute une ou deux séances supplémentaires pour lui faire avouer qu'elle avait un complice et que c'est lui qui a dissimulé le cadavre. Et maintenant, comment faire dire un nom propre à quelqu'un qui ne connaît que « oui » et « non » ? (Laissez vos joueurs faire preuve d'ingéniosité. La solution classique est : « Est-ce que cela commence par un A ? un B ? (etc.). La seconde lettre est-elle un A ? un B ? (etc.). Si vous sentez que cela commence à devenir fastidieux, coupez court par une phrase du genre « et au bout d'une demi-heure, vous obtenez le nom de « Hernandez ». »)

Et si...

Les PJ pataugent désespérément ? Voici un PMJ à sortir de votre manche, qui pourra les aider :

● **Bertrand Le Gannec.** C'est un journaliste minable, qui conduit des enquêtes insignifiantes pour un hebdomadaire douteux. Il s'intéresse à l'association pour laquelle travaille les PJ (pour d'obscures histoires de détournement de fonds, sans rapport avec notre affaire) et a donc décidé de jeter un coup d'œil à la maison. Faites-le apparaître une ou deux fois avant que les PJ ne prennent vraiment contact avec lui (« il y a une 2CV verte couverte de rouille garée en face de la maison », puis le lendemain « la 2CV est toujours là, et à l'intérieur quelqu'un semble vous surveiller » et ainsi de suite. Si les PJ, pris d'une bouffée de paranoïa, décident de le rattraper, ne vous gênez pas pour mettre en scène une petite poursuite en voiture ! Il sera forcément rattrapé, et ils pourront engager la conversation. Sinon, au bout de deux ou trois jours, il sonnera à la porte, se présentera comme journaliste et posera quelques questions anodines. S'énerver ferait mauvais effet...

Si les PJ font la moindre gaffe au cours de la discussion, il les notera (mais ne les relèvera pas !) et commencera sa propre enquête.

Il pourrait :

— Découvrir tout ce que les PJ ont manqué, et leur téléphoner pour les mettre au courant. Dirigiste, mais efficace.

— Essayer de s'introduire de nuit dans la maison pour la fouiller. Dans ce cas, s'il y a des PJ à l'intérieur, ils sont réveillés par des bruits bizarres dans le jardin... Cette fois, ils ne le rattraperont pas nécessairement. Sinon, il ne trouvera rien (et ressayera la nuit prochaine). Autorisez les PJ à faire un test de Corps ○ + Perception ◀ + Minéral △ en arrivant à la maison le matin. Dites à ceux qui le réussissent qu'il y a des traces de perquisition.

Si vous êtes d'humeur taquine et que vous vous sentez les épaules assez solides pour un peu d'improvisation, Le Gannec pourrait prendre contact avec le fantôme du docteur... Ce dernier, trop heureux de compliquer la vie des PJ, n'aura rien de plus pressé que de le tuer (en lui brisant la nuque avec l'un des outils des PJ, ou quelque chose d'approchant – la télékinésie a du bon). Dans ce cas, les malheureux PJ se retrouvent avec un cadavre sur les bras. Personne ne croira jamais qu'il a été tué par un esprit... S'ils en parlent à la police, ils se préparent de gros ennuis, à moins d'avoir un alibi inattaquable pour l'heure du crime. Il serait plus « amusant » de les pousser à se débarrasser du corps (c'est généralement ce qui se produit sans qu'il y ait besoin de leur suggérer quoi que ce soit). Quoi qu'ils inventent, cela marchera avec un minimum de complications... pour le moment. Si vous voulez ressortir cela de votre manche par la suite, ne vous gênez pas. Les enquêtes de police prennent parfois des semaines et des semaines...

Que faire ?

— Si les PJ vont exposer leur cas à un prêtre, il les regardera de travers et leur fera un petit sermon sur le thème « de nos jours l'Église évite de se mêler de ce genre d'affaires. Essayez plutôt un psychiatre ». Et s'ils essayent de pratiquer l'exorcisme eux-mêmes, ils n'auront aucun succès. Reste la possibilité d'enterrer les restes du docteur en terre bénie.

— Discuter avec Montard est possible, mais déprimant. Il leur explique froidement que, dans les prochains jours, il s'emparera d'un corps (« dès que j'aurais trouvé un spécimen souhaitable ») et se remettra à ses expériences. Il reste évasif sur leur nature, et refuse catégoriquement de quitter ce monde (« pour aller en Enfer, merci bien ! Je me plains davantage ici »).

— Il y a un M. Hernandez qui vit à deux cents mètres de la maison. C'est un retraité bedonnant, qui vit avec sa femme (une mégère). Évidemment, il est difficile d'aller lui demander de but en blanc « êtes-vous l'assassin du docteur Montard ? ». Laissez les PJ trouver un moyen de l'approcher discrètement, et de lui expliquer la situation sans l'affoler. C'est à peu près impossible, mais cela risque de donner une discussion divertissante. (*Comment le jouer* : blême, tremblant et bégayant. Si les PJ sont vraiment trop brusques, il aura une crise cardiaque et se retrouvera à l'hôpital pour une

bonne semaine. A sa sortie, il fera l'impossible pour les éviter.) Pris dans le bon sens, il accepte – très prudemment – de coopérer. Il reconnaît avoir fait des travaux de maçonnerie dans la cave des Montard, point ! « Oui, c'était à peu près au moment où le docteur a disparu. Et alors ? » Il s'est notamment occupé des box, « et surtout du troisième ».

Chasse au cadavre !

Sans l'aide d'Hernandez, la tâche est colossale. Il y a un jardin, une cour, une cave, une remise... pour ne citer que les endroits les plus probables. Si les PJ négligent complètement la piste Hernandez et se lancent dans un programme de fouilles à grande échelle, vous pouvez soit être gentil (et déplacer le cadavre de façon à ce qu'il soit juste au premier, ou à la rigueur au second, emplacement qu'ils fouilleront), soit leur souffler la bonne solution par le fantôme de Mme Montard... ou vous montrer strict et attendre qu'ils défoncent le sol de la cave.

Le docteur sait que son corps est encore son point faible. Il ne laissera pas les PJ mettre la main dessus. Ils ont intérêt à l'exhumer de jour ! Et même dans ces conditions, il utilisera ses faibles pouvoirs télékinétiques. Les PJ seront bombardés avec les cartons entassés dans la cave (perte d'1 ou 2PS chacun, voire d'1PV si vous vous sentez d'humeur cruelle). Il peut aussi essayer de les enfermer dans un des box... ou les pousser dans l'escalier (Corps ○ + Résistance ■ + Humain ✕ pour éviter une chute douloureuse). Mais son arme absolue est la chaudière. Les tuyaux peuvent se détacher et lui servir de matraque. Mieux, il peut agir sur les contrôles... l'aiguille de température monte doucement vers le rouge, celle de pression aussi. Il est possible de les bloquer, mais c'est difficile (faites faire les jets à -4). Des grondements inquiétants se font entendre... mais bien sûr, ils trouveront le cadavre juste avant l'explosion.

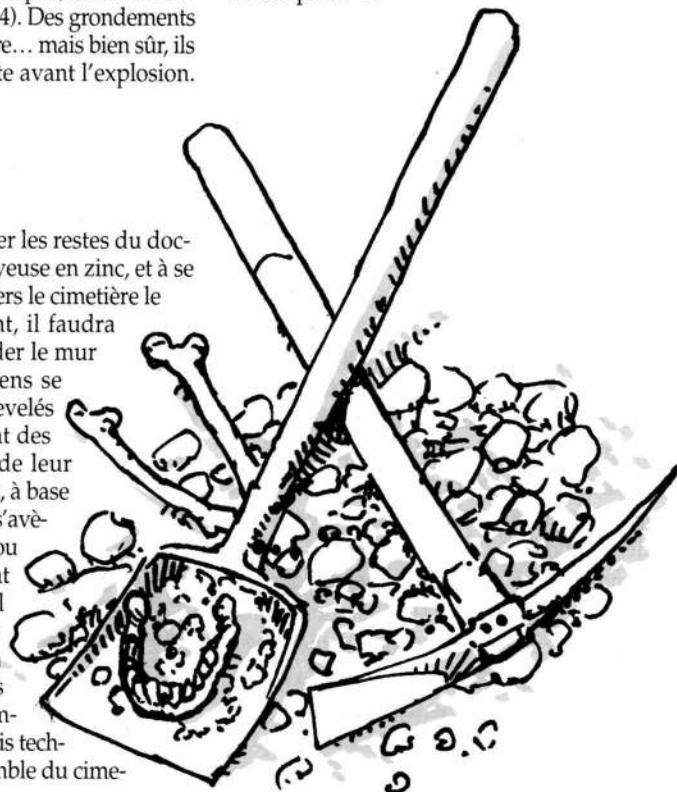
La seconde cérémonie

Il ne reste plus qu'à fourrer les restes du docteur dans une vieille lessiveuse en zinc, et à se hâter vers la sortie, puis vers le cimetière le plus proche. Évidemment, il faudra attendre la nuit et escalader le mur (curieusement, les gardiens se méfient des inconnus échevelés qui entrent en brandissant des pelles). C'est l'occasion de leur faire une ou deux frayeurs, à base de silhouettes bizarres qui s'avèrent être des monuments, ou de gardiens de nuit faisant leur ronde. L'endroit idéal pour l'inhumation est les environs de la concession des Montard (où repose les parents du docteur, sa femme et quelques autres). Mais techniquement parlant, l'ensemble du cime-

tière est une terre consacrée. N'importe quel coin sombre fera donc l'affaire. Ils n'ont pas plus tôt jeté la dernière pelletée de terre qu'ils entendent un terrible hurlement de rage. Montard apparaît une dernière fois, avant de se dématérialiser (si vous voulez faire apparaître un gros démon qui le saisit au collet avant de disparaître avec lui, libre à vous. C'est peut-être un peu gros, mais vous êtes le meneur de jeu, après tout). Quant à sa femme, elle est partie pour de bon. La maison n'est plus hantée, et les PJ vont pouvoir reprendre leur petit train-train.

Comment compliquer ce scénario

- Le spectre du docteur est extrêmement sage. Il pourrait être nettement plus vindicatif, cherchant par exemple à tuer Hernandez... ou les PJ s'ils commencent à lui sembler dangereux.
- N'hésitez pas à utiliser le journaliste, si vous avez l'impression que les PJ s'en sortent trop bien ou, au contraire, pataugent.
- Montard veut se réincarner. Pour les besoins de l'histoire, il ne peut pas le faire dès son retour. Mais... et s'il en était capable ? Et s'il avait décidé que l'un des PJ faisait un corps d'accueil idéal ? C'est un bon moyen de mettre un peu plus de pression sur les joueurs (« et il a dit qu'à la pleine lune, il reviendrait pour de bon parmi les vivants – dans mon corps ! Il nous reste trois jours ! »).
- Le fils du docteur a hérité d'un monceau de papiers dont il s'est débarrassé. Et s'il les avait gardés ? Et s'il avait continué les recherches de son père ? ■



Les séries TV

Des réalités simplifiées

Qui n'a pas, au moins une fois, vu un épisode d'une série TV américaine ? Le formidable potentiel de production des États-Unis, la tendance à tourner le regard vers l'Amérique et le faible coût à l'achat des séries en question les ont largement répandues sur les chaînes françaises. La Cinq, aujourd'hui disparue, en avait même fait son cheval de bataille, au point de ne diffuser les productions françaises imposées par le cahier des charges qu'au beau milieu de la nuit !

On peut se poser de nombreuses questions sur les raisons du succès des séries d'aventures américaines², mais il apparaît bien vite que, dès leur conception, le but est de distraire et attirer le public. Audience est le maître mot ; depuis les origines, toute émission TV n'est, aux États-Unis, qu'un support pour la publicité. Épisodes et téléfilms sont conçus en fonction des coupures publicitaires qui, outre-Atlantique, sont bien plus nombreuses que chez nous. Les scénaristes américains ont donc développé un ensemble d'outils narratifs destinés avant tout à empêcher le spectateur de décrocher pendant les flashes de pub.

Les séries TV constituent donc un monde bien particulier, avec ses règles et ses habitudes, où ni la répétition des intrigues, ni la superficialité des personnages ne sont un obstacle à la distraction du téléspectateur. Les clichés y abondent également, tant au niveau des personnages que des histoires. Dans combien d'épisodes a-t-on pu voir le flic ou le pilote déchu retrouver sa dignité, l'héroïne-mane désireux de s'en sortir être victime de son dealer, ou le savant fou échouer à dominer le monde ? Dans les séries TV, tout est bon pour accrocher le public, et certaines n'hésitent pas à frapper en-dessous de la ceinture : violence, sexe et dépravation.

Cependant, tout n'est pas si primaire dans cet univers du petit écran. La simplification – considérée comme indispensable pour toucher le plus grand nombre de gens – n'interdit ni la distanciation, ni l'humour, et les scénaristes n'hésitent pas à jouer avec les clichés et archétypes qu'ils manipulent. La variation sur le thème, qui est à

la base de la plupart des intrigues, leur facilite d'ailleurs considérablement le travail.

Univers de l'in vraisemblance

Donc, on l'a vu, la crédibilité n'est pas le fort des séries TV. Même les plus réalistes sont émaillées d'in vraisemblances de toutes sortes, allant de la quantité de plomb ou de coups de poing nécessaire pour se débarrasser d'un adversaire, aux multiples manières dont les personnages se tirent de situations sans issue (sans parler des séries parodiques, où tout ou presque est permis). La bande magnétique « qui s'autodétruit dans les cinq secondes » de *Mission impossible*, les bricolages insensés de *MacGyver*, les « analyses » politiques de *Supercopter*, les poursuites en voiture trépidantes de *Starsky et Hutch* ou le niveau de vie des *Deux flics à Miami* ne sont pas plus crédibles que les inventions de Miguelito Loveless dans *Les mystères de l'Ouest*, les gadgets caricaturaux de *Max la Menace* ou les bruyants rodéos automobiles de *Shérif, fais-moi peur* !

Il n'y a d'ailleurs pas vraiment de limite entre réalisme et parodie dans bon nombre de séries ; seul le regard posé sur l'intrigue et les personnages fait la différence. On trouve certes bien moins d'in vraisemblances dans *Le fugitif*, *Kojak* ou *Les têtes brûlées* que dans *Chapeau melon et bottes de cuir*, *Amicalement vôtre* ou *Columbo*, mais les contraintes du format – et notamment le rythme imposé par les coupures publicitaires – finissent toujours par engendrer des approximations et des raccourcis qui sapent le côté réaliste. *Les incorruptibles* eux-mêmes n'y échappent pas, malgré le souci du détail apporté à la réalisation³ : les gangsters s'y entre-tuent souvent trop facilement pour les besoins du scénario.

De l'action, du suspense, de l'émotion

Bon nombre de séries TV reposent en fait sur un ensemble de recettes, héritées de la littérature populaire, du cinéma de série B et des *soap ope-*

ras, ces « mélés à épisodes », généralement sponsorisés par des marques de lessive – d'où leur nom – qui furent les chevaux de bataille des stations de radio dès les années 30⁴. On pourrait également citer les *comic-books*, dont certains ont d'ailleurs été adaptés à la télévision : *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *L'incroyable Hulk* ou, plus récemment, *Flash*. Dans tous les cas, les scénaristes gardent l'œil fixé sur la ligne bleue de l'indice d'écoute ; un succès rapide est en effet *indispensable* à la continuation d'une série. Grossièrement, on pourrait dire qu'il faut de l'action, du suspense et de l'émotion. Une action rapide permet en quelque sorte de gommer les in vraisemblances du scénario, en ne laissant pas le temps au téléspectateur de les remarquer, entraîné qu'il est dans un tourbillon endiablé d'événements plus ou moins violents ; *Supercopter*, *Agence tous risques* ou *Destination danger* privilégient cet aspect. Le suspense bien maîtrisé et organisé fait passer la pilule des coupures publicitaires ; comment pourrait-on changer de chaîne alors que le héros est suspendu par le petit doigt à l'aile d'un avion survolant l'océan ? *Les envahisseurs*, *Mannix*, *Mike Hammer* ou *Drôles de dames* ne reculent devant rien pour faire palpiter le cœur du fidèle habitué de la série. L'émotion, enfin, sort en général tout droit des *soap operas* évoqués plus haut : personnages à la limite de l'hystérie, chaudes larmes, situations tragiques exacerbées... Certains épisodes de *L'homme de fer* ou de *Starsky et Hutch* ont recours au mélo sans la moindre vergogne, accentuant l'aspect fourre-tout de la série TV « standard ». Le plus important, cependant, est le dosage. Trop d'émotion bon marché, et seules les ménagères seront accrochées ; trop d'action brutale, et l'on se coupera d'une partie du public ; trop de suspense, et le téléspectateur profitera des réclames pour aller voir ailleurs si l'on y jouera moins avec ses nerfs.

Alors, tant pour rééquilibrer un dosage maladroit que pour « alléger » les aspects tragiques ou violents, les scénaristes ont recours à l'humour. La qualité de celui-ci importe peu, du moment qu'il détende l'atmosphère. Peu de séries parviennent à s'en passer : *Les envahisseurs*, *Voyage au fond des mers* ou *Le fugitif* en font partie. D'un autre côté, *Les mystères de l'Ouest*, *M.A.S.H.*, *Chapeau melon et*



bottes de cuir ou *Max la Menace* ne pourraient fonctionner sans les plaisanteries parfois énormes qui sont à l'origine de certains épisodes. Entre ces deux extrêmes, on trouve toutes les variations possibles, de *Starsky et Hutch* à *Des agents très spéciaux*, d'*Agence tous risques* à *Amicalement vôtre*. Ce qui nous amène à ce constat surprenant : plus la situation est désespérée, plus les héros de séries TV adorent plaisanter – un trait qu'ils ont en commun avec les personnages de *comic-books*.

Magnum ou *Mike Hammer* sont de bons exemples de séries à la fois sérieuses et parodiques, où des intrigues parfois dignes d'une tragédie grecque³ se retrouvent traitées sur le mode ironico-goguenard. Tout le spectre des émotions s'y étale dans le plus grand désordre et, au bout du compte, le téléspectateur marche sans y croire vraiment, conscient d'être confronté à une *histoire* qu'on lui présente au lieu d'entrer dans l'intrigue. L'humour crée une distance qui permet de faire passer tout et n'importe quoi – et, donc, facilite la juxtaposition sauvage des éléments destinés à s'assurer la fidélité du public.

Fays ce que voudras

Le titre de cette conclusion, emprunté à Rabelais⁴, résume fort bien la démarche des concepteurs de séries TV. Tout semble en effet permis, pour-

vu que l'audience suive – et que la « bonne moralité » soit sauve. Une série est avant tout un cocktail compliqué, où le dosage des éléments – de préférence disparates – est au moins aussi important que les éléments eux-mêmes. Ainsi, *Les mystères de l'Ouest* mêlent avec bonheur western, espionnage, science-fiction et fantastique au hasard des épisodes ; tandis que *Chapeau melon et bottes de cuir* pioche sans vergogne à gauche et à droite, sans autre logique que celle du rêve – ou du délire. Les associations génériques les plus fréquentes sont, bien entendu, celle de l'espionnage et de la science-fiction, et celle du polar et du fantastique. *Des agents très spéciaux*, *Mission impossible* ou l'hilarant *Max la Menace* ne reculent devant aucun gadget science-fictionnel, aussi invraisemblable qu'il puisse paraître. Même *Starsky et Hutch*, *Columbo* ou *Drôles de dames* baignent de temps à autres dans une ambiance d'irrationnel libéré où tout semble possible, où tout est permis – jusqu'à l'inévitable rationalisation finale : nous ne sommes pas dans *La quatrième dimension*.

Face aux contraintes multiples qui leur sont imposées par les producteurs et la sacro-sainte loi de l'indice d'écoute, les scénaristes et réalisateurs de séries TV se sont vus obligés de développer des outils télévisuels propres. Bien que les composantes des outils en question viennent en grande partie du cinéma et des autres médias populaires, leur association, étroitement canalisée par la forme qu'imposent les

coups publicitaires, a créé un univers narratif nouveau et différent, qui possède ses propres codes et références. Paradoxalement, la rigidité du cadre a généré une forme de liberté inédite et des logiques neuves débouchant sur un foisonnement où coexistent le meilleur et le pire. Il suffit de comparer *Enquêtes à Palm Springs* avec *Panique à Malibu* pour voir à quel point, aujourd'hui encore, les résultats obtenus peuvent différer considérablement.

Fays ce que voudras – du moment que le public suive. Telle pourrait être la règle de base du concepteur de série TV. ■

¹ Ce qui n'était peut-être pas plus mal. Ceux qui ont vu ne serait-ce qu'un fragment d'un épisode de « Voisin, Voisine » en conviendront sans peine.

² Et anglaises ! N'oublions pas « Chapeau melon et bottes de cuir », l'un des sommets du « nonsense » télévisuel.

³ Rappelons qu'Eliot Ness était un authentique agent du FBI, dont les mémoires furent à l'origine de la série.

⁴ « Tuer pour passer le temps » (NéO), de Fredric Brown, donne une idée assez exacte de ce qu'étaient ces soap operas primitifs.

⁵ Toutes proportions gardées, naturellement !

⁶ Il s'agit de la devise de l'abbaye de Thélème.

Les portes de l'audimat

Aventures « télévisées »

Les scénaristes de séries télévisées ont, au fil des années, développé une conception très particulière de ce que doit être une « aventure ». Leur objectif principal est de distraire le public par tous les moyens et leurs histoires sont rarement vraisemblables. Ainsi, on peut sérieusement se demander comment les deux flics de Miami peuvent rouler en voitures de sport et s'offrir des vêtements chics, avec un salaire de fonctionnaire. D'une façon générale on est également en droit de s'étonner de la « maladresse » dont font preuve les méchants lorsqu'ils tirent sur les héros. De plus, il faut bien reconnaître que les séries qui manquent de rythme et de rebondissements durent rarement plus d'une saison. Vous aussi, en tant que meneur de jeu, vous devez privilégier l'action avant tout. Et si le scénario des pages suivantes vous a plu, n'hésitez pas à en créer d'autres, tout en veillant à toujours respecter quelques principes de base :

— N'oubliez pas de découper votre aventure en « chapitres » permettant l'insertion de spots publicitaires (voir « Structure de l'aventure » plus loin).

— Jouez à fond la carte de l'exotisme (de pacotille, si possible), mais ne faites pas de descriptions trop luxueuses ; les fonds de la chaîne sont limités.

— Essayez de glisser un peu de pub « clandestine » dans chaque épisode. Exemple : « John Hallifax est tranquillement en train de lire le dernier numéro de *Casus Belli*, tout en buvant un verre de Koala Kola, quand soudain son ordinateur émet un « bip » indiquant l'arrivée d'une communication. »

— Vous devez tout faire pour que votre aventure soit logique et crédible, mais ne vous embarrassez pas trop de réalisme ; les scénaristes des séries télévisées n'ont pas le temps de s'arrêter sur les détails.

— Faites dans le mélo : semez vos aventures de belles veuves éplorées, d'orphelins geignards et d'ignobles crapules (le JR de *Dallas* est un excellent modèle pour ce type de personnage).

— Arrangez-vous pour que chaque partie se termine bien : l'audimat est un maître cruel et les scénarios d'aventure qui finissent mal chagrinent vite le public.

— N'oubliez pas la famille des personnages. La mère d'un personnage peut ainsi se retrouver à l'hôpital, alors que notre héros affronte les Pygmées au cœur de l'Afrique.

— Si vous avez cinq joueurs ou plus, il est obligatoire de prendre dans l'équipe de personnages au moins un représentant des minorités raciales. Le mieux étant de choisir un mépris en voie d'intégration et en butte aux problèmes que lui pose sa couleur de

peau, mais qui finalement s'assurera très bien car il est intelligent.

— Si vous disposez de temps pour préparer votre scénario, enregistrez plusieurs cassettes audio. Vous y aurez mis une musique exotique, une musique de suspense, les bruits de la rue. Ainsi, à chaque changement de chapitre correspondra une musique. Pas de doute que quand vos aventuriers entendront pour la troisième fois la mélodie qui annonce l'arrivée du grand méchant, ils seront terrorisés à l'avance.

— Ne vous prenez surtout pas au sérieux ! Comme vos joueurs ne sont certainement pas assez « idiots » pour se comporter spontanément comme des héros de feuilleton, il est indispensable de donner un aspect parodique à vos aventures. On peut aimer la TV, sans pour autant perdre son sens critique.

Modifications de règles

Jamais plus mourir...

Dans un feuilleton, les héros ne meurent pas. Ils sont parfois blessés gravement, tombent dans le coma, mais ils s'en sortent toujours.

Pour simuler cela, tout personnage ayant perdu tous ses points de vie se trouve dans le coma, encore vivant. A charge pour ses amis de l'amener à l'hôpital. Si tout le monde est dans le coma..., heu... évitez par tous les moyens que l'équipe entière se fasse décimer. Au pire, John Hallifax (le patron des héros) arrivera avec son hélicoptère blindé et ses quarante commandos pour sortir les personnages du pétrin.

... mais disparaître à jamais

En contrepartie de cette quasi-immortalité lors des séances de jeu, le joueur devra assister à tous les scénarios que fera jouer le meneur de jeu. S'il manque une fois, le meneur de jeu annoncera : « Untel est parti voir son frère qu'il croyait avoir perdu il y a vingt ans. » Si le joueur manque une deuxième partie : « Lors d'un de ses nombreux voyages, X (le nom du personnage) a eu un accident d'avion. Il n'y a aucun survivant. » Hé oui, c'est la dure loi de la télé !

Armes à feu

En général, dans notre monde moderne, les armes à feu sont particulièrement efficaces et mortelles. Dans les feuilletons télévisés, on s'envoie quatre kilos de plomb avant de réussir à blesser son adversaire.

Pour simuler cela, utilisez la règle suivante : Tout usage d'arme qui fait des dégâts en points de vie impose une difficulté supplémentaire de -2 aux tests. Tout usage d'arme qui fait des dégâts en points de souffle apporte une facilité de +2 aux tests.

Talents

Dans une série télévisée, un talent est forcément extraordinaire. Si Mario di Stephani sait se déguiser, il lui suffit pour cela d'un petit bout de tissu et d'un peu de noir de fumée. Et personne ne saura le reconnaître (à part ses amis en cas de danger bien sûr).

Structure d'aventure

L'aventure des pages suivantes est présentée sous la forme de plusieurs « chapitres » pour deux raisons :

- Il est plus facile d'enchaîner une suite de mini aventures que de créer une grande campagne de but en blanc. En tronçant chaque épisode, vous vous simplifierez le travail au moment de la création d'un « épisode » (« scénario » en langage de la petite lucarne). Pour créer un chapitre, il suffit de savoir grosso modo : a) où doivent se rendre les personnages, b) ce qui va s'y passer, c) dans quelle situation se retrouveront les personnages à la fin du chapitre (si possible en plein suspense, à moins qu'il ne s'agisse du dernier chapitre, auquel cas tout doit se conclure dans la liesse générale). Le petit « c » est l'élément le plus important. Vous pouvez très bien improviser le reste, pourvu que vous sachiez, par exemple, que tous vos personnages doivent se retrouver en fin de chapitre ligotés sur un chevalet, alors que le méchant s'apprête à les débiter en tranches à l'aide d'une scie égoïne rouillée...

- Ne pas oublier les pubs ! À la fin d'un chapitre, présentez brutalement aux joueurs (sans leur laisser le temps de respirer) un paquet de chips ou toute autre denrée comestible en arborant un large sourire. Déclarez alors de votre voix la plus mélodieuse : « Hmmm, Broky c'est d'rôlement booon ! ». Rien ne vous empêche d'inventer un slogan de votre cru, mais vous pouvez aussi parodier les spots que vous voyez chaque jour sur votre petit écran. Quoi qu'il en soit, et quoi qu'en pensent les joueurs, les pauses publicitaires sont obligatoires ; sans elles, la chaîne ne pourrait pas vivre, alors...

Variante : Vous pouvez aussi proposer à vos joueurs d'interpréter, chacun à leur tour, un spot publicitaire pour le produit de son choix. Évidemment, quand vous commencerez le chapitre suivant, ils auront peut-être un peu de mal à rentrer dans la partie, mais vous simulerez d'autant mieux le jeu « flou » de certains acteurs de séries télévisées... ■

Le jour du Poisson volant

Attention, si vous êtes joueur, ne lisez surtout pas ce qui suit. C'est une aventure que vous allez peut-être jouer un jour. Par contre si vous êtes meneur de jeu, lisez attentivement le texte avant de le faire jouer (voir comment préparer sa partie p. 24). Voilà, asseyez-vous dans votre fauteuil, choisissez les fiches des héros que vous allez convoquer. Cette fois le péril est bien réel, il s'agit de sauver le monde de la pire des maladies modernes.

Le nouveau Groupe Phénix

Les personnages-joueurs (PJ) font tous partie d'un certain Groupe Phénix. Ce sont des agents secrets dont le chef, Maestro, n'a jamais été vu, et qui communique avec eux via un intermédiaire. Dans la précédente édition de *Simulacres* (hors-série *Casus Belli* n° 1), nous vous avons présenté le premier Groupe Phénix. Après quelques « saisons » encourageantes, la « série télé » a dû être remaniée afin de s'adapter aux goûts des téléspectateurs et à des restrictions budgétaires conséquentes. S'il se situe toujours dans la tradition de séries telles que *Agence tous risques* ou *Mission impossible*, le nouveau Groupe Phénix propose une équipe rajeunie, plus orientée vers la technologie et les arts martiaux que la précédente. Ses aventures se veulent désormais plus « crédibles » (il faudrait que les scénaristes TV lisent un jour la définition de ce mot dans un dictionnaire. NdA) et influencées par l'actualité du monde réel. Les missions qui lui sont confiées vont de l'espionnage industriel (pour la bonne cause!) à la protection du petit commerce, en passant par un soutien actif aux associations caritatives de toutes

sortes. Le Groupe est soumis à l'autorité d'un certain John Hallifax, un bureaucrate anglais plus « british » que nature, qui tient lui-même ses ordres de mystérieux hauts fonctionnaires de la Communauté européenne pour lesquels la discrétion est une nécessité.

Les épisodes de la série se caractérisent souvent par un humour un peu simplet (les joueurs ne doivent pas lésiner sur les calembours).

Prégénérique

(A lire aux joueurs)

John Hallifax – un moustachu assez corpulent vêtu d'un complet en tweed – est sur le point de se verser un verre de Xères quand le téléphone de son luxueux bureau de Zurich retentit...

« Allô, « Sir » John ?

— Hello! John Hallifax speaking, à qui ai-je l'honneur ?

— Ici Bruxelles. J'ai un travail à proposer à vos amis.

— Je vous écoute...

— Le professeur Chombier, un éminent biologiste qui fut un temps employé par l'Institut Pasteur, a convoqué la presse internationale à l'hôtel Crillon de Paris pour mercredi prochain, 21 heures. Il prétend avoir découvert un remède permettant de vaincre le sida. Comme il n'apprécie guère les visées commerciales des grandes firmes pharmaceutiques, il tient à révéler « gratuitement » au monde entier l'extraordinaire formule qu'il a découverte. Comme nous avons quelques raisons de craindre pour sa sécurité, pourriez-vous demander au « Groupe » d'assister à la conférence de presse afin d'assurer la sécurité du professeur ? Nous comptons sur vous ! Clic. Bzzzzzzzzz.

— Well... hum... au revoir! (*En aparté*) Damnés eurocrates...

Hallifax repose le combiné, puis se dirige vers le bar qui est aménagé dans un coin de son bureau. Il actionne un levier secret et un pan de mur coulisse pour révéler un énorme appareil couvert de lampes clignotantes. D'un doigt décidé, il enfonce un gros bouton rouge et penche son visage sur le miro de l'étrange machine.

Gros plan sur ses lèvres : « Hello, Groupe Phénix ?... »



John Hallifax

45 ans, 1,85 m, 92 kg. Ancien noble anglais, ayant servi dans la marine de Sa Gracieuse Majesté, il a perdu son titre de Lord à la suite d'un esclandre à Buckingham Palace. Très « Old England » (pensez à John Steed), il a pris la tête du nouveau Groupe Phénix après une mission désastreuse en Irak.

Nettement porté sur l'alcool depuis cette mésaventure, Maestro le considère comme très compétent... bien que sa passion pour le Xères lui fasse parfois commettre quelques bourdes.

Caractéristiques : PMJ moyen.

Métier : conseiller commercial pour une grande marque américaine d'alcool.

Talent : connaît personnellement tous les « grands » de ce monde, lesquels ne l'apprécient que modérément, son éthylisme mondain étant bien connu.

Caractère : respectueux de l'autorité, flegmatique, snob et vaguement mélancolique. Il ne perd son calme légendaire qu'à partir d'une deuxième bouteille de Xères dans la journée.

Générique

Demandez aux joueurs de prendre une succession de poses « héroïques » en arborant de larges sourires, tandis que vous-même chantez à tue-tête un air improvisé sur un rythme funk (pensez au générique de *Deux flics à Miami*).

Enfin, quand vous aurez calmé tout le monde, passez au premier acte...

Premier acte Préparatifs

Les personnages ayant pris connaissance de la mission qui leur est confiée, ils peuvent maintenant envisager les mesures à prendre pour assurer la sécurité du professeur Chombier. Avant qu'ils ne se lancent dans des plans trop ambitieux, signalez-leur qu'ils font partie d'une organisation « non gouvernementale » n'ayant aucune existence officielle. Pas question, donc, pour eux, d'obtenir la collaboration de la police. De toute manière, tous leurs efforts seront voués à l'échec...

Pour entrer à l'hôtel Crillon (qui, comme chacun sait, se trouve place de la Concorde, à Paris), ils devront se faire passer pour des journalistes.

Alors, comme ça, vous n'êtes jamais entré dans cet établissement et vous ne savez donc pas à quoi ressemble le grand salon dans lequel doit se dérouler la conférence ? Aucune importance. Pour gagner du

temps, les producteurs de la série ont décidé d'utiliser un décor « standard » déjà employé pour l'adaptation télévisée d'un roman de Sulitzer.

Aucun plan n'étant nécessaire à ce stade de l'aventure, décrivez une grande salle luxueusement décorée : lustres en cristal, chaises Louis XV, « croûtes » prétentieuses sur les murs, etc.

À l'hôtel

Quand nos héros arrivent, tout le gratin de la presse internationale est déjà sur place. Les policiers chargés de la sécurité vérifient les accréditations des arrivants, avant de les fouiller, puis de les orienter vers le grand salon dont il a déjà été question. A l'heure prévue, le professeur fait son apparition. Il arrive par une petite porte,

escorté par deux « armoires à glace » à l'aspect peu commode. C'est un petit homme chauve, aux yeux écarquillés, qui serre nerveusement sur sa poitrine une serviette de cuir brun.

En voyant tous les journalistes qui l'attendent, il devient livide, mais se dirige néanmoins à petits pas vers une estrade préparée à son intention. C'est alors qu'il se produit une chose imprévue...

L'attaque

Surmontant le tumulte occasionné par l'arrivée de Chombier, une étrange voix flûtée hurle : « Tout le monde il s'y met par terre, autrement il y mort ! » Là-dessus, une explosion assourdissante (une grenade fumigène !) ébranle le grand salon et tous les journalistes se jettent face contre le sol comme un seul homme.

Nos héros peuvent alors voir, debout au milieu du salon, trois individus encagoulés et armés de mitraillettes. Profitant du désordre et de l'épaisse fumée qui commence à se répandre dans la pièce, ils se précipitent vers le professeur, lui arrachent sa serviette... et l'abattent d'une rafale à bout portant. Quand les trois meurtriers s'éclipsent en empruntant la petite porte par laquelle était arrivé Chombier, les PJ peuvent enfin réagir.

Poursuite

Comme il y a fort à parier que les personnages vont vouloir se lancer aux trousses des tueurs, vous allez devoir simuler une poursuite. Pas de panique, ce ne sera pas très compliqué...

Les inconnus veulent monter sur le toit de l'hôtel. Celui qui a la serviette est parti le premier et ses deux compagnons s'emploieront à retarder les éventuels poursuivants.

Au cours de la poursuite, nos héros vont traverser plusieurs décors « typiques » pour un hôtel. Dans chacun, ils devront surmonter une embûche particulière. S'ils y parviennent deux fois de suite, ils réussiront à mettre la main sur un tueur, lequel se battra comme un lion, avant de se suicider de la manière la plus appropriée à la situation (en se jetant par la fenêtre, en s'enfonçant dans la gorge une fourchette trouvée sur un plateau-repas, etc.).

● Lieu : cuisines de l'hôtel. Embûche : un gros mitron se met en travers du chemin des héros, il faut



le contourner ou le repousser (attention, il pèse dans les 120 kilos).

● Lieu : lingerie. Embûche : un des tueurs renverse une énorme pile de linge sale, il faut l'éviter.

● Lieu : escalier. Embûche : les assassins poussent en bas des marches de malheureux clients qui passent par là ; il faut esquiver.

Pour ces trois actions, les PJ peuvent se rendre compte à temps de l'embûche, en réussissant un test Corps ○ + Perception ◁ + Humain ♣. Si le test est raté, il faut ensuite réussir un test Corps ○ + Action ➡ + Humain ♣ + difficulté. La difficulté est égale à la marge d'échec (ME) du test précédent.

Quoi que fassent les PJ, le porteur de la serviette arrivera sur les toits et lancera son colis à un complice se trouvant dans la rue en contrebas, avant de se jeter dans le vide... et de s'écraser vingt mètres plus bas. Plaf !

En examinant les cadavres des bandits (aucun ne doit s'en sortir vivant), les personnages pourront constater qu'il s'agit d'Asiatiques dont le corps est couvert de tatouages élaborés : des yakuzas !

Deuxième acte

Demande de rançon

Le soir même, tous les grands journaux européens reçoivent une lettre anonyme libellée en ces termes : « Nous, membres de la Confrérie du Poisson volant, avons en notre possession les documents du professeur Chombier. Nous sommes prêts à les vendre au prix de 100 millions d'Écus. Nous contacterons nous-mêmes les gouvernements et organismes susceptibles d'être intéressés par notre offre. »

Christiane Chombier

Fille d'un marin américain et de la nièce d'un des parrains de la mafia japonaise, Christiane s'appelait Chrissie Samashta avant de rencontrer Chombier. Séduite par la folie des grandeurs du professeur, elle a accepté de l'épouser et de le suivre en France après qu'il ait accepté de servir de « prête-nom » pour la création d'une société contrôlée par la pègre nipponne (la Flying Fish). Au bout de quelques années, elle a fini par reprendre contact avec son oncle, qui l'a aussitôt chargée de gérer les intérêts des yakuzas en Europe. Madame Chombier a alors eu une idée de génie pour s'enrichir et se débarrasser en même temps d'un encombrant mari (voir paragraphe « Révélation »).

Caractéristiques : PMJ fort.

Métier : espionne.

Talents : savoir s'enfuir, sauf dans la dernière scène de l'épisode.

Peu après la parution des quotidiens, le lendemain, le Groupe Phénix reçoit un appel de John Hallifax : « Well, hum, vous avez lu les news ? On dirait que vous avez un peu cafouillé cette mission... Vous devez réparer maintenant. QUICK ! La survie de notre organisation en dépend. »

Comment enquêter

Dans les séries télévisées, les scènes d'enquête n'ont qu'un objectif : permettre aux acteurs de discuter avec d'autres acteurs, histoire de justifier leur cachet. Il est donc important pour vous de laisser les PJ se perdre en vains palabres avec des individus aussi pittoresques que possible, que vous incarnerez au mieux (policiers soupçonneux, journalistes en quête d'un scoop, etc.). Voici néanmoins quelques indices que nos héros auront de grandes chances de glaner pendant leurs recherches.

Christiane Chombier

La veuve du professeur – une petite rouquine aux dents proéminentes – paraît très affectée par le décès de son époux. Elle habite une villa cossue de Neuilly et révèle aux personnages que le « cher défunt » craignait pour sa vie depuis quelques semaines déjà. Tuer un tel bienfaiteur de l'humanité, quelle honte !

Note : Au cours de la discussion, madame Chombier déploiera des trésors d'imagination pour essayer de séduire les membres (mâles) du Groupe. Penserait-elle déjà à refaire sa vie ? Un test Instincts ≈ + Perception ◁ + Humain ♣ -2 (réalisé par le meneur de jeu) permet de se douter que « quelque chose » ne tourne pas rond.

Gérald de Mortglaive

Jadis candidat au Nobel de médecine, Mortglaive dirige aujourd'hui l'Institut Pasteur. Il a bien connu Chombier, qu'il tenait pour un chercheur compétent, bien que légèrement dérangé. Il a en effet été renvoyé après avoir déclaré publiquement qu'il avait découvert le secret de la vie éternelle...

Archives/ banques de données

S'ils essayent d'obtenir des renseignements sur le professeur Chombier en consultant diverses archives, les personnages apprendront des choses intéressantes. Les informations ci-dessous devront être obtenues séparément :

— Le professeur a vécu pendant près de vingt ans à Kyoto, au Japon.

— En 1975, il a créé dans ce pays une société, la Flying Fish International & Co, dont les activités semblent assez floues.

— Il a épousé sa femme en 1974 à Tokyo, au cours d'une cérémonie bouddhiste. Si, intrigués par ce dernier détail, les personnages décident de s'intéresser de plus près à madame Chombier, ils découvriront à leur grande surprise qu'elle n'est répertoriée dans aucun fichier...



S'ils veulent retourner poser

quelques questions à la veuve, ils apprendront que la maison de Neuilly a été vendue précipitamment et que la veuve est partie « à l'étranger »...

— Le siège de la Flying Fish en Europe se trouve en Autriche, près de Salzbourg.

Troisième acte

Nos héros n'ont pas le choix, ils doivent se rendre en Autriche pour enquêter plus avant sur la Flying Fish. Le siège européen de cette société est un entrepôt érigé en pleine campagne, non loin de Salzbourg. Il s'agit en fait d'une forteresse ultra protégée, entourée d'un grand « parc » truffé de dispositifs défensifs divers.

Comme il est impossible de s'introduire dans un tel endroit de manière officielle (les employés ont une fâcheuse tendance à tirer à vue sur tout ce qui bouge!), les personnages vont être contraints de mettre sur pied une véritable opération commando.

Vous trouverez ci-contre deux plans. Le premier, très rudimentaire, est destiné aux joueurs et leur permettra de noter les détails de leur progression au fur et à mesure.

Le second vous est réservé. Vous y trouverez indiqué toutes les petites « surprises » auxquelles pourront être confrontés les joueurs.

Laissez-les élaborer un plan d'attaque, puis résolvez, pas à pas, les difficultés que posera l'exécution de celui-ci.

Note: N'oubliez pas que vous êtes dans une série télévisée. Nos héros bénéficieront toujours de circonstances extrêmement favorables, quoi qu'ils entreprennent.

Dans l'enceinte de la Flying Fish

Le parc est entouré d'une clôture électrifiée. Autant dire que les PJ doivent être très prudents pour la franchir, et éviter d'encaisser 20 000 volts (perte de tous les points de souffle, et de tous les points de vie sauf 1). Test Esprit ✨ + Action ➡ + Humain ⚡ pour soupçonner la présence d'un piège.

0) Poste de garde de l'entrée. Enfermé dans un bunker inexpugnable doté de deux mitrailleuses lourdes, trois mortiers et quatre lance-flammes, douze gardes surarmés sont prêts à toutes les éventualités. Non, non, ce n'est pas par là qu'il faut passer...

1) Cellules photoélectriques. Si les personnages passent, sans ramper, près d'une de ces cellules, une patrouille composée de six gardes encagoulés quittera aussitôt l'entrepôt pour voir ce qui se passe.

2) Mitrailleuses automatiques. Si les personnages ne repèrent pas à temps ces armes redoutables (test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙), elles feront automatiquement feu sur eux (dommages [E] PV). Il est aisé de les mettre hors d'état de nuire en les contournant prudemment, avant de les saboter (test Esprit ✨ + Action ➡ + Mécanique ⚙). Si une mitrailleuse se met en branle, le bruit produit attirera six gardes.

3) Champs de mines. Faciles à repérer (test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ + 2), ces mines ont une fâcheuse tendance à ne pas fonctionner correctement. Si les personnages traversent un champ de mines sans prendre de précautions, ils déclencheront au moins deux mines. Lancez un dé pour chacune : 1-2) la mine produit un tic-tac inquiétant, avant d'émettre un petit nuage de fumée inoffensive; 3-4) la mine décolle et file vers le ciel, telle une fusée (six gardes arrivent peu après); 5-6) la mine saute (dommages [F] PS).

4) Douves. Ce fossé est rempli d'une eau stagnante dans laquelle vivent de féroces alligators. Tout nageur devra affronter un de ces sauriens (test de Combat : 10, PV : 4, PS : 3).

5) Snipers. Embusqués dans un arbre, des tireurs d'élite surveillent le parc. Sourds comme des pots et dotés d'une assez mauvaise vue (ils ne repéreront personne passant à plus de quatre centimètres d'eux sur le plan), ils disposent néanmoins de fusils à lunette assez précis. Caractéristiques : PMJ faibles, métier : tireur d'élite.

Gadgets à gogo

Le Groupe Phénix est censé utiliser toutes sortes de gadgets plus ou moins vraisemblables. Parmi eux, le « sac qui contient tout... ou presque ». Si les personnages ont besoin d'un outil particulier à un moment donné, demandez-leur de lancer un dé pour déterminer s'ils l'ont avec eux. En voici la liste avec les scores à réaliser : outil classique (pince, jumelles, tournevis, etc.)/ de □ à □, appareil relativement sophistiqué (voltmètre, oscilloscope)/ de □ à □, gadget rare (laser permettant de dérégler les caméras de surveillance, kit de déguisement)/ de □ à □, gadget absolument incroyable (propulseur dorsal, machine à creuser des tunnels)/ □ ou □.

Note: En tant que meneur de jeu, vous restez libre de refuser un gadget à vos joueurs. Qui est le chef, après tout ?

Dans l'entrepôt

a) Remise. La seule porte de l'entrepôt (dont les murs sont en béton armé et sans fenêtre) donne sur une grande salle où trente gardes sont affairés à ranger des caisses contenant le fruit de rapines diverses. Bien que les personnages puissent tenter un passage en force avec de raisonnables chances de succès (nous sommes à la télévision, n'oubliez pas), il serait préférable qu'ils pensent à se déguiser en employant des cagoules empruntées à des yakuzas dans le parc. Ils pourront alors traverser sans encombre cette remise, s'ils ne commettent pas de maladresse (test Corps ○ + Action ➡ + Humain ⚡).

b) Salle de repos. Quatre gardes sans cagoules se tiennent dans cette pièce. Ils apostrophent les personnages en japonais et leur demandent de retirer leurs masques. Il va falloir les empêcher d'alerter leurs trente compagnons de la remise...

c) Salle du coffre. Il faut réussir un test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ pour découvrir le coffre qui est caché dans le plancher de ce bureau poussiéreux. Son ouverture nécessitera alors un test Esprit ✨ + Action ➡ + Mécanique ⚡. À l'intérieur du coffre, les héros découvriront la serviette du professeur Chombier... remplie de bandes dessinées (dont l'excellent *Le Banni*, de Marcel Coucho).

Les gardes de la Flying Fish

Malgré leurs cagoules noires et leurs allures de tueurs accomplis, les yakuzas de Christiane Chombier sont totalement stupides et incompetents. Ils sont faciles à surprendre, ne savent pas ce que veut dire « coordination », regardent toujours du mauvais côté, tirent de façon lamentable et ont tendance à ne pas réfléchir avant d'agir. Laissez les personnages se défouler sur eux afin de prouver la supériorité que leur confère leur statut de « héros » (non mais !).
Caractéristiques: PMJ faibles, stupides et incompetents.

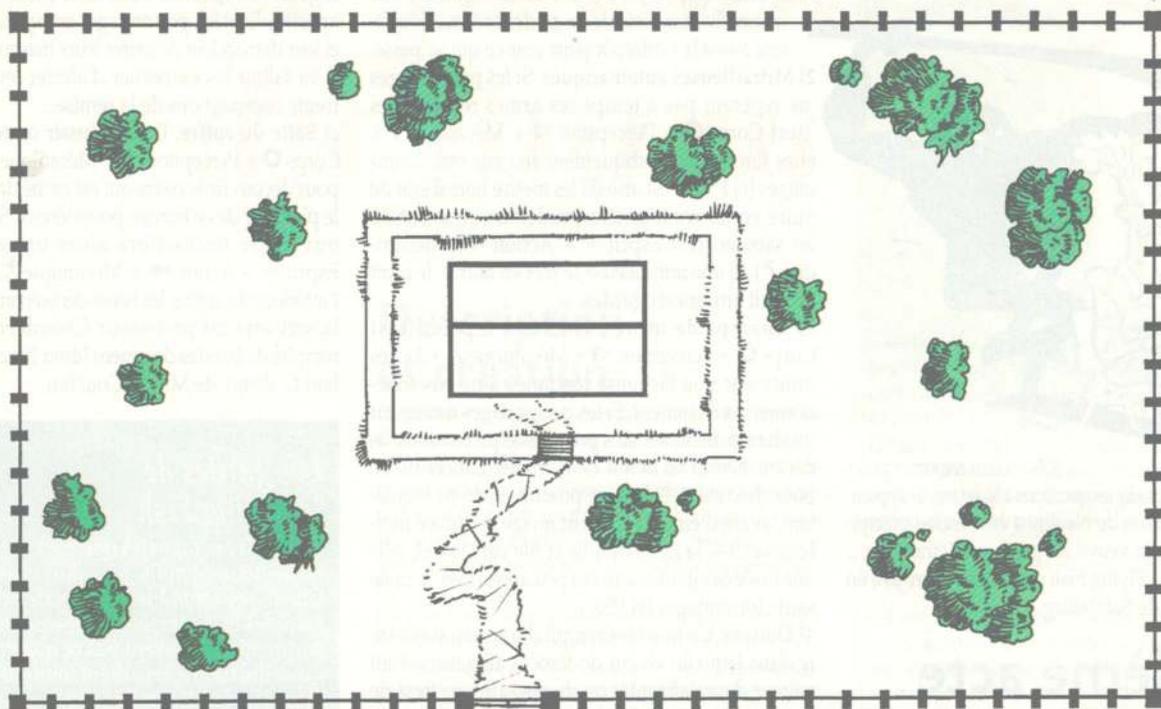
Révélations

Au moment où les héros découvrent le contenu de la serviette, une voix féminine sarcastique retentit. Debout dans l'encadrement d'un passage secret qui s'est ouvert silencieusement dans un des murs du bureau, Christiane Chombier vêtue d'une combinaison de cuir noir tient les intrus en respect avec un gros pistolet. Comme tous les méchants qui se respectent, elle ne peut pas résister à l'envie d'expliquer son plan : « Eh oui, il n'y a pas de formule ! Mon mari était fou depuis quelques années et je n'ai eu aucun mal à le convaincre de faire croire au monde entier qu'il avait fait une découverte sensationnelle. Il me suffisait ensuite de le faire abattre et de voler son porte-document pour négocier une juteuse rançon. Pas mal pensé, non ? Maintenant, vous allez mourir... » Joignant le geste à la parole, elle porte à sa bouche un sifflet afin d'attirer l'attention de ses hommes.

Conclusion

Si les personnages réussissent à circonvenir madame Chombier (duel Corps ○ + Action ➡ + Humain ⚡) avant qu'elle ne puisse employer son sifflet, il leur restera à emprunter le passage secret pour sortir sans problème de la Flying Fish... et de cet épisode.

Dans le cas contraire, ils pourront quand même capturer la traîtresse et filer par le passage. Libre à vous d'organiser une poursuite en voiture dans la plus pure tradition des « serials » américains. Espérons que John Hallifax sera satisfait du résultat de cette mission ! ■

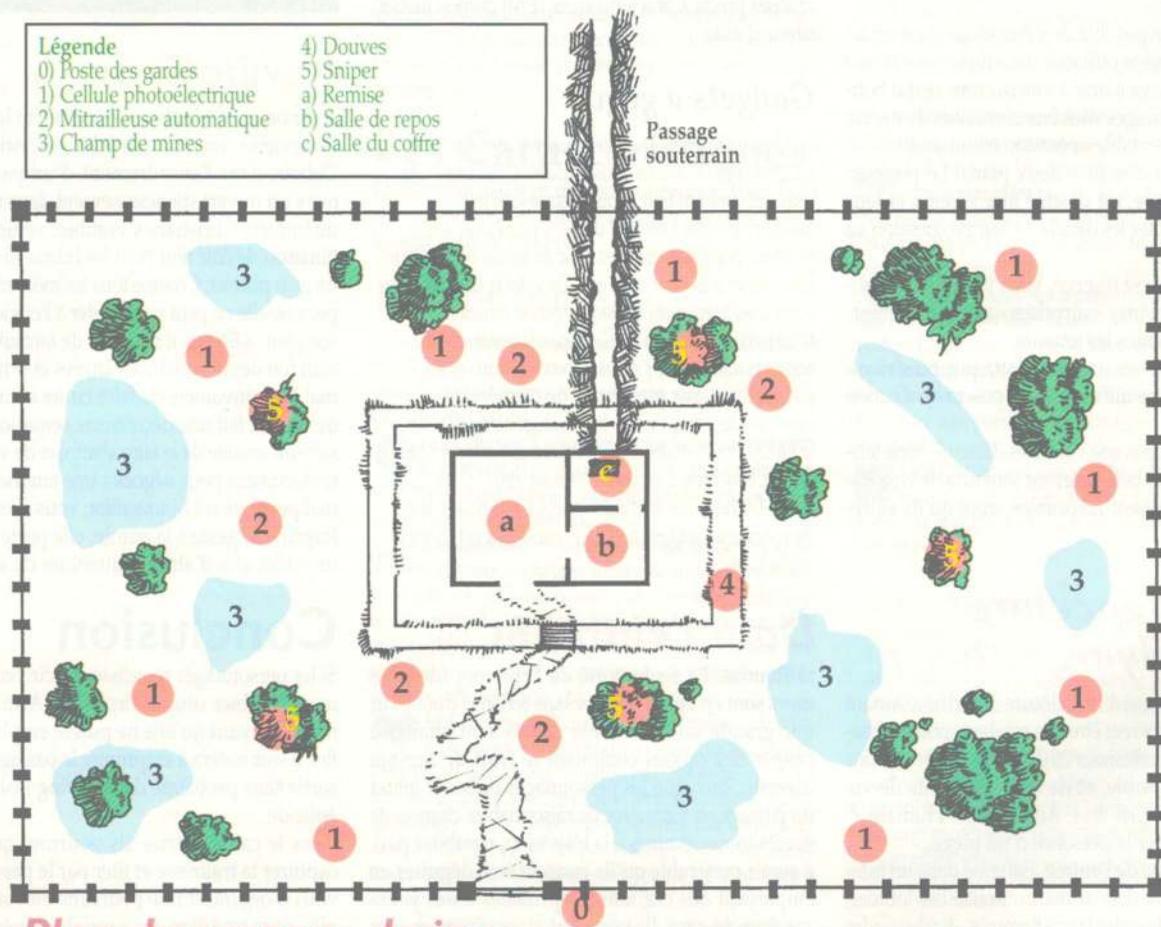


Plan des joueurs

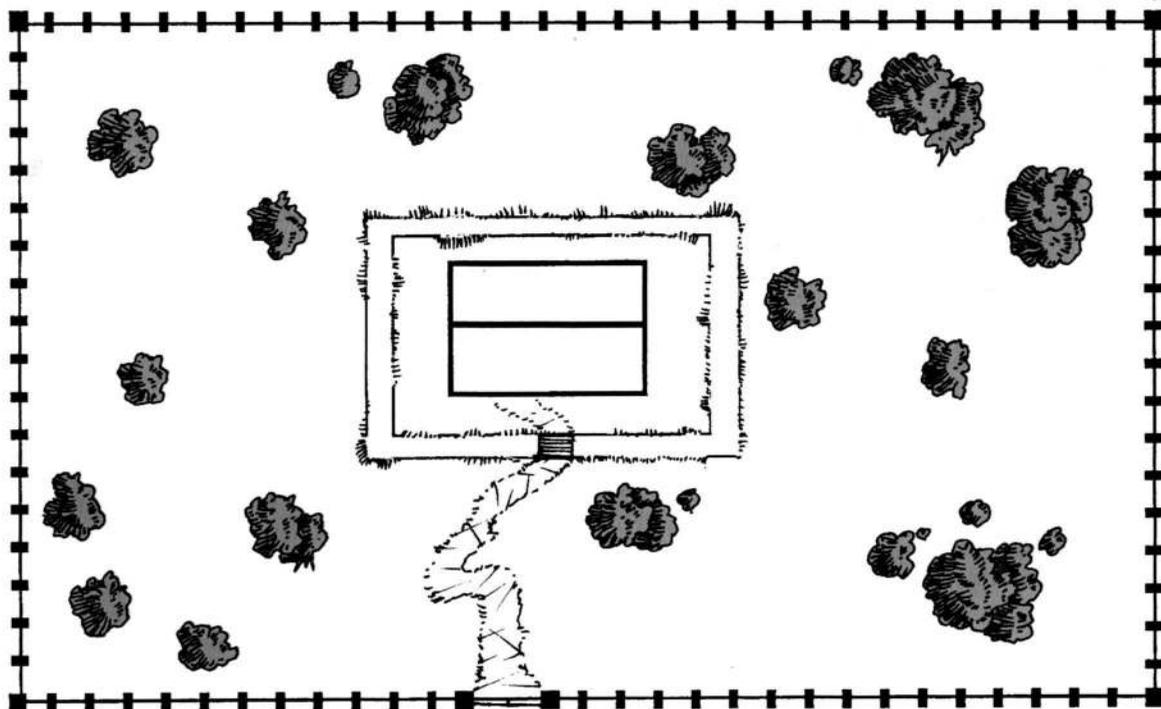
Échelle : 1 cm = 15 mètres.

Légende

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 0) Poste des gardes | 4) Douves |
| 1) Cellule photoélectrique | 5) Sniper |
| 2) Mitrailieuse automatique | a) Remise |
| 3) Champ de mines | b) Salle de repos |
| | c) Salle du coffre |



Plan du meneur de jeu



Plan des joueurs

Échelle : 1 cm = 15 mètres.

Légende

0) Poste des gardes

1) Cellule photoélectrique

2) Mitrailieuse automatique

3) Champ de mines

4) Douves

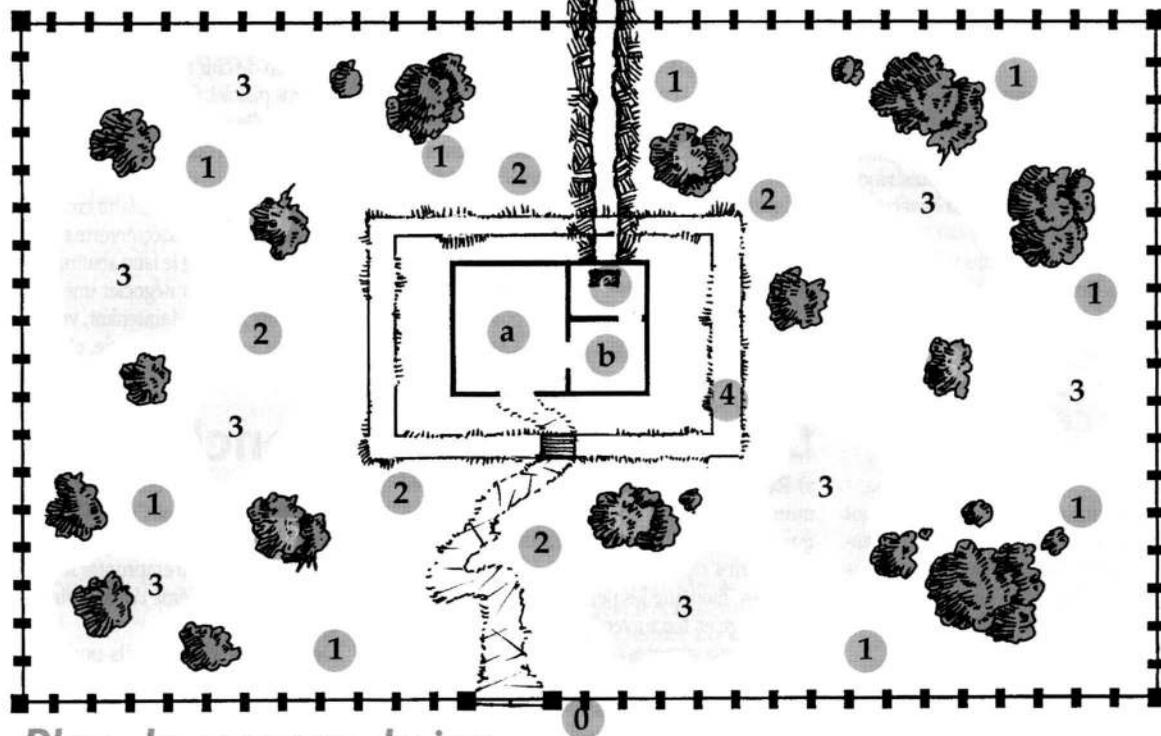
5) Sniper

a) Remise

b) Salle de repos

c) Salle du coffre

Passage souterrain



Plan du meneur de jeu

Kathy Lafairie

Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	2
INSTINCTS	3	ACTION	3
CCEUR	4	DESIR	4
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
Précision	2	

Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

31 ans, 1,60 m, 47 kg. Cette jolie brunette originaire de Limoges ne connaît pas la peur. Elle adore même le danger au point de se mettre régulièrement dans des situations inextricables. Bavarde invétérée, elle se distingue par une excentricité vestimentaire qui l'empêche de passer inaperçue où qu'elle aille. Très à son aise lorsqu'il s'agit d'ordinateurs et d'électronique, elle se montre souvent d'une maladresse rare quand elle part en mission.

Fiche technique

Métier : héroïne. Talents : génie de l'informatique et de l'électronique. Hobbies : la porcelaine de Limoges, les fringues. Caractère : extravertie exubérante, boudeuse, coquette et séductrice.



Nils Olgeirson

Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	1
INSTINCTS	4	ACTION	4
CCEUR	5	DESIR	1
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	4

Règles			
Minéral	2	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
Précision	0	

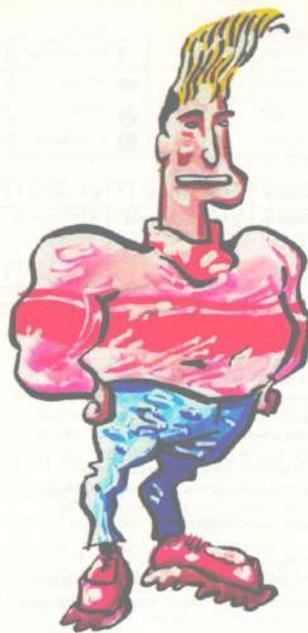
Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

25 ans, 2,10 m, 110 kg. Cet immense Suédois à la crinière blonde est un athlète accompli. En plus de dons innés pour la boxe et le basket, il compte parmi les meilleurs physiciens du monde. Il déteste la violence et s'exprime avec un accent à couper au couteau (« Vous comprrrrre je ? »).

Fiche technique

Métier : héros. Talents : boxe, physique. Hobbies : fabrication de gadgets divers, la non-violence. Caractère : doux, placide et extrêmement « cool ».



Birgit Schlaffenbaum

Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	3
CCEUR	4	DESIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	0

Énergies de base		
Puissance	2	Rapidité
Précision	2	

Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

23 ans, 1,75 m, 66 kg. Cette pulpeuse bavarroise, vice-championne d'Europe de karaté, est une vraie bombe. Elle déteste l'inaction et s'impatiente chaque fois que ses compagnons discutent. Pour elle, une seule tactique envisageable : foncer dans le tas ! Elle déteste les armes à feu, préférant largement faire usage de ses mains nues pour se débarrasser de ses adversaires.

Fiche technique

Métier : héroïne. Talents : génie du karaté, taper à la machine, conduire tous les engins. Hobbies : les garçons, les animaux. Caractère : impulsive et téméraire.



Lloyd Davenport

Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	4
INSTINCTS	5	ACTION	3
CCEUR	3	DESIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	2	Végétal	1
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
Précision	2	

Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

28 ans, 1,85 m, 80 kg. Chimiste anglais de renommée internationale, Lloyd est aussi un vrai tireur d'élite. Il ne se déplace jamais sans son arme favorite, un fusil de précision démontable dont les différentes pièces sont dissimulées dans ses talons de chaussure, ses chaussettes, ses bretelles et ses poches. Très nerveux, il a tendance à bégayer sous le coup de l'exécution.

Fiche technique

Métier : héros. Talents : tireur d'élite, chimiste. Hobbies : les potins de Buckingham, les Beatles. Caractère : nerveux, timide et emprunté.



Dino Malagutti

Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	4
CCEUR	4	DESIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	0	Végétal	1
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
Précision	2	

Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

27 ans, 1,72 m, 67 kg. Cet antiquaire florentin toujours habillé à la dernière mode est un charmeur né. Il adore les voitures de sport, les réceptions mondaines et les femmes. Ancien légionnaire, il sait se servir d'une arme et pratique à ses moments perdus le full-contact. Très vaniteux, il ne peut pas passer devant un miroir sans en profiter pour se recoiffer.

Fiche technique

Métier : héros. Talents : expert en objets d'art, full-contact. Hobbies : les voitures, les armes à feu. Caractère : volubile, susceptible et vaguement énervant.



Boris Kalbusiac

Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	2
INSTINCTS	3	ACTION	2
CCEUR	6	DESIR	3
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	3

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
Précision	1	

Vie	Souffle	Équilibre psychique
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Curriculum vitae

42 ans, 1,63 m, 82 kg. Ce petit bonhomme rondouillard d'origine croate est un spécialiste des communications. Il prétend d'ailleurs pouvoir fabriquer un récepteur radio avec un savon, quelques clous et un peu de moutarde... En cas de besoin, il peut imaginer des gadgets surprenants.

Fiche technique

Métier : héros. Talents : génie du bricolage et des radiocommunications. Hobbies : collectionneur de pipes, la pêche. Caractère : jovial, bon enfant, blagueur et gourmand.



Laurent Gobert



Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	3
INSTINCTS	4	ACTION	3
CŒUR	5	DÉSIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
	0	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Laurent travaille au service des urgences d'un hôpital de la région parisienne. Fan de télé et de basket, ses copains le surnomment M.C. Jordan, la seule chose qui puisse le mettre en colère. En effet, il est toujours de bonne humeur, apprécie particulièrement la musique classique et déteste le rap (cette musique qui nous fait passer pour des dégénérés).

Fiche technique

Âge : 27 ans. *Métier* : infirmier. *Talents* : basket, conduite sportive. *Hobbies* : musique classique, une association caritative au choix.

Isabelle Asser



Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	2
INSTINCTS	6	ACTION	3
CŒUR	3	DÉSIR	3
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
	1	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Isabelle est une assistante sociale sortant de l'ordinaire. Plutôt que « l'intégration » elle a choisi la thérapie de choc (genre marche ou crève). En tout cas, ça ne marche pas moins bien que les autres méthodes, mais cela déplaît à la hiérarchie. Isabelle a beaucoup d'ambition et vise des postes à responsabilité (pourquoi pas la politique?).

Fiche technique

Âge : 30 ans. *Métier* : assistante sociale. *Talents* : escalade, sports nautiques. *Hobbies* : les journaux de mode, une association caritative au choix.

Paul Domier



Composantes		Moyens	
CORPS	6	PERCEPTION	2
INSTINCTS	3	ACTION	3
CŒUR	6	DÉSIR	1
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	4

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
	0	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Paul a été routier, docker, ouvrier à la chaîne, coursier. Il cherche du travail depuis trois ans. En ce moment il fait des petits boulots pour Henri Chaliand (conduire la dépanneuse, chercher des pièces détachées). Il vit dans une cabane squattée au fond d'un jardin d'une grande résidence abandonnée, avec huit chats.

Fiche technique

Âge : 35 ans. *Métier* : chômeur longue durée. *Talents* : petits boulots, débrouillardise. *Hobbies* : les chats, une association caritative au choix.

Henri Chaliand



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	4
INSTINCTS	5	ACTION	2
CŒUR	5	DÉSIR	2
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	1	Rapidité
	2	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Henri est le frère de Catherine. C'est elle qui l'a convaincu de faire partie de la même association qu'elle. Simon, en dehors de son métier qui le passionne, il est fondu de courses de stock-car et passe tous les week-ends à préparer de nouveaux engins.

Fiche technique

Âge : 22 ans. *Métier* : mécanicien. *Talents* : dessinateur industriel. *Hobbies* : stock-car, une association caritative au choix.

Catherine Chaliand



Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	4
CŒUR	6	DÉSIR	1
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	3

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	0

Énergies de base		
Puissance	2	Rapidité
	2	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Catherine est la sœur d'Henri. C'est une jeune personne enthousiaste qui se passionne tous les mois pour une nouvelle cause, et s'arrange pour en parler à tout son entourage. Elle aime bien son métier de comptable mais le considère juste comme son gagne-pain. Un jour elle fera de grandes choses...

Fiche technique

Âge : 24 ans. *Métier* : comptable. *Talents* : philosophie, biologie. *Hobbies* : ethnologie, une association caritative au choix.

Pascal Lavigne



Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	3
INSTINCTS	5	ACTION	2
CŒUR	5	DÉSIR	3
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	2

Énergies de base		
Puissance	0	Rapidité
	0	Précision

Vie			Souffle			Équilibre psychique		

Description

Pascal est un père de famille tranquille (marié, père d'un garçon de 25 ans et d'une fille de 20 ans). À la suite d'un infarctus il a restreint ses activités au bureau mais comme il n'aime pas rester seul le week-end à ne rien faire (sa femme fait du golf, ses enfants sont toujours en vadrouille), il a décidé de se rendre « utile » à la société.

Fiche technique

Âge : 45 ans. *Métier* : cadre dans une usine d'emballage. *Talents* : cuisine, guitare classique. *Hobbies* : les expositions d'art, une association caritative au choix.

À la découverte d'autres univers

Vous avez joué les scénarios de cet exemplaire de *Simulacres* et vous désirez continuer à pratiquer le jeu de rôle. Pour cela, une solution simple et économique : écrire vos propres scénarios (voir page 94). Mais si vous manquez de temps, d'imagination, ou simplement par curiosité, pourquoi ne pas acheter d'autres jeux ou suppléments pour enrichir votre expérience de joueur ou de meneur de jeu.



Casus Belli présente

À tout seigneur tout honneur, le magazine *Casus Belli* (dont le présent *Simulacres* est un hors-série) a présenté une collection de suppléments chez l'éditeur Jeux Descartes. Écrits au fur et à mesure de l'évolution de *Simulacres*, ils utilisent les premières règles de base (voir encadré) et parfois les règles de campagne.

● **Ceux des profondeurs.** C'est un scénario d'épouvante, situé dans les îles Vertes, dans les années 20. Il contient de nombreux plans, éléments à découper à donner aux joueurs. 32 pages. Pour meneur de jeu et joueurs débutants.

● **Cyber Age.** Ce jeu de rôle est épuisé, nous le signalons au cas où vous le trouveriez d'occasion. Il s'agit de la description de notre univers dans le proche futur (2080), lorsque les hommes découvrent l'espace, la cybernétique et les ordinateurs intelligents (entre *Total Recall* et *Blade Runner*). Un grand scénario (12 heures de jeu) est inclus. 64 pages. Pour joueurs et meneur de jeu expérimentés.

● **Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales.** Ce jeu de rôle utilise les règles de base de *Simulacres*. Vous y trouverez la description du XIX^e siècle (à la fois réel et imaginaire), des conseils pour jouer des aventures à la Jules Verne ou à la Frankenstein, des personnages prêtirés, un grand scénario (12 heures de jeu) qui vous emmènera de l'exposition universelle de Paris jusqu'aux étendues désolées d'un lointain pays. 64 pages. Pour joueurs

débutants et meneur de jeu moyennement expérimenté.

● **Capitaine Vaudou.** Ce jeu de rôle complet vous emmènera dans les Caraïbes au XVII^e siècle, à la découverte de la piraterie et de la magie vaudou. Les règles utilisées sont les règles de campagne auxquelles s'ajoutent des règles pour créer le passé des aventuriers, la magie vaudou, les combats navals, les abordages. Plus un grand scénario (12 heures de jeu) et des personnages prêtirés. 64 pages. Pour joueurs moyennement expérimentés et meneur de jeu expérimenté.

● Nous avons publié quelques scénarios pour *Simulacres* dans d'anciens numéros de *Casus Belli*. Nous vous signalons plus particulièrement ceux parus dans nos deux hors-séries Scénarios. Dans le HS n° 6 : *Roanoke* (pour *Capitaine Vaudou*). Dans le HS n° 8 : *Le testament du Professeur* (ambiance Jules Verne, pour règles de base). On trouve également dans ces hors-séries des conseils d'adaptation pour la plupart des autres scénarios, ainsi qu'un résumé des règles de *Simulacres* dans le HS n° 6.

Note : Pour commander ces anciens numéros, voir page 77.

Suppléments amateurs

Contrairement à d'autres jeux de rôle, *Simulacres* est ouvert à de jeunes auteurs qui peuvent publier eux-mêmes leurs propres jeux dérivés ou des suppléments (si cela vous intéresse, rendez-vous page 98). Bien sûr, la qualité de présentation de ces ouvrages ne peut en général pas rivaliser avec celle des produits édités par des professionnels. Néanmoins, nombre d'entre eux sont dignes d'intérêt. En voici une rapide sélection (tout nouveau supplément amateur est présenté dans la rubrique nouveautés de *Casus Belli*). Les prix et disponibilités de ces univers pouvant évoluer avec le temps, nous vous invitons dans un premier temps à écrire à leurs auteurs (avec une lettre timbrée pour la réponse), ils vous donneront eux-mêmes leurs conditions de vente.

● **Le peuple sylvestre.** Un univers médiéval-fantastique basé sur les peuples elfes. Une masse de détails, de règles, de descriptions. Un gros pavé un peu fouillis mais très enthousiaste. Disponible chez Damien Jendrejiski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

● **Aventures en utopie.** Pour découvrir ce genre « merveilleux » situé entre le fantastique de la Renaissance et la science-fiction du XIX^e siècle (comme les *Voyages de Gullivers*, *le Baron de Munchausen*). Très bien présenté, intéressant. Disponible chez J.-P. Zanco, 4 rue Franc, 31000 Toulouse.

● **Bernard et Jean.** Un univers hilarant entre *Le gendarme à St-Tropez* et *Starsky et Hutch*. Épuisé, une nouvelle édition est en préparation. Nous en reparlerons dans *Casus Belli*.

● **Necros.** Un jeu de rôle où vous êtes un mort-vivant (fantôme, vampire, loup-garou, poltergeist...). D'une grande originalité, des concepts particulièrement intéressants, l'écriture rend parfois ce supplément un peu difficile à suivre. C'est dommage mais l'effort en vaut la peine. Par le même auteur que *Le peuple sylvestre*.

● **Kamikaze.** Petite revue amateur (format A5) de parution irrégulière et de qualité moyenne sur *Simulacres*. Chez Joël Alexandre, 21 avenue Philipopteaux, 08200 Sedan.

● **Mamouth Age.** Un univers humoristique sur une préhistoire qui aurait connu les greffes biologiques. Plutôt une curiosité. Chez Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris.

D'autres jeux de rôle

Si vous aimez jouer dans des univers bien précis, ou si le système de *Simulacres* ne vous convient pas, sachez qu'il existe maintenant quantités de jeux de rôle en français. Pour savoir lequel vous conviendrait, interrogez le vendeur d'une boutique spécialisée. Vous pouvez aussi consulter le n° 78 de *Casus Belli*, dans lequel un article explique comment et quel jeu de rôle acheter.

Simulacres :

Passer d'une édition à l'autre

La plupart des jeux et suppléments publiés de façon amateur ou professionnelle pour *Simulacres* étaient prévus pour les règles de base (les seules publiées dans notre hors-série n° 1) et parfois pour les règles de campagne (publiées dans *Casus Belli* n° 62). Néanmoins, avec cette nouvelle édition, quelques règles ont changé. Voici les deux principales, afin que vous fassiez sans mal l'adaptation :

1) Dans la 1^{re} édition des règles de base, tous les personnages avaient 4 points de vie. Dorénavant cette valeur varie avec la somme Corps ○ + Résistance ■ (voir page 14), la moyenne étant de 5 points de vie. Augmentez donc de 1 toutes les valeurs de points de vie de la 1^{re} édition.

2) Dans la 1^{re} édition, il n'y avait pas de notion de dégâts variables ni de table de dégâts. Chaque arme faisait un nombre fixe de points de vie (armes tranchantes) ou de points de souffle (armes contondantes) de dégâts, libre au meneur de jeu de les modifier en cas de réussite critique. Les catégories étaient :

● Armes faisant des dommages légers (1PV) : dague, poignard, épée courte, épée normale, flèche, pierre de fronde, hache, masse d'arme, pistolet de petite calibre, etc.

● Armes faisant des dommages graves (2PV) : épée à deux mains, revolver, laser léger.

● Armes faisant des dommages mortels (4 ou 5PV) : gros revolver à bout portant, mitrailleuse, laser lourd.

● Armes faisant des étourdissements légers (1PS) : massue, masse d'arme, bâton, matraque, fouet, poings, pieds, etc.

● Armes faisant des étourdissements importants (2PS) : éclateur électrique, Larousse en quinze volumes.

● Armes faisant des étourdissements totaux (4PS) : étourdisseur.

Si vous désirez transformer ces anciennes catégories dans les nouvelles (de [A] à [K] PV ou PS), utilisez la table d'exemples d'armes (sur l'écran du meneur de jeu, ou page 19).

Écrire ses propres scénarios

Une fois que vous aurez joué tous les scénarios de ce présent livret, vous aurez certainement envie d'en créer d'autres. Si vous êtes un meneur de jeu averti et si vous avez déjà pratiqué plusieurs autres jeux de rôle, vous ne devriez rencontrer aucun problème. Mais, même si *Simulacres* est votre premier jeu de rôle, n'hésitez pas à imaginer vos propres aventures. Pour vous aider, voici quelques conseils utiles qui vous permettront d'acquérir rapidement un véritable talent de scénariste.

LEÇON I Les mystères de la création

Contrairement à une idée répandue, la création spontanée n'existe pas. Les savants, les artistes, les écrivains – et donc les scénaristes – ne sont pas des êtres bénis des dieux. L'inspiration est un phénomène qui mêle un zeste de créativité personnelle et une part non négligeable de réflexion et de travail intellectuel. Tout commence toujours par une « idée de base ». Cette dernière est ensuite développée en fonction des goûts, des objectifs du créateur. Pour illustrer ce processus, prenons le cas d'un scénariste hollywoodien. Assis à sa table de travail, il rêve en regardant le paysage proposé par un calendrier accroché au mur : une plage

lointaine avec palmiers et végétation luxuriante. Il a alors l'idée d'écrire un scénario qui se passerait sous les tropiques. Comme il a toujours rêvé de partir à l'aventure dans la jungle, il décide que ses héros seront des explorateurs. Bon, maintenant il faut trouver ce que vont faire ces explorateurs dans la jungle... Notre scénariste aime bien la chasse, alors il pense qu'un animal pourrait bien être au centre de l'histoire. Oui, mais voilà : quel animal ? En regardant autour de lui, il aperçoit alors un ours en peluche appartenant à son fils. Non, les ours ne vivent pas dans la jungle. Tiens, mais cet ourson ressemble un peu à un singe, or il y a quantité de singes sous les tropiques ! D'accord, n'empêche qu'une chasse au singe n'a rien de bien passionnant... ou alors il faudrait que le singe en question soit vraiment très dangereux. Et s'il mesurait plus de dix mètres de haut ! Emballé par sa trouvaille, le scénariste imagine l'arrivée de ses héros sur une île inconnue, leur rencontre avec des indigènes primitifs, leur découverte d'un singe monstrueux, etc. Au bout d'un moment, son scénario a bien pris forme, mais il est trop court. Il va falloir « rallonger la sauce ». Notre auteur en a un peu assez de son île exotique et il pense en avoir exploité toutes les possibilités (nature hostile, bêtes féroces...). Il regarde sa montre et se rappelle qu'il va devoir aller en ville faire quelques courses. Un instant, l'image de son singe gigantesque se superpose à celle des immeubles du centre-ville. C'est l'idée qui lui manquait : ses explorateurs vont capturer le singe et le ramener chez eux ! Bien sûr, il s'évadera et fera beaucoup de dégâts... C'est sans doute de cette façon qu'est né le scénario de ce classique du cinéma qu'est *King Kong*. En mêlant des éléments disparates suggérés par son cadre de vie et ses goûts personnels, un scénariste peut tout imaginer. Voyons maintenant quelle méthode il convient de suivre pour utiliser efficacement les ressources de son esprit.

LEÇON II Le choix du cadre et du type d'aventure

La première question à vous poser est : dans quel genre d'univers ai-je envie de faire évoluer mes joueurs ? Science-fiction ? Epouvante ? Médiéval-fantastique ? Espionnage ? Une fois que vous avez arrêté votre choix, essayez un peu d'affiner votre monde. Quelles seront ses

particularités ? Laissez votre esprit divaguer et notez pêle-mêle les idées qui vous viennent à l'esprit. Sachez cependant qu'il n'est pas nécessaire de décrire en détail votre univers imaginaire. Les joueurs n'en découvriront qu'une infime partie au cours du scénario, limitez-vous donc à l'essentiel. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'utiliser les cadres « prêt-à-jouer » proposés par les scénarios du présent livret.

Ensuite, vous allez devoir choisir un type d'aventure. S'agira-t-il d'une enquête ? D'une chasse au trésor ? A moins que les personnages ne doivent remplir une mission quelconque ? Pour vous aider dans votre choix, pensez aux films et aux livres que vous avez aimé.

Pour illustrer les conseils, nous prendrons comme exemple *Les aventuriers de l'Arche perdue*. — Cadre : le monde à la veille de la Seconde Guerre mondiale, traité sur le ton des séries B/bandes dessinées d'aventure.

— Type d'aventure : chasse au trésor.

LEÇON III L'idée de base

Nous y voilà ! Qu'est-ce que vont devoir faire « exactement » vos aventuriers ? Sauver la fille d'un prince ? Attaquer une banque ? Voler un secret d'État ? Sauver le monde d'une invasion extraterrestre ?... Les possibilités sont illimitées.

L'idée de base, comme son nom l'indique, va servir de fondation à toute votre aventure. Ce qui ne veut cependant pas dire qu'elle SERA toute l'aventure, bien au contraire. Ainsi, dans *Les aventuriers de l'Arche perdue*, Indiana Jones essaye de retrouver l'Arche d'Alliance – c'est l'idée de base. Mais les scènes qui impliquent directement l'Arche sont relativement peu nombreuses. La plus grande partie du film montre le héros en butte aux nazis qui veulent également mettre la main sur l'Arche.

LEÇON IV L'intrigue

Comment les personnages des joueurs vont-ils se retrouver impliqués dans l'aventure ? Que doivent-ils faire pour réussir le scénario ? Dans quel ordre les événements devraient-ils s'enchaîner ? L'intrigue, c'est le fil d'Ariane de votre aventure. Elle est obligatoirement linéaire. Elle prend les personnages à un point A, pour les conduire à un point Z, en passant par B, C,

D, etc. Découpez-la autant que possible en « chapitres » – exactement comme on le fait pour un roman. Le premier chapitre sera une introduction expliquant aux joueurs qui ils sont, où ils sont et leur donnant des indications concernant la tâche qu'ils vont devoir accomplir. Les chapitres suivants seront autant d'étapes « obligatoires » qu'ils devront suivre pour arriver au dernier chapitre : le dénouement de l'aventure. Dans un conte, le premier chapitre commence par « il était une fois », et le der-

pitre de votre histoire, essayez d'imaginer un problème que devront résoudre les joueurs. Il peut s'agir d'une énigme, d'une attaque par des personnages-non joueurs, d'une tracasserie administrative, etc. Ces intrigues secondaires embrouilleront suffisamment les joueurs pour qu'ils ne ressentent pas la linéarité de l'intrigue et cela les maintiendra sur leurs gardes. Le but de ces péripéties est de les pousser à se demander en permanence : « Et maintenant, que va-t-il se passer ? » Essayez de

du gain, la peur du châtement, le désir de sauver le monde, la curiosité, les obligations professionnelles, etc. Exemple : si les nazis mettent la main sur l'Arche, le monde sera en péril ! — **Soignez vos méchants** : les adversaires qu'affronteront vos héros ont tout intérêt à être pittoresques. Un nain bossu et pervers fascinera certainement plus vos joueurs qu'une petite fille en socquettes blanches (quoique...). Exemple : le professeur Belloch est un bellâtre imbu de sa personne et sans scrupules, le professeur nazi est un sadique au visage repoussant, le garde de l'aile volante est un géant chauve, etc.

— **N'hésitez pas à faire dans le grandiose** : l'avantage des parties de jeu de rôle sur les films, c'est que vous ne risquez jamais de devoir renoncer à une scène pour des raisons budgétaires. Alors, imaginez des décors somptueux et impressionnants que vous décrierez en détail à vos joueurs. Essayez de les émerveiller ! Les effets spéciaux ne coûtent rien quand on se contente de les imaginer. Exemple : le temple du début des *Aventuriers*, la ville en ruine, la base des sous-marins, etc.

— **Prévoyez une « grande scène »** : la scène finale d'un scénario doit en principe être le « clou de l'aventure ». Les joueurs doivent être récompensés de tous leurs efforts par un moment hautement dramatique. Exemple : la scène de l'ouverture de l'Arche d'Alliance.



nier se termine par « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants ». Votre intrigue devra suivre le même schéma. Écrivez un synopsis de votre aventure, afin d'en définir la trame. A ce stade, il est extrêmement important de rester logique. Votre bon sens doit être votre guide. Si vous voulez que vos joueurs plongent dans votre aventure, il faut qu'ils y croient. Soignez la crédibilité de votre scénario.

Exemple : *Les aventuriers de l'Arche perdue*

— Chapitre 1 : Indiana Jones est un aventurier/archéologue qui va souvent récupérer des objets rares dans des endroits dangereux.

— Chapitre 2 : Indiana Jones est chargé par le gouvernement américain de retrouver l'Arche d'Alliance.

— Chapitre 3 : Notre héros s'envole pour le Tibet afin de retrouver le médaillon de Râ qui est censé permettre de localiser l'Arche.

— Etc.

Note : Il est possible de créer des scénarios non linéaires, en jouant beaucoup plus sur des ambiances, des descriptions de lieux, des événements conditionnels. Mais cela réclame, à la fois de la part du meneur de jeu et des joueurs, une grande maîtrise et une habitude du jeu de rôle. Sans compter une grande capacité d'improvisation. Pour vos premiers essais, nous vous conseillons fortement de rester dans ce cadre séquentiel.

LEÇON V

Les péripéties ou intrigues secondaires

Une intrigue trop simple devient vite lassante, c'est pourquoi vous allez devoir greffer dessus quelques péripéties qui seront en fait autant de « mini aventures ». Pour chaque cha-

pitre avec toute une tribu d'indigènes sanguinaires. — **Intrigue secondaire** : les nazis veulent être les premiers à récupérer l'Arche. — Etc.

— **Péripéties du premier chapitre** : Indiana Jones doit récupérer une idole en or dans un temple bourré de pièges. Un de ses concurrents l'attend à la sortie

avec toute une tribu d'indigènes sanguinaires.

— **Intrigue secondaire** : les nazis veulent être les premiers à récupérer l'Arche.

— Etc.

LEÇON VI

Sachez rester simple

Vous n'êtes pas obligé de décrire en détail tous les éléments de votre scénario. Quelques notes et quelques schémas suffiront amplement à vous permettre de jouer. *Simulacres* est un jeu qui se prête merveilleusement à l'improvisation. Si vous n'avez pas « tout » prévu, n'oubliez pas que vous pourrez improviser en cours de partie. Il vaut cependant mieux réfléchir à l'avance à tout ce que les joueurs pourraient être tentés de faire. En essayant de vous mettre à leur place, vous pourrez préparer des parades à leurs délires. Mais quels que soient vos efforts, vous ne pourrez pas tout prévoir. Alors en cas de pépin, improvisez, en essayant de rester cohérent avec votre aventure et votre univers. Exemple : *Les aventuriers de l'Arche perdue*

Les scénaristes ne nous expliquent pas tout dans le film. Ainsi, on ignore : si Indiana Jones a son permis de conduire, si ses parents sont toujours en vie, quel est son salaire, quelles ont été ses précédentes aventures, s'il aime manger du poisson... Tous ces détails sont inutiles pour la conduite de l'aventure.

LEÇON VII

Conseils en vrac

— **Motivé vos joueurs** : pour que les personnages se lancent à l'aventure, il faut qu'ils aient une raison de le faire : que ce soit l'appât

LEÇON VIII

Comment susciter l'inspiration

N'hésitez pas à vous inspirer de livres, films, feuilletons, BD et faits divers. Ne vous contentez pas de les plagier si vous ne voulez pas que vos joueurs se doutent rapidement de ce qui va leur arriver. Détournez, déformez et développez vos sources d'inspiration. Ainsi, le « casse de Nice » peut très bien vous inspirer l'attaque de la chambre aux trésors d'un château médiéval. *Les Envahisseurs* peut vous donner l'idée de base d'une campagne contemporaine. *Blade Runner* peut vous fournir les bases d'un univers futuriste. Le jeu de rôle vous offre également la possibilité d'imaginer ce qui se passe après la dernière page d'un roman ou la dernière image d'un film. Avec les règles de *Simulacres* vous n'aurez aucun mal à adapter le dernier roman d'aventure que vous avez lu, pour lui donner une suite. Et si la ville de Gotham, telle qu'elle est présentée dans le film *Batman*, vous a plu, pourquoi ne pas l'utiliser le temps d'une partie ?

Quoi qu'il en soit, n'oubliez jamais les règles élémentaires de la logique et de la vraisemblance. Vous connaîtrez peut-être quelques déconvenues avec vos premiers scénarios, mais vous devrez persévérer. C'est en forgeant que l'on devient forgeron ! ■

Comment adapter les scénarios de Casus Belli

Après avoir joué les divers scénarios publiés dans *Simulacres*, peut-être voudrez-vous

inventer les vôtres, peut-être préférerez-vous en trouver des tout faits. Si vous jouez souvent, vous pouvez puiser dans les anciens numéros de *Casus Belli* d'autres aventures à jouer.

Simulacres permet en effet de jouer les scénarios publiés dans *Casus* même si vous ne connaissez pas la règle pour laquelle ils ont été conçus.



Bien sûr, cela ne vous donnera pas autant de possibilités, et il vous manquera ces règles particulières qui font la richesse, la personnalité et le charme de chaque jeu de rôle. Toutefois, on hésite souvent à acquiescer un jeu, car ce n'est qu'en le pratiquant qu'on réalise si un thème plaît ou lasse (que ce soit le meneur de jeu ou ses joueurs habituels). *Simulacres* vous offre donc la possibilité d'un avant-goût, qui vous aidera dans vos choix.

Quels scénarios choisir ?

Le premier critère de choix est votre attirance pour le thème, mais parfois l'histoire ou le style peuvent suffisamment vous accrocher pour vous donner l'envie de jouer.

Selon les scénarios et le jeu auquel ils correspondent, vous pourrez en exploiter presque toute la matière, ou au contraire ne reprendre que la trame de l'histoire, sur laquelle il vous faudra réinventer l'habillage.

Première phase, donc : lisez le scénario en entier, et estimez si tout vous semble clair, ou si l'abondance de termes techniques vous empêche de comprendre les tenants et les aboutissants. Nous faisons plus loin un petit tour d'horizon de certains termes et scores qui peut vous aider.

L'autre obstacle à la compréhension survient quand l'univers du jeu est très riche et particulier. Sans les règles qui en régissent la vie et les détails courants, vous ne pourrez, ici aussi, que reprendre la trame de l'histoire et tout rebâtir.

Ainsi, en tant que meneur de jeu (MJ), évitez de faire jouer des amis sur le scénario d'un jeu que eux connaissent et vous non. Ils crieraient à la trahison...

Pièces détachées

Dans la plupart des cas, les trois quarts du scénario seront exploitables. Une seconde lecture doit vous permettre de déterminer ce qui est à conserver et ce qui ne peut pas servir avec *Simulacres*.

Toute l'histoire, les lieux et plans, les personnages, sont à garder. Cela se corse pour les « monstres » : s'il s'agit de créatures de l'imaginaire collectif, c'est assez simple. Vampire, fantôme, zombi, dragon, lutin, goule ; même si chacun les joue à sa manière, tout le monde voit à quoi l'on a à faire. Si vous avez un bon dictionnaire, consultez-le lorsqu'un monstre vous est inconnu, tout en vous semblant vaguement familier ; on ne sait jamais. Les monstres des jeux de rôle sont souvent des créatures du folklore, adaptées par des écrivains, et de nouveau modifiées.

Dans les cas de monstres propres au jeu, il vous faut trouver dans le texte les indices qui s'y rapportent. Quoi que soit un gznirge bicéphale, le fait qu'il terrorise toute une région suppose l'équivalent d'un grand fauve. S'il détruit

des maisons, donnez-lui le gabarit d'un dragon de légende. Il se peut qu'une illustration le montre en action, vérifiez... Son nom peut contenir des indices sur son aspect. Sinon, à vous d'imaginer ce qu'il peut bien être.

Enfin, vous pouvez récupérer tout ce qui concerne l'équipement, les armes des personnages (joueurs/PJ ou du meneur de jeu/PMJ). Cet équipement est en général indiqué clairement.

FOR 16 DEX II

Par contre, ce qui peut vous poser des problèmes, ce sont d'une part les caractéristiques chiffrées des PMJ, d'autre part les objets magiques et les sorts pour le médiéval-fantastique.

- Dans presque tous les jeux de rôle, le personnage est défini par six à dix caractéristiques de base et des talents divers. À l'aide du tableau ci-contre, qui donne les échelles de valeur les plus courantes, vous pourrez vous faire une idée du profil des PMJ utilisés dans le scénario. D'autant que chacun d'eux, ou les plus importants, sont décrits dans le texte. Vous pourrez alors les retraduire en personnages pour *Simulacres*.

- La magie est un outil très puissant, volontairement limité dans *Simulacres*. Certains jeux de médiéval-fantastique se permettent une débauche de sorts car leur usage est strictement codifié et restreint. Dans les scénarios utilisant la magie, il vous faudra effectuer une autre lecture attentive, afin de cerner :

- Quel usage les PMJ sont censés faire de leurs possibilités en magie (détection, barrière magique, illusion, sort de combat). Les sorts sont toujours écrits *in extenso*, et la plupart ont des noms explicites.

- Quels obstacles sont insurmontables pour les PJ sans magie (ces cas sont en principe signalés dans le scénario). Et s'il y en a, le texte prévoit-il que les personnages puissent trouver ces moyens magiques durant la partie, ou semble-t-il supposer qu'au moins un PJ aura ce qu'il faut dès le début de partie ?

Les listes de sorts imposantes de certains PMJ ne doivent pas vous impressionner. Il s'agit du choix qu'ils ont, non de tout ce qu'ils pourront lancer ! Considérez qu'en moyenne, le magicien n'utilisera qu'un tiers de la liste. Rappelez-vous que selon leur nature, certains sorts seront longs à préparer ou à lancer, et que ceux qui durent sont tout de même limités dans le temps. En l'absence d'indications sur ces points, faites à votre idée.

Cocktail

Puisque traduire un scénario de *Casus Belli* en *Simulacres* vous demande un petit effort, profitez en revanche de la souplesse que cela vous offre. Sorti du cadre rigide de l'histoire telle qu'elle est écrite, vous avez à réinventer certains éléments... Pourquoi ne pas aller chercher des idées dans d'autres scénarios sur le même thème (même s'ils ne portent pas sur le même jeu)? Attention, il ne s'agit pas de mettre Dracula à la place de Goldfinger, mais de remplacer des détails inexploitablement par d'autres plus faciles à utiliser, ou que vous comprenez mieux.

À défaut d'avoir sous la main d'autres scénarios, injectez donc dans votre adaptation des éléments de vos récentes lectures, de films plus ou moins récents (avec un film qui vient de sortir, l'effet est un peu trop artificiel, et nuit à la crédibilité du jeu). Ce peut être des seconds rôles qui vous ont marqués, des décors ou des accessoires originaux, des créatures bizarres. Ce genre de recherche constitue une étape avant de vous lancer dans la création de vos propres aventures (voir pages précédentes).

Échelles

Avant de jeter un œil sur les échelles de valeur des autres jeux, revoyons un peu celles de *Simulacres*, que nous visons à obtenir.

Comme on le voit de manière très schématique à propos des PMJ secondaires, on peut distinguer des personnages faibles (=6), moyens (=8) et forts (=9). Autrement dit, un personnage fort dans un domaine est celui qui, en additionnant une Composante (mettons 5), un Moyen (mettons 3) et un Domaine (mettons 1), obtient une valeur de 9 pour les tests.

Équivalence entre test avec 2d6 et 1d100

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	3%	8%	17%	28%	42%	58%	72%	83%	92%	97%

Le tableau ci-dessus donne les correspondances de chances de réussite entre 2d6 et des dés de pourcentage. Ainsi, on voit qu'à 9 correspond 72%; ce qui signifie que le personnage a en gros trois chances sur quatre de réussir son action, ou en d'autres termes que sur 100 tentatives, il devrait en réussir 72 et en rater 28... En théorie.

Le handicap est que les principes de *Simulacres* sont fondamentalement différents de ceux de la plupart des autres jeux de rôle. Traditionnellement, des caractéristiques fixes (Force, Dextérité, Intelligence, etc.) donnent une idée du personnage, qui possède par ailleurs des talents, souvent exprimés en pourcentage (nage: 25%, tir à l'arc: 58%, baratin: 30%, etc.). Dans *Simulacres*, ces éléments sont fragmentés, pour pouvoir se recombinaisonner et donner de multiples possibilités. Dans un jeu traditionnel, un haut score en Force indique un personnage fort, un point c'est tout. Dans *Simulacres*, un score élevé en Corps ● (6) peut se combiner avec un score élevé en Action ◆ (4), mais faible en Résistance ■ (1), et avec

en plus un Règne Animal ♡ de 2, mais Humain ♂ de 0. Nous aurons ainsi un chasseur fonceur, capable d'attaquer un fauve avec une valeur de 6+4+2, soit 12, le maximum; mais malmené par un humain, il tentera de lui échapper avec 6+1+0, soit 7, et le pauvre risque de se faire étendre. Ce n'est pas un bagarreur! Cet exemple montre que plutôt que de chercher une traduction rigide des valeurs, mieux vaut se faire une idée du PMJ, tant d'après ses caractéristiques que d'après sa description physique et psychologique, de ses forces et ses faiblesses, et le recréer de toutes pièces dans *Simulacres*.

Quelques points de repère

● Les caractéristiques sont au nombre de six à dix. En général calculées en lançant 3d6, elles varient de 3 à 18. Dans ce cas un score de 3 est quasi-nul, 7 est faible, 11 est moyen, 15 est plutôt fort, 18 est très fort. C'est le cas de *Donjons et Dragons* et des jeux de *Chaosium* (*L'appel de Cthulhu*, *RuneQuest*, *Stormbringer* ou *Hawkmoon*). Dans *Mega*, elles varient de 4 à 24, mais les valeurs au-dessus de 20 sont du domaine du surhumain.

● Les talents, ou compétences, ou encore aptitudes, sont le plus souvent exprimés en pourcentage. 01 est nul, 25 ou 30 assez faible, 50 moyen, 75 ou 80 plutôt fort, et 100 top niveau! Très parlant pour l'esprit, ce genre de score existe dans de nombreux jeux de rôle.

● Certains jeux donnent des valeurs que l'on retrouve sur une table de résolution. C'est le cas de *James Bond* ou *Rêve de Dragon*. Les deux fonctionnent grosso modo sur une échelle de

20 points, mais celle de *James Bond* va de 1 à 20, tandis que celle de *Rêve de Dragon* oscille de -10 à +10. Toutes deux se combinent avec une table de difficulté.

La référence à une table est aussi le principe de combat de *Donjons et Dragons*. Dans ce jeu, en dehors des caractéristiques de base, les données importantes sont :

— Les niveaux (ou Dés de Vie, DV, pour les monstres) qui vont de 1 à beaucoup! (3 est « débutant », 8 « confirmé », 10 « très correct », 15 « impressionnant », mais on peut aller plus loin...).

— La classe d'armure (CA) qui indique la difficulté à être touché par une arme. Les valeurs vont de +10 (nu) à -10 (intouchable ou presque), mais 3 ou 2 est déjà bien.

● Cas à part, *Star Wars* propose de faire plus que la difficulté d'une action (5= facile, 15=moyen, 30=très difficile) en lançant un nombre variable de dés à 6 faces, de 1 (faible) à beaucoup. 2 est faible, 4 est bien, 7 est fort, 10 ou 12 est très fort et permet surtout d'accomplir plusieurs actions simultanées... ■

Glossaire

Termes génériques

Aventuriers : Désigne souvent les personnages des joueurs, quel que soit l'univers dans lequel ils jouent.

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Gros Bill : Surnom d'un des premiers joueurs de jeu de rôle français. Sa passion pour les objets magiques lui avait valu une caricature dans *Casus Belli* n° 4. Devenu le symbole de l'inflation en puissance de certains personnages.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Module : Terme venant de l'anglais, utilisé surtout par TSR (*Donjons & Dragons*) et désignant un scénario de jeu de rôle.

Monstre : Terme générique pour les créatures non humanoïdes rencontrées par les personnages. Dans *Simulacres* on dit : les Intervenants.

PJ : Personnages-joueurs (les personnages que sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu). Dans *Simulacres* on les appelle PMJ.

Rôliste : Terme inventé par *Casus Belli* et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Titres de jeux de rôle

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de *Donjons & Dragons*, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

AdC : L'appel de Cthulhu (fantastique années 20).

INS/MV : In Nomine Satanis/Magna Veritas (où l'on incarne des anges ou des démons).

RdD : Rêve de Dragon (médiéval onirique).

JB007 : James Bond 007 (comme son nom l'indique).

Termes propres à des jeux de rôle

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

CA : Classe d'armure (protection du personnage, va de +10 à -10).

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

Créateur de jeu...

Depuis la création de *Simulacres*, les règles de ce jeu de rôle étaient dans le « domaine public », c'est-à-dire que tout le monde pouvait créer et éditer des suppléments commerciaux pour ce jeu, sans autre forme d'autorisation. C'est encore vrai en grande partie ; et si vous avez créé un univers de jeu pour jouer avec vos amis, pourquoi ne pas en faire une édition à petit tirage pour en faire profiter un plus large public ?

Simulacres, c'est quoi ?

Simulacres est un jeu de rôle dit « universel », c'est-à-dire qu'il peut servir à créer toutes sortes d'univers de jeu de rôle. Il consiste en un système (règles de base, de campagne, optionnelles) qui appartient à son auteur (Pierre Rosenthal) et dont la marque a été déposée. Le reste, c'est-à-dire les univers, les scénarios, les conseils publiés dans ce hors-série sont la propriété du magazine *Casus Belli*.

Si vous désirez créer un jeu à partir du système *Simulacres*, deux possibilités s'offrent à vous :

- Si c'est un petit tirage (moins de 500 exemplaires), vous n'avez pas besoin de demander une autorisation. Vous pouvez utiliser et recopier à votre guise les règles de *Simulacres*. Attention, vous ne pouvez pas photocopier directement les pages de ce hors-série sans en demander l'autorisation à *Casus Belli*. Vous ne pouvez pas non plus mettre le logo de *Simulacres* sur votre jeu sans demander l'autorisation à l'auteur.

- Si c'est un gros tirage (plus de 500 exem-

plaires), vous devez à contacter Pierre Rosenthal pour régler avec lui les questions de droits d'auteur.

Jeu de rôle complet ou supplément ?

Si vous publiez un ouvrage, vous devrez indiquer précisément sa nature. La différence entre les notions d'univers, de supplément, ou de jeu de rôle complet, n'est pas toujours évidente. En fait, un jeu de rôle complet est constitué par : les règles de simulation (sinon c'est du théâtre et pas du jeu), des règles de création de personnage (c'est la notion de « complet » qui permet de jouer plusieurs aventures avec plusieurs personnages dans le même univers), et une toile de fond (description de l'univers, en termes génériques et parfois en termes de technique de jeu, souvent désignée par l'anglicisme *background*). C'est le cas pour *Capitaine Vaudou* ou *Le peuple sylvestre* (voir page 93). S'il s'agit juste de la description d'un nouveau *background*, avec des compléments de règles et pourquoi pas, un ou des scénarios, cela désigne un univers (c'est le cas de *Cyber Age*, *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* ou *Bernard et Jean*).

Enfin, s'il s'agit juste de scénarios, ou de compléments de règles, c'est un supplément (comme *Ceux des profondeurs*).

Indiquez donc sur votre ouvrage s'il s'agit d'un jeu de rôle, d'un univers, d'un supplément, s'il utilise les règles de base ou les règles de campagne.

D'autres règles

De même que *Simulacres* possède des règles spécifiques (comme la magie, les pouvoirs psis), n'importe quel ouvrage peut incorporer ce type de règles. C'est à l'auteur du titre de les tester (pour vérifier qu'elles fonctionnent bien en cours de jeu) et de les signaler avec soin pour que le joueur habituel de *Simulacres* les repère aisément.

Certaines règles peuvent être modifiées. Ainsi dans l'univers *Aventures en utopie*, les trois Énergies de base (Puissance, Rapidité et Précision) sont remplacées par Audace, Chance et Imagination, car l'auteur les trouve plus adaptées à l'ambiance qu'il cherche à créer. Il a tout à fait le droit de procéder ainsi, il suffit juste de le signaler dans un endroit bien visible.

Pour nous contacter :

Simulacres, Pierre Rosenthal,
c/o Casus Belli, 1 rue du Colonel
Pierre Avia, 75015 Paris.

Officiel ?

Si vous désirez que votre supplément soit déclaré « officiel », c'est-à-dire qu'il porte le logo *Simulacres* en couverture, il faut que la grosse majorité des règles de *Simulacres* soit conservée, et qu'un exemplaire du jeu soit adressé à *Casus Belli* au moins un mois avant parution. Si l'ouvrage est considéré comme étant « conforme », une photocopie du logo vous sera envoyée pour vous permettre de la mettre en couverture.

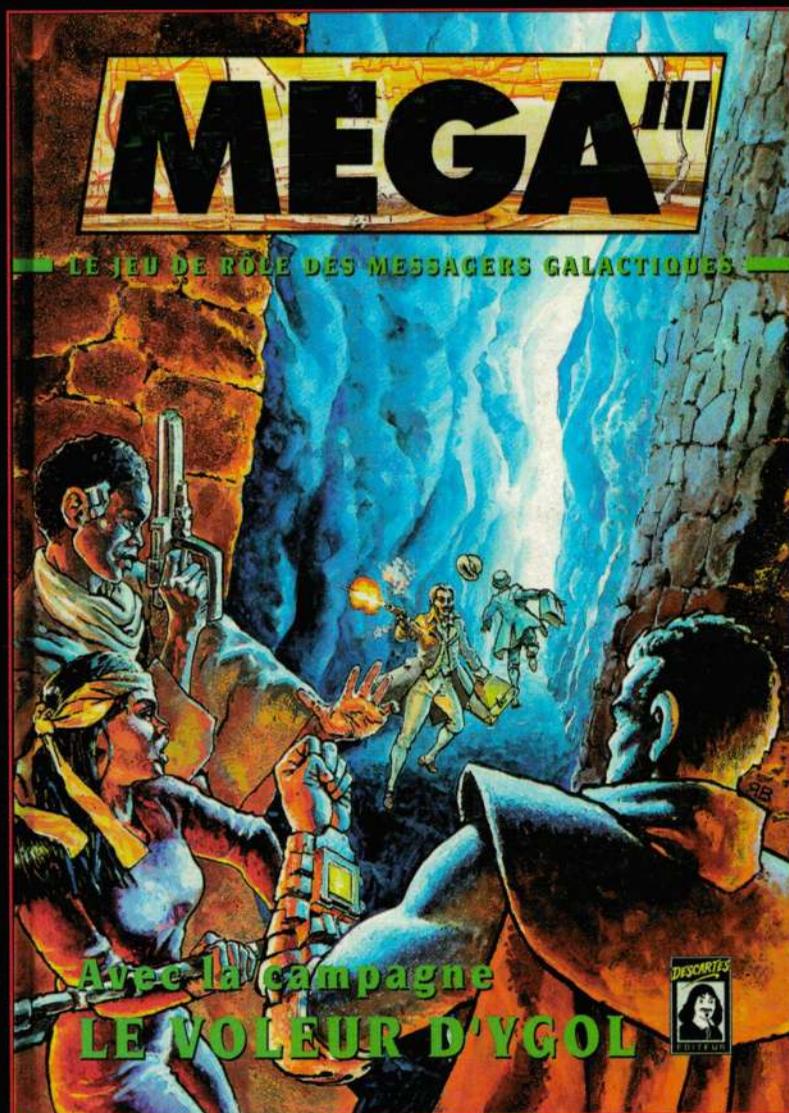
Mise en page

Nous vous conseillons de ne publier que des ouvrages tapés à la machine, ou réalisés avec un logiciel de mise en page, et surtout : *imprimés de façon lisible* (au moins sur une bonne photocopieuse). Vos futurs acheteurs peuvent pardonner des fautes d'orthographe, des dessins approximatifs, pourvu que le jeu soit bon, mais il faut au moins qu'ils puissent le lire. Si vous utilisez un Macintosh ou un IBM, nous pouvons vous fournir la police de caractères spéciaux de *Simulacres* (les symboles des Composantes, Moyens et Règles). Pour les spécialistes, signalons que c'est une police Postscript de type 1 (renseignez-vous pour savoir si votre ordinateur peut les utiliser).

Droits de propriété intellectuelle

Si les droits d'un système de jeu peuvent être libres (ceux du *Basic Role Playing* de Chaosium ne le sont pas mais pourraient l'être), il n'en est généralement pas de même pour les créations d'univers littéraires (comme *Le seigneur des Anneaux*, *Elric le Nécromancien...*) ou même ludiques (*Glorantha*, le complexe *Alpha...*). Or, de nombreux jeunes auteurs rêvent de créer un jeu de rôle sur *Dune*, *Les chevaliers du Zodiaque*, *Les Simpsons*, etc. Sachez qu'il est formellement interdit de vendre des suppléments pour tel ou tel jeu, telle ou telle œuvre, sans l'aval des éditeurs, auteurs ou ayant droits... Et qu'en général cette autorisation coûte relativement cher. Il existe néanmoins une tolérance vis-à-vis des fanzines, publications à très faible tirage, qui ne sont pas exclusivement consacrées à un seul jeu ou thème, et qui peuvent donner des adaptations « à titre d'exemple ».

Médecins sans limites de l'espace-temps,
espions des mille galaxies,
chevaliers de l'intercontinuum,
ou renégats insaisissables...



... ce sont les MEGAS, les MESSAGERS GALACTIQUES

Toutes les règles, tout le background nécessaire au jeu, mais aussi les conseils pratiques du Major Mac Lambert aux Megas, des dizaines d'idées de scénarios, un scénario d'introduction et une longue campagne de 100 pages, des fiches de personnages, mais aussi des fiches pour le Meneur de Jeu, et un écran tout en couleur.

200 pages, 139F



En vente dans votre boutique habituelle...

3615 DESCARTES