

JEU DE RÔLE
Magazine

JEU DE RÔLE

Magazine



**UN DONJON « OLD SCHOOL REVIVAL »
GRAND FORMAT**

**INTERNET : KALON, REFLET D'ACIDE ET
HUMOUR RÔLISTE**

NAC : UN JDR COMPLET

CRITIQUES :

CTHULHU : L'AFFAIRE ARMITAGE

TE DEUM POUR UN MASSACRE : L'ÉDITION RELIÉE

PATHFINDER, WARHAMMER, LES BRIGADES CHIMÉRIQUES,

LES OMBRES D'ESTEREN, NOTHINGNESS



ÉDITO

Abonnez-vous !

Le saviez-vous ? Le modèle économique de la presse est assez particulier. La plupart des éditeurs impriment 3 magazines pour en vendre 1. Le reste est pilonné et recyclé, avec un bilan écologique et économique qui ne nous satisfait pas. A Jeu de Rôle Magazine, nous avons donc diminué notre tirage pour arriver à un rapport de 2 magazines imprimés pour 1 vendu. Mais ce n'est pas encore suffisant. Pour améliorer ce ratio, aidez-nous en vous abonnant. Pour les abonnés, nous imprimons exactement le nombre de magazines que nous envoyons. De plus, vous ferez des économies, vous n'aurez plus à guetter la sortie de Jeu de Rôle magazine, vous ne risquerez plus que quelqu'un soit passé avant vous si votre kiosquier n'est fourni qu'avec un seul mag, et vous le recevrez une semaine avant tout le monde (nous avons bien progressé à ce niveau là depuis les premiers numéros !). Si vous êtes attaché au plaisir de descendre acheter votre magazine au coin de la rue mais que votre kiosque n'en a pas, dites-lui le mot de passe L17843. Il est dans la combine, il comprendra. Il commandera un et un seul magazine rien que pour vous, il n'y aura pas de perte. C'est vous, lecteur, qui faites vivre le mag, alors d'avance : merci.

OURS

Rédac Chef, directeur de publication
Guillaume Besançon

Illustration de couverture
Kerem

Responsable scénario (hors D&D)
Jérôme « Sempaï » Bouscaut

Graphiste
Vanessa Vaissière

Correcteurs

Julien Mehta
Xavier Blanchard
Régis Pannier
Benoît Robin
Clément Moulin
Fabien Humetz

Ont contribué à ce numéro ou de façon plus générale à Jeu de Rôle magazine
Sulfur-E « Fabulous Fab » sans qui rien n'aurait été

Denis Huneau, Batronoban Le lapin, Lutain, Le Grand Natalou, William Blanc, Galénor, Paragraphe 14, Guillaume « Tuin » Agostini, Moffom, Billy Bécone, Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Amaury Fourtet, Karim Chelli, Eric Dubourg, Mahyar Shakeri, Franck Florentin, Stéphan Foulc, Josse- lin Grange, Virginie Gros, François « Goomie » Launet, Eva G., Alexx, Matthieu, M. Sagory

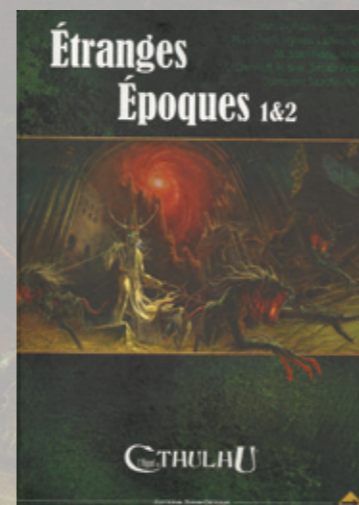
Merci à Fred pour le Monde du Jeu

On en oublie toujours beaucoup, parfois on en rajoute par erreur. Excusez-nous, nous sommes une bande de bénévoles et nous sommes aussi chaotiques que des orcs de la Moria. Envoyez juste un gentil e-mail à guillaume.besancon@jdr-mag.fr et on rectifiera le tir dans l'ours du numéro suivant (Non, pas un vrai ours avec des poils. Un ours, c'est ce que vous êtes en train de lire, là où on écrit en petit le nom de tout le monde).

Portfolio des illustrateurs : Christophe HÉNIN <http://perso.wanadoo.fr/christophe.henin.art> ; Lini g. <http://www.lini-g.com/> ; Boug <http://metoogotmy.net> ; Emilie Lopez <http://lopez.emilie.free.fr/milie> ; Adrien « pluenn » Durup <http://aaargl.free.fr/jdrmag> ; Xavier DAUJE <http://www.dauje.com/>

JEU DE RÔLE Magazine

News	p.1
Chronique	
Encyclomerveille	p.12
Nothingness	p.13
Reflet d'acide	p.14
Le domaine de Saladdin	p.17
Te deum pour un massacre	p.19
Archéron	p.21
Inspiration	
BIA Gost Dance	p.23
Dracos Venturus	p.23
Dirty MJ	p.24
Le casse Gold Rush	p.24
Hello Geekette	p.25
Grands Anciens	p.25
Ogredod	p.26
Le Meetic Rôliste	p.26
Les trois mousquetaires	p.27
Wolds and Wonders	p.27
Polaris	p.28
Services Occultes	p.29
Dossiers	
L'affaire Armitage	p.30
La cave de natalou	p.31
Rapide JDR	p.33
Dead like me	p.36
Interview Mahyar Shakeri	p.38
JDR	
Les ombres d'Esteren	p.42
Scénarios Pathfinder	p.43
L'avant poste au bord des frontières lointaines	p.44
NAC	p.70
Scénarios NAC	p.79
Death watch	p.84
Wahammer (40.000 ou pas)	p.85
Black book en PDF	p.86
La brigade chimerique	p.87
Aide de jeu	
Ecrire un scénarios	p.88
Article de fond	
Interview Nothingness	p.92
Des boutiques et du JDR	p.96
Des courants et du JDR	p.100
Manifest du jeu de rôle	p.106
Interview Russ Nicholson	p.108
ORNI	
Harn World	p.112
The book of Erotic fantasy	p.113
Agenda	
Zoom sur le Festival de Canne	p.116



SUPPLÉMENTS CHTUUHLUUU*

PAR DELÀ LES MONTAGNES HALLUCINÉES, la plus grosse campagne pour l'Appel de Chtuhhlhu jamais publiée, sort en français. Une campagne passionnante, très documentée, pleine de photos d'époque, même si elle est sans doute plus à catégoriser dans les jeux de rôles à lire que dans les jeux de rôle à jouer.

En même temps sort le supplément *Etranges Epoque*, pleins de scénarios déroutants, plongeant les joueurs dans différents lieux et époques. Jouer un scénario où les joueurs incarnent des cosmonautes sur la Lune, j'aurais voulu y penser moi-même. Les scénarios demanderont pas mal d'adaptation pour être joués, ce supplément n'est pas à mettre dans les mains d'un Meneur de Jeu débutant.

Editeur : Sans Détour

*Je n'ai jamais su écrire Chtthllhhuuuu. De toute façon, ce nom n'est prononçable dans aucune langue humaine.

JEU DE RÔLE
RECUEIL DE SCÉNARIOS

GAMME WARHAMMER
40.000 / ROGUE TRADER
L'APPEL DES ÉTENDUES
Cet ouvrage contient trois aventures se déroulant parmi les étoiles inexplorées se trouvant au-delà de la lumière de l'Empereur et des frontières de l'Imperium. Dans «Le chas de l'aiguille», les explorateurs se rendront sur la dangereuse Castel afin d'entendre une

sombre prophétie. Dans La «piste païenne», ils seront sur la voie de richesses incalculables mais devront, pour les atteindre, traverser les dangers disséminés parmi les Étoiles païennes. Dans «Le monde perdu», les explorateurs découvriront la localisation d'un monde légendaire, gorgé de trésors. Mais pourront-ils en tirer profit tout en affrontant une horde d'adversaires tout aussi intéressés ?

Dans la même gamme mais en anglais sort dans les bonnes boutiques «Into the Storm», une sorte de Player Handbook 2 avec de nouvelles carrières, du nouveau matos...

Prix public pour L'Appel des Étendues : 35,00 €
Source Éditeur : Bibliothèque Interdite

JEU DE RÔLE EN
ANGLAIS
DEADLANDS RE-
LOADED PLAYER'S
GUIDE

Le livre du joueur pour Savage Worlds sort en anglais pour créer vos cowboys fantastico-steampunks !

NEWS

JEU DE RÔLE GAMME SHADOWRUN

Cette fin d'année est riche de traductions :

- Insectes, le second opus de la gamme Shadowrun Vintage
 - Cartels fantômes, le supplément storyline et campagne (avec ajouts VF conséquents !) pour Shadowrun. Avec Cartels fantômes, vous allez être plongés au coeur d'un trafic de drogue d'un nouveau genre, puisque la drogue dont il s'agit est une drogue... éveillée ! Le tempo s'apprête à bouleverser les habitudes des marchés noirs, des trafiquants mais aussi la vie des consommateurs... et de vos PJ !
 - «Magie et chrome», un recueil de nouvelles
- Editeur : BBE

JEU DE RÔLE SCION : DIEUX



Toujours plus Gros Bill Scion est un jeu qui assume pleinement la super puissance des joueurs, et le but ultime arrive : jouer des dieux, reléguant au rang de gentils pantins les super-héros, hyper-héros, vampires et autres

guerriers 42e niveau dont vous aviez l'habitude.

Maintenant qu'ils comptent parmi les dieux, les scions (PJ) doivent participer aux combats de la guerre du Monde supérieur, faisant face aux Titans et à leurs engeances sur un champ de bataille défiant l'imagination. Cet ouvrage inclut : six scions dieux prêts à jouer et ayant évolué depuis Scion : Demi-dieu. Les règles nécessaires pour emmener les personnages scions jusqu'au prochain niveau, celui de dieu. Et Titanomachie, une aventure complète.

Prix Public: 39,50 €
Source Éditeur : Bibliothèque Interdite

JEU DE RÔLE PATHFINDER

Petit bilan de la gamme Fan de Pathfinder ?

Si vous ne l'êtes pas, vous le serez bientôt. Cette gamme de jeu de rôle, c'est du Donjons & Dragons version 3.5 qui ne dit pas son nom, remixé, épuré et édité avec grand soin et moultes illustrations de qualité puis traduit de l'anglais par BBE avec de moins en moins de fautes. La gamme américaine comprend une centaine de volumes qui bénéficient d'un succès énorme auprès du public mais aussi auprès des critiques. Pathfinder a raflé (presque) tous les ENnie Award - les Oscars du jdr - à la dernière GenCon américaine - la grande messe mondiale du jeu de rôle depuis que ce hobby existe. La gamme française est maintenant plus que complète et bien étoffée. Pathfinder s'appuie sur un système de campagne au long cours et de nombreux scénarios. Voilà ce que vous pouvez trouver dans vos magasins depuis octobre :
Le tryptique de base mainte-

nant au complet qui comprend classiquement dans l'esprit D&D :

- le Manuel des Joueurs, la réimpression corrigée, d'une épaisseur imposante,
- le Guide du Maître,
- le Bestiaire.

Et voici les derniers volumes sortis :

- Le premier volume du Retour des ténèbres Pathfinder #13, Une Ombre dans le ciel,
- ...et le Guide du joueur du Retour des Ténèbres qui va avec (pour les joueurs de la campagne),
- Descente en Ombreterre, un ouvrage Pathfinder Univers conseillé pour jouer efficacement certains épisodes de la campagne le Retour des ténèbres. Descente en Ombreterre vous emmènera sous la surface de Golarion, là où les strates obscures s'empilent, là où règnent les drows bien sûr, mais aussi les derros, svirfneblins, duergars, skums et autres aboleths.
- Pathfinder module #14 : le

deuxième volume de la campagne le Retour des ténèbres, - Pathfinder module #15 : L'Echo de l'Armageddon, le troisième volume de la campagne le Retour des ténèbres. Dans ce troisième épisode de la campagne, les PJ vont découvrir un incroyable secret, au coeur du royaume elfique. Embuscades forestières et scènes de cataclysmes grandioses à prévoir. Un excellent volume qui comprend un chapitre sur les drows, leur histoire et leurs pouvoirs.

- Pathfinder Univers : Le Recueil du Val de Sombrelune, une compilation background avec les modules.

Toutes les infos sont ici, sur le site de l'éditeur : <http://www.black-book-editions.fr>
Retrouvez un gros dossier Pathfinder dans le n° 13 de Jeu de Rôle magazine (Version papier, dans les (gros) kiosques et les (meilleures) boutiques)

JEU DE RÔLE PATHFINDER DANS L'ESPACE



On le sait, le système sur lequel repose le jeu de rôle Pathfinder est une mécanique éprouvée, puisqu'il s'agit ni plus ni moins de l'édition D&D 3.5 revue et corrigée, née suite à la parution de cette fameuse 4e édition controversée de D&D

et voulue par l'éditeur Paizo qui, auparavant, éditait les revues Dungeons and Dragons, mais avait été mis sur la touche pour cette nouvelle édition. Aussi n'est-on pas surpris d'apprendre que cette mécanique va donner naissance à un jeu de rôle... de space opera ! Avalon Games, éditeur américain encore jeune mais très prolifique, qui propose déjà nombre de suppléments pour Pathfinder à petits prix et en format pdf (voir le site Rapide JDR, <http://www.rapidejdr.fr>, où vous trouverez certains de ces suppléments déjà traduits en français), annonce pour jan-

vier prochain Infinite Futures, un jeu de rôle qui, selon son éditeur, pourra permettre de jouer dans tout type d'univers, allant de la science-fiction dure jusqu'au manga. On peut déjà avoir un aperçu sur un site dédié (http://web.me.com/hemdog560/IF_Preview/Infinite_Futures.html), qui connaîtra peut-être une version française dans quelques semaines. En effet, une parution en langue française de ce jeu, qui sera disponible à la fois en pdf et sans doute en impression à la demande, serait en discussion.
Denis Huneau

JEU DE RÔLE EN ANGLAIS GAMME : DUNGEONS & DRAGONS 4



La boîte rouge...

Toi, rôliste de plus de trente ans, tu ne pourras que verser une larme en apprenant que la boîte rouge pour D&D ressort, en version D&D4. Pour l'instant, on ne la trouve qu'en anglais.

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

L5R : EMPIRE AT WAR

La nouvelle extension pour le jeu de cartes La Légende des 5 Anneaux vous permettra de renouveler vos decks avec de nouveaux starters et de nouveaux boosters.

JEU DE RÔLE BIA : GHOST DANCE BY STUDIO 09

Le collectif Studio 09 avait déjà signé la plupart des aventures et pitches de BIA. Ses auteurs sont de retour avec Ghost Dance, une campagne pour les agents spéciaux ! Six aventures qui en apparence n'ont rien à voir les unes avec les autres... même si derrière les événements, un dessein général se tisse.

Publié par

Editeur : Studio 9

Editeur original : XII Singes



Un petit email d'un traducteur râleur (au second degré) qui est aussi un contributeur à JdR Mag

Envoyé : vendredi 8 octobre 2010 14:20

À : jeuxderolesmagazine@yahoo.fr

Holà, jdr mag. Je suis outré que CthulhuTech soit marqué comme non-traduit et qu'il soit conseillé aux lecteurs anglophones sans prévenir les anglophobes qu'il va sortir en fin d'année. Faisant partie du comité de traduction (les grands mots) et ayant passé plusieurs jours et une nuit blanche dessus cet été, je peux vous assurer qu'il est bel et bien traduit, et que la Bibliothèque Interdite pense le sortir. En fait j'imagine que l'article a été écrit y'a longtemps, avant que la Bibliothèque n'annonce sa publication. Mais tout de même. Il fallait râler.

Bon sinon :D !

FANZINE SUR LE FANTASTIQUE

Fan 2 Fantasy est un petit fanzine sur le web sans prétention et bien sympathique qui s'attache souvent à des publications méconnues. Romans, jeux, BD... tout y passe du moment qu'on y trouve du fantastique. Voici le dernier numéro du journal Fan 2 Fantasy, téléchargeable gratuitement : www.fan2fantasy.fr/journal.php

Bonne lecture !

PALIMPSESTE

DU JEU DE RÔLE À LA TÉLÉ
Dimanche 12 septembre à 22h30, une partie de jeu de rôle a été diffusée à la télévision, sur la petite chaîne NoLife, la chaîne des geeks, des vrais. Tout commence avec un réalisateur, Barthélémy Brossel, ancien rôliste, qui souhaite réaliser un reportage approfondi sur le jeu de rôle, un peu dans le style du reportage sur un sujet connexe Suck my geek, qui a fait date. Mais les producteurs avec qui il travaille habituellement ne comprennent pas ce que c'est que le JdR. Alors il contacte Jeu de Rôle magazine et demande à son rédac chef, Guillaume, d'organiser une partie pour qu'il la filme, afin de montrer de visu aux producteurs de quoi

il s'agit. Barthélémy réunit des techniciens, Guillaume réunit des joueurs et prépare un scénario** dans un style court et intense pour coller au format 'vidéo'. On trouve un lieu : la cave de la boutique Playfactory*. Les uns jouent et les autres filment, et Barthélémy part monter les rushes à un ami producteur, Arnaud, qui aime tellement l'histoire qu'il lui conseille de le diffuser tel quel et donne un nom à l'émission : Palimpseste.

On montre ça aux gars de la chaîne NoLife qui trouvent la chose « osée et expérimentale », ce qui correspond bien à leur chaîne. Vous avez donc pu voir la première partie sur NoLife et retrouvez la vidéo sur <http://jdr-mag.over-blog.com>

On cherche un volontaire pour finir de monter la deuxième partie-suite-et-fin.

Mais ce n'est pas tout. NoLife persiste et signe en nous promettant bientôt une émission récurrente qui s'intitulera 1D6. L'émission sera diffusée un mercredi sur deux, dans l'émission 101% à 19h 3d6 minutes environ. Surveillez votre grille de programmes !

* Merci à eux ! Boutique Playfactory, 85 boulevard St Michel 75005 Paris Tel : 01 53 10 00 35. Vous pouvez y jouer au JdR tous les mercredis soir grâce à nos amis de La Ligue Ludique.

** Scénario que vous pouvez trouver dans Jeu de Rôle magazine n° 1

LES NAUFRAGÉS DU TITANIC



JEU DE SOCIÉTÉ

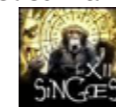
Vous dérivez sur l'océan dans un canot de sauvetage avec votre amour secret, votre pire ennemi et des réserves d'eau insuffisantes. Que pourrait-il bien vous arriver de pire ? Le but du jeu est bien évidemment de survivre ! Dans Les Naufragés du Titanic, vous incarnez un personnage et il faudra vous allier avec d'autres joueurs pour survivre. Mais parfois il faut savoir se la jouer perso voire pourrir son pire ennemi : ce jeu de carte est donc basé sur la diplomatie... et les coups bas.

JEU DE RÔLE GAMME : TRINITÉ

CARTES DES POUVOIRS DES VIES ANTÉRIEURES (1/2)

Grâce aux cartes des pouvoirs, constituez le paquet correspondant à la magie de votre personnage, préparez ses futurs apprentissages ésotériques et gérez plus facilement et efficacement son potentiel surnaturel en cours d'aventures !

Publié par



JEU DE RÔLE DD4

L'univers de Dark Sun adapté pour DD4 arrive dans les boutiques. Un univers mythique, sombre et décadent, de la saga Donjons & Dragons.

SYSTEME RONEQUEST



Bonne nouvelle : la nouvelle version du livre de règle du système Runequest sort de façon rapprochée avec la ré-édition de deux

jeux de rôles qui l'utilisent : Elric et Hawkmoon

L'AVENTURE C'EST DUR

JEU DE SOCIÉTÉ

L'aventure, c'est dur est un jeu d'apéro convivial, parfait pour attendre les MJ en retard, un croisement entre Munchkin et le 1000 Bornes. Le but du jeu est simple : traverser les 100 kilomètres de la contrée à l'aide de cartes terrains pour être le premier à terrasser le dragon qui menace la région. Mais attention, l'aventure ne s'arrête pas là, car vos adversaires seront présents pour vous ralentir avec des cartes monstres.



Un jeu de Ludovic Chapellière

Âge 8+ | 30 min | 2 à 6 aventuriers

LE STUDIO 09 PRÉSENTE LE D6 INTÉGRAL

La rumeur circulait depuis des mois, voire des années sur les forums, elle a finalement été officialisée : une grande partie du contenu du Système D6 est désormais placée sous licence OGL (A ne pas confondre avec le système maison de jeu de rôle magazine, UnDéSix). Aussitôt le studio 09, un studio de créateur de jeux de rôle français né l'année dernière, s'est mis au travail pour préparer une série d'ouvrages utilisant ce système de jeu : règles, univers de jeu...

Aujourd'hui, nous sommes heureux de vous annoncer l'arrivée d'une version francophone du Système D6, baptisée D6 Intégral. Il s'agit d'une version reliftée et rajeunie, qui rend au D6 tout le punch de sa jeunesse.

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME D6 ?

Le Système D6 a été édité à

l'origine par West End Games. Il a connu un grand succès à partir de 1987, date à laquelle il a été créé pour le Jeu de Rôle de La Guerre des Étoiles, avant d'être décliné dans différentes versions.

QUELLES SONT SES QUALITÉS ?

Le Système D6, comme son nom l'indique, utilise des dés classiques à six faces. Il est simple, rapide à mettre en place et adapté pour des aventures aux rythmes débridés. On en fait également généralement un bon outil d'initiation pour le Jeu de Rôle.

DES POSSIBILITÉS SANS LIMITES

Avec le Système D6, parcourez d'immenses terrains de jeu : univers historiques antiques ou médiévaux, époques de la Renaissance ou des XVII^e/XVIII^e siècle, univers de fantasy peuplé d'elfes, de dragons et autres créatures fantastiques, univers orien-

tal mettant en scène ninjas ou samourais, univers uchroniques, immenses galaxies parcourues de milliers de vaisseaux...

LES FORMES DE L'ÉDITION

La version intégrale du D6 rassemble en un seul ouvrage les éditions de D6 Fantasy, D6 Adventure et D6 Space. Le livre des règles du D6 Intégral est édité en format numérique (pdf) et en format papier, à partir de...0€. Pour acheter les ouvrages, rendez-vous sur la boutique : <http://www.lulu.com/spotlight/d6integral> Le pdf est également disponible à cette adresse : <http://www.studio09.net/images/download/D6/D6-integral.pdf>

ET ENSUITE ?

D'autres ouvrages sont en cours de préparation, afin d'exploiter le D6 Intégral. Tenez-vous informés sur : <http://d6integral.over-blog.com/>

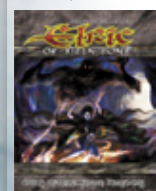
JEU DE RÔLE GAMME LOUP SOLITAIRE

LE LIVRE D'AVENTURE

Une news importante pour les fans de la série Loup Solitaire et ceux qui s'intéressent au jeu de rôle... Suite au salon du Monde du jeu, et la rencontre à Paris de Russ Nicholson avec Joe Dever, après la publication de l'Encyclopédie du Monde, l'ouvrage Le Grimoire du Monde, l'ouvrage Le Grimoire de Règles, le Grimoire ne baisse pas les bras puisqu'il édite prochainement Le Livre d'Aventure, un nouvel ouvrage consacré à Loup Solitaire. L'ouvrage est prévu

pour Mai 2011. Au sommaire de ce supplément : - Descriptif détaillé des principales cités du Sommerlund - 2 aventures inédites dont vous êtes le héros dans l'univers de Loup solitaire (officielles et écrites par Joe Dever) - Bestiaire et Encyclopédie du Monde Une souscription est lancée sur le site du Grimoire (<http://www.legrimoire.net/>). Elle permet d'acquérir l'ouvrage à parution pour 25 euros au lieu de 32 euros, frais de port gratuits.

SUPPLÉMENT EN ANGLAIS POUR LE JEU DE RÔLE ÉLRIC



CULTS OF THE YOUNG KINGDOMS

Un supplément qui vous en dira plus sur les cultes et les religions dans les Nouveaux Royaumes, accompagnés de nombreuses règles supplémentaires.

DEUS VULT VERSION FRANÇAISE

Fin du douzième siècle. Saladin a reconquis le Royaume de Jérusalem et la Sainte Cité est une fois de plus aux mains des Sarrazins. L'Europe est rongée par les hérésies et la sorcellerie tandis que les nobles s'entredéchirent en vaines querelles. Même l'église est en proie à la corruption ! Le monde a besoin d'être sauvé, par n'importe quel moyen... Nul ennemi, sorcellerie, doute ou crainte n'empêchera les



moines de l'Ordre d'accomplir la Volonté Divine. Deus Vult !

Prix Public: 39,99 €

COMMUNICATION PEPSI-Z

Pepsi communique avec Manga Boy-Z



Manga Boy-Z, si vous n'y avez jamais joué, vous en connaissez au moins les couvertures aux jeunes filles aux fortes poitrines habillées de presque rien. Apparemment, ça plaît aussi à Pepsi qui a décidé d'y associer son image.

Ouais, donc en fait vous avez que maté les couvertures et faut que je vous explique ce qu'il y a dans les bouquins. Manga Boy-Z est un univers librement inspiré de la culture Manga. Suite à une invasion extra-terrestre, l'humanité a pour dernier espoir de rares individus capables de prouesses incroyables, ce qui est bien leur seul atout face à l'arsenal biologique et robotique des Envahisseurs venus des confins de la Galaxie. Les bouquins ont le format d'un Manga ce qui fait qu'on les trouve en librairies, ce qui est pas mal pour du jeu de rôle.

Quel rapport avec Pepsi ? Ben nous, les rôlistes, on a besoin de boissons avec des bulles et de la caféine pour jouer jusqu'au bout de la nuit. Si vous y avez goûté, cette année Pepsi a changé de goût, moins sucré et plus citronné. PepsiCo a aussi revu sa stratégie de communication basée dorénavant sur un humour décalé, moyennant quoi les ventes de Pepsi Cola en France ont progressé de plus de 36 % sur les quatre premiers mois de l'année 2010, parallèlement à la courbe de surpoids des enfants et adolescents. Autant vous dire qu'avec la nouvelle couv de Manga Boy-Z, ils n'arriveront même plus à répondre à la demande.

www.manga-boyz.com

www.manga-boyz.com

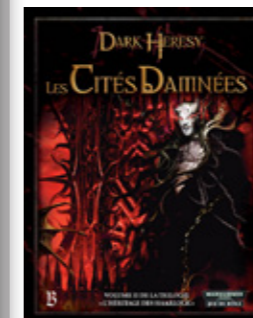
DÉCIDÉMENT NOLIFE AIME LES RÔLISTES !



Comme annoncé dans le dernier Jeu de Rôle Magazine une nouvelle rubrique sur notre loisir favori à vu le jour sur la chaîne des geeks et des otakus. Cette rubrique nommée 1D6 sera diffusée un mercredi sur deux dans l'émission 101% à 19h. Ce programme, dont le but est de présenter un jeu de rôle, est présenté en trois parties: présentation de l'univers, système de règles et verdict du présentateur, le tout sur une durée de 3 minutes, soit la moitié d'un D6. Pour le moment ont été présentés : Shadowrun 4, Earthdawn et Sens Hexalogie. Le présentateur (Julien Pirou) a décidé de faire découvrir

des jeux dont il est fan, mais il reste toutefois assez objectif : Et oui on jette des brouettes de dés à Shadowrun 4, oui « Sens » demande beaucoup de travail pour le meneur. A noter que des chroniques de jeux ayant marqués l'actualité verront bientôt le jour. Une mini émission assez sympathique donc, même si on attend de voir comment les nouveautés seront analysées. Pour nos lecteurs n'ayant pas accès à la chaîne il est à noter qu'on peut regarder ces émissions en ligne sur le site internet de la chaîne Nolife (moyennant un abonnement).

DARK HERESY: LES CITÉS DAMNÉES



Voici le second volume de la trilogie L'Héritage des Harlock pour Dark Heresy. L'Inquisition et l'Adeptus Arbites

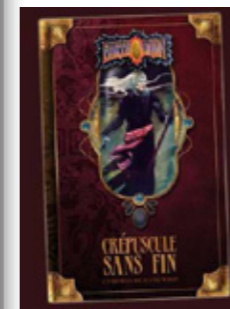
vont devoir unir leurs forces pour découvrir l'origine d'une conspiration dans laquelle rien n'est réellement aussi simple que ce que l'on pourrait penser. S'ils veulent découvrir la vérité, les acolytes vont être contraints de risquer le

tout pour le tout. Des plus hautes sphères de l'autorité impériale jusqu'aux boudoirs et aux manoirs délabrés de malveillants aristocrates, l'Héritage des Harlock répand son influence, et c'est le futur du secteur Calixis qui est en jeu. Dans ce scénario conçu pour tous les styles de jeu, débutants et vétérans pourront explorer de nombreuses voies qui les mèneront peut-être au succès. Lorsque démons, sorciers et traîtres se liguent contre les acolytes, seuls les justes parviennent à triompher.

Prix Public: 25,00 €

ROMAN

CRÉPUSCULE SANS FIN



Cela fait tout juste un an que Daylen Jagaro a affronté les forces des ténèbres sur les pentes désolées du Mont Tihan. Depuis, il a parcouru

le Cathay en compagnie de Bik Bik le furet, dans l'espoir de recenser les merveilles de ce pays et de transmettre ces informations à

la Grande Bibliothèque de Throal une fois rentré chez lui. Mais les aventures de Daylen ne sont pas terminées. Il croise à nouveau la route de Su Shen et la Fille du ciel l'entraîne dans une mission de sauvetage : il doit s'enfoncer dans la Terre des Gar, un pays hostile, pour sauver Bei, l'obsidien de jade, son ami et ancien compagnon.

Prix Public: 9,90 €

SUPPLÉMENT JEU DE RÔLE APPEL DE CTHULHU LES TERRES DE LOVECRAFT : DUNWICH



Les éditions Sans-Détour publient, au moment où sort ce n° 12,5 de Jeu de Rôle magazine, Les Terres de Lovecraft : Dunwich, un supplément de contexte pour l'Appel de Cthulhu qui se déroule dans le Massachusetts, côte Est des Etats-unis pour les nuls en géographie. En voici l'introduction : Les terres de Lovecraft : Dunwich est le premier livre de la série des Terres de Lovecraft à avoir été révisé pour pouvoir être utilisé par les règles du jeu de rôle de L'Appel de Cthulhu. Bien que conçu pour être utilisé seul, Les terres de Lovecraft : Dunwich peut être mis en commun avec les autres livres de la série tels que Les terres de Lovecraft : Arkham, Les terres de Lovecraft : Innsmouth. Ce volume est basé sur l'histoire de Lovecraft appelée L'Abomination de Dunwich mais déborde de la région étroite décrite dans ces lignes, allant jusqu'à détailler plus de 260 kilomètres carrés de champs et de territoires sauvages, lesquels entourent le village vieux de plusieurs siècles. Tous les personnages de Lovecraft y sont aussi décrits, ainsi que de nombreux autres résidents.

Pour le plaisir du gardien, nous y avons joint le texte complet de L'Abomination de Dunwich de H.P. Lovecraft. Il n'existe pas de meilleure source permettant de s'imprégner de l'atmosphère de décadence consanguine qui règne dans la région.

SUPPLÉMENT À SUPPLÉMENT DE JEU DE RÔLE (VOUS SUIVEZ ?) APPEL DE CTHULHU PAR-DELÀ LES MONTAGNES HALLUCINÉES, LE KIT D'EXPÉDITION

Les éditions Sans-Détour publient, au moment où sort ce n° 12,5 de Jeu de Rôle magazine, Par-delà les Montagnes Hallucinées, le kit d'expédition composé d'un écran dédié, d'un poster 40x60 et d'un livret d'aides de jeu.



JEU VIDÉO BLOOD BOWL EDITION LÉGENDAIRE

Blood Bowl est un sport d'équipe ultra violent, ancêtre improbable du football américain, inspiré de l'univers fantastique de Warhammer. Constituez votre équipe d'Orques, d'Elfes, de Nains ou de bien d'autres créatures fantastiques et jetez-vous dans les plus sanglantes des arènes ! Originellement créé par Jervis Johnson et édité par Games Workshop en 1987, ce jeu de plateau, basé sur l'univers de Warhammer, a connu un franc succès dans les années 80 et 90. Lancée début 2009, l'adaptation en jeu vidéo de Blood Bowl était un vrai pari que beaucoup trouvaient énormément risqué, le jeu pourtant rencontra un franc succès du moins à la rédaction de Jeu de Rôle magazine (Rejoignez notre équipe sur <http://>

jeu-de-role-magazine.clicforum.fr/f71-Ligue-Blood-Bowl-JdR-Mag.htm). Une énorme communauté de joueurs s'est formée autour du jeu, des millions de parties ont été jouées online et de nombreux tournois se sont organisés dont une coupe du monde récemment disputée qui permettait aux finalistes de se partager un bon paquet de dollars. Cependant beaucoup de joueurs regrettaient avec cette première édition de ne pas retrouver la totalité de l'univers du jeu de plateau. Par exemple nombreux étaient ceux qui étaient frustrés de ne retrouver que 9 races jouables sur les 20 existantes, de ne pas avoir d'avantage de stades, de modes de jeu ou encore la gestion de la météo. Encouragé par le succès de cette première édition, l'éditeur Focus et le développeur Cyanide ont

alors très vite décidé de lancer en production une nouvelle édition beaucoup plus ambitieuse, une édition qui proposerait tout Blood Bowl dans un jeu vidéo... une édition légendaire ! Mode solo, mode campagne plus orienté gestion, 20 races jouables, de nombreux nouveaux stades (dont le pont d'un bateau). En plus du classique mode au tour par tour vint s'ajouter un mode blitz en temps réel. Mais là où le véritable challenge Blood Bowl commence vraiment, c'est bien en ligne, avec tout un système de Tournois et de Ligues mis en place. Engagez-vous, rengez-vous dans la ligue JdR Mag, la ligue des vrais rôlistes ! Dans nos prochains numéros papier, nous reviendrons sur le sujet avec une critique un peu plus approfondie, le temps de tester cette nouvelle mouture de BB.

JEU DE RÔLE À VENIR SHADOW WORLD EN FRANÇAIS



Shadow World, c'est l'autre monde (après Le Jeu de Rôle des terres du Milieu) se jouant avec les règles de Rolemaster, et des fans projettent de traduire petit à petit les nombreux ouvrages s'y rapportant.

Alors avant de vous raconter ce qui va se faire en français, un petit rappel sur l'univers, par notre confrère le GROG, s'impose. L'histoire du monde s'étend sur environ 120 000 ans. Elle est également liée à la première édition de Spacemaster, les deux jeux se déroulant à la même époque. Kulthea, la planète décrite dans Shadow World, subit de profonds changements au cours des âges. Après être sortis de l'Âge des cavernes, les habitants évoluèrent vers une civilisation hautement technologique pour finalement partir à la conquête des étoiles. Kulthea est la seule planète possédant de cette étrange énergie que certains peuvent maîtriser et que l'on appelle l'Essænce, la magie primaire. Plus tard survient une terrible guerre qui dévastera la planète, annihilant presque toute trace de vie. Cent mille ans plus tard, les êtres qui servaient les

anciens maîtres maintenant disparus, ont formé leur propre civilisation, de type médiéval, oubliant tout des anciennes technologies et du passé de la planète. Aujourd'hui, de nombreux pays existent allant d'un niveau technologie proche du néant aux premières découvertes du principe de la vapeur, le tout baignant dans une magie parfois difficile à maîtriser. Des groupes secrets très puissants tentent de contrôler la destinée des populations humaines, elfes ou autres afin d'atteindre des buts qui leur sont propres : le pouvoir ou la destruction de toutes formes de vie. Quelques reliques et personnages d'un lointain passé resurgissent au risque de détruire le monde en faisant appel à des connaissances depuis longtemps oubliées. Les puissants s'affrontent en secret, le mal gagnant toujours plus de nouveaux adeptes. Face à eux, des hommes et des femmes tentent d'instaurer un semblant d'ordre, ce sont les Maîtres de la Connaissance. Ils tentent de conserver et guider les peuples vers la lumière de la connaissance mais ils sont bien peu nombreux et leur tâche est immense.

Ce petit rappel effectué, voici quelques nouvelles concernant Shadow World.
- Eidolon en français, c'est une

publication en 2011 (pas de date précise encore), et il y aura aussi avec deux aventures françaises originales qui seront « canon », approuvées par l'auteur (Terry Amthor). Ces aventures (des mini-campagnes) se nommeront « Le Diadème d'Eissa » et la seconde (titre à valider par TGC) « les Epées de Klinir Bonaq ».

- Il est très possible que le Shadow World Player's Guide (cf http://www.rpgnow.com/product_info.php?products_id=83779) soit traduit en français en 2011 et donc publié.

- Il y aura d'autres suppléments en français selon les ventes.

Et pour Shadow World en anglais :

- Un Player's Guide pour Shadow World vient de sortir ici : http://www.rapidejdr.fr/product_info.php?products_id=83779&to=rjdr&

- Les scénarios français seront traduits en anglais et publiés à destination du public anglophone
- Terry Amthor travaille actuellement sur Emer III et après cela il continuera sur Emer IV, achevant ainsi la description en 4 parties du continent Emer (l'un des plus importants continents de Kulthea avec Jaiman).

- Le Master Atlas sera remplacé par un Guide du MJ pour Kulthea (Shadow World) et des livres systèmes spécifiques (un pour Rolemaster et un pour HARP).

BREVES

CARTES DES POUVOIRS DES VIES ANTÉRIEURES (2/2)



Grâce aux cartes des pouvoirs, constituez le paquet correspondant à la magie de votre personnage, préparez ses futurs apprentissages ésotériques et gérez plus facilement et efficacement son potentiel surnaturel en cours d'aventures !

BLOODLUST METAL



La ré-édition de ce jeu de rôle inventé par notre Croc national approche. L'univers sera identique mais le système sera revu.

CHRONIQUE

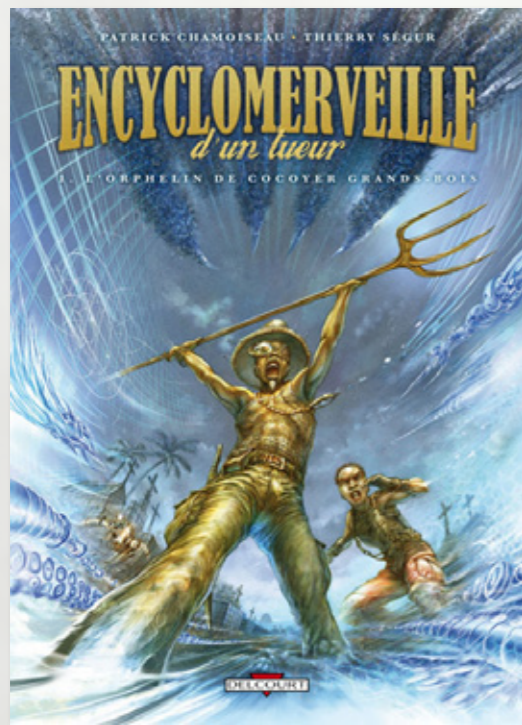
L'ENCYCLOMERVEILLE D'UN TUEUR

Le titre apparaît aguicheur et nous fait miroiter des merveilles encyclopédiques, mais une lecture plus attentive de ce premier opus nous ramène sur terre, car écrire la genèse d'un tueur n'est pas chose aisée et nous sommes confrontés à un défi à moitié relevé par le scénariste Patrick Chamoiseau.

L'action se déroule dans une île des antilles où les personnages parlent un français teinté de créole. Un décor apparemment enchanteur mais qui recèle de dangers. Le héros est un apprenti fossoyeur du cimetière de Cocoyer Grand-Bois dans lequel se déroulent des événements quelque peu inhabituels : apparition de monstres, âmes s'adressant à notre fossoyeur, voleurs de cadavres. Et c'est justement là où le bas blesse, l'univers créé est décevant. Le scénario vous donne mal à la tête et se complet dans des explications sans queue ni tête. Notre héros se voit assigné une mission difficilement compréhensible, celle de « passeur d'âme », mais avant même la lecture des autres volumes, on peut aisément supposer qu'il devra lutter (sans merci cela va s'en dire) contre le monstre ayant tué ses parents et son mentor. Deux dimensions cohabitent, et l'on frise parfois le ridicule lorsqu'un personnage communique avec des âmes mortes au moyen d'un téléphone portable.

Si le scénario est décevant, il serait injuste de ne pas rendre un hommage appuyé au dessinateur Thierry Ségur qui a produit un travail remarquable. Les couleurs sont vives et chatoyantes, les scènes de combat magistralement reproduites, un style percutant et marquant. C'est incontestablement le point fort de cette bd, rien que pour cela on se doit d'y jeter un coup d'œil, tout en ne s'attardant pas trop sur le texte...

Slavin.



CHRONIQUE

NOTHINGNESS

Nothingness : un jeu médiéval-fantastique décadent en préparation



Nothingness sera un jeu de rôle qui mêle ambiance de fin du monde, races originales et règles profondes. Nothingness signifie Néant, une notion au cœur de ce jeu de rôle français comme son nom ne l'indique pas. J'ai joué pendant un an à ce jeu et je peux vous en dire plusieurs choses avant sa sortie prochaine :

- L'univers est décadent à souhait, le monde est au bord du gouffre. Dark Sun à côté est un petit paradis.

- Les règles de combat sont très originales, fouillées et élaborées. Très violentes, elles garantissent un taux de mortalité élevé.

- Le reste des règles est destiné aux joueurs et MJ qui aiment les systèmes compliqués, dans un esprit un peu old school des jeux de rôle des années 80, avec une logique propre qui change de tout système connu.

- L'univers graphique est sublime. Pour vous en donner une idée plus précise, voici quelques points importants de la philosophie de l'auteur qui se retrouve dans le jeu :

- L'équilibre unité/diversité au sein des équipes

Contrairement à la majorité des autres jeux, Nothingness encourage chaque joueur à développer son individualité et à tester jusqu'à son maximum la cohésion de groupe. Le principe n'est pas une équipe de joueurs complémentaires s'entraînant spontanément mais plutôt un ensemble baroque de personnes ayant chacune un but dans la vie ou des intérêts propres.

- L'importance de la religion et de l'héroïsme

Ces deux thèmes sont centraux. D'une part, les Dieux sont omnipotents et omniprésents et tout être est un jouet entre leurs mains. D'autre part, rentrer dans la Légende et faire l'Histoire est le but ultime de tout

personnage.

- L'équilibre Féerie/Dark-Fantasy. Weröl, le monde dans lequel se déroule ce JdR, est très noir, au bord du gouffre. Il peut disparaître à tout instant. Le monde n'est pas glauque mais volontairement sombre et se veut réaliste sur la stupidité des hommes qui causent leur propre perte.

Dans Jeu de Rôle magazine n° 14, nous publierons un kit de démarrage pour Nothingness, avec un scénario à l'image du jeu : une intrigue déroutante, des enjeux énormes, des objectifs difficiles à atteindre. Le scénario commencera de façon assez cadrée, pour finir de manière très ouverte. Vous y trouverez des règles simplifiées qui vous permettront d'appréhender ce système complexe.

Le jeu sera publié gratuitement sur internet sous le signe du signe 11 : le site de Nothingness.fr devrait être en ligne le 1/1/11, pour la 11e version du jeu (qui sera, pour le public, la version alpha).

Guillaume Besançon

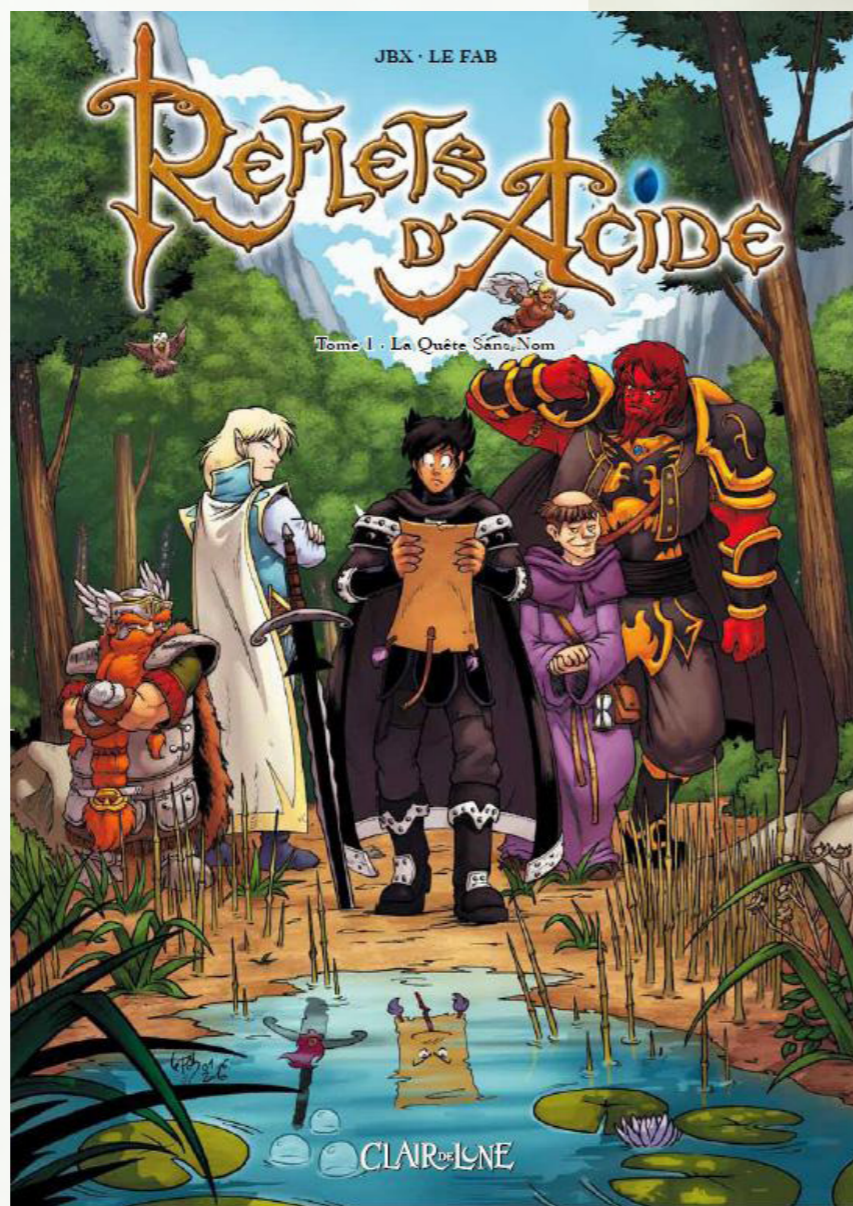


JEU DE RÔLE & BD

REFLETS D'ACIDE

Vous connaissez probablement la sage audio 'Reflets d'Acide' (si vous ne connaissez pas, allez vite les écouter sur <http://www.synopsite.com/articles.php?lng=fr&pg=16>). Mais saviez-vous qu'un jeu de rôle amateur en avait été créé à partir de cette saga (à moins que ce ne soit la saga qui découle du jeu de rôle ?). on le trouve ici : <http://www.synopsite.com/articles.php?lng=fr&pg=86>

Les règles sont une vraie usine à gaz, très complètes, originales et probablement dures à digérer (on n'y a pas joué). Beaucoup de points restent en chantier et le jeu relèverait plus de notre rubrique ORNI que de la rubrique chronique. Aussi nous ne nous y attarderons pas, mais nous préférons vous annoncer la sortie de la Bande Dessinée issue des aventures mp3. Le texte est évidemment hilarant, et les dessins par Le Fab (auteur également de la Tour de Kyla qui se déroule dans l'univers de Naheulbeuk) sont magnifiques. Ils mêlent un certain réalisme qui immerge le lecteur dans l'univers médiéval fantastique à un certain humour qui colle à la saga. Une réussite !



ROMAN GRATUIT ET PARODIQUE SUR LE NET

Kalon est une de ces perles méconnues de l'internet, un de ces sites perdus dans les fils de la toile mais que l'on découvre comme un trésor oublié. Ce roman médiéval fantastico-humoristique, qui a entre autre inspiré l'auteur de Naheulbeuk, a son style bien à lui, ni Disquemonde, ni Reflet d'Acide, c'est un peu l'humour de Desproges appliqué à la fantasy. On aurait bien voulu vous en dire plus mais on ne parvient pas à contacter l'auteur. Si un de nos lecteurs le connaît, qu'il n'hésite pas à nous mettre en contact (guillaumebesanconlejoueur@gmail.com) !

Voici l'introduction du roman, histoire de vous donner envie de lire la suite sur <http://aspexplorer.pagesperso-orange.fr/kaalon1.htm>

I) CHRONIQUES DE L'ÂGE BORNÉRIEN

Entre la chute de l'Empire d'Or et l'avènement des Pères de Mrryn, alors que les horreurs sans nom du Cycle de Sang n'étaient déjà plus que légendes terrifiantes et que les Dieux Aînés n'avaient pas encore commencé à comploter pour leur retour, le monde connut une ère troublée appelée Âge Bornérien. C'était un temps de sorciers et de démons, de puissantes forteresses et de hordes innombrables, de fer et de feu, un temps où, par la ruse, l'adresse ou la force, un homme pouvait se dresser contre le destin et triompher des obstacles mis sur sa route par les dieux ombrageux, un temps où encore se dressaient les ruines cyclopéennes des cités perdues de Xhan, pleines des cris des âmes suppliciées en ces lieux vingt siècles plus tôt, de sombres et mystérieuses forêts recouvraient alors la Terre et donc le papier ne coûtait pas cher, ce qui explique qu'on y aimait tant les interminables introductions. Et si un seul nom devait rester de cette

CHRONIQUE

KALON

époque, ce serait celui de Kalon.

II) OÙ L'ON APPREND L'HISTOIRE DE KALON.

Il avait suivi un cursus somme toute assez classique; après une enfance pleine de jeux virils et mémorables corrections paternelles, il avait accompagné sa horde qui épisodiquement écumaient son Héboria natale et les provinces environnantes, ce qui lui avait valu malgré son jeune âge une flatteuse réputation de sombre brute. Puis il avait vu son clan massacré sous ses yeux par un mystérieux cavalier à l'armure noire dont, à ses moments perdus, il cherchait à se venger. Mené en déportation dans les mines de Thendara, il eut tout loisir de cultiver sa musculature avant que des marchands Khnébites ne le remarquent et ne le rachètent pour en faire un gladiateur dans une de ces petites arènes itinérantes qui sont la spécialité des terres du nord. Il se perfectionna alors au métier des armes, et apprit le peu qu'il savait sur le monde avant de s'évader et d'embrasser la carrière de mercenaire dans l'armée de Badalos, prince cadet de Melgosia, une petite cité-état assez crasseuse qui, dans la région, passait pour une métropole impressionnante. Il prit donc part à sa première guerre, un conflit aussi atroce que bref entre Badalos et son frère aîné dont les enjeux étaient le trône bancal et la couronne oxydée de Melgosia. Le destin voulut qu'il choisisse le camp du vainqueur et c'est fièrement qu'il entra dans la ville en flammes, à la tête de la demi-douzaine de bons à rien qu'on lui avait confiés. Après une semaine de beuveries, l'esprit embrumé par le vin (c'est à dire un petit peu plus embrumé que d'habitude) et suite à un pari d'ivrogne, Kalon succomba aux charmes par ailleurs sujets à controverse de la princesse Zenia, soeur de Badalos. Mais après qu'il lui eut offert d'inoubliables instants de volupté, il fut surpris par la garde qui ne lui laissa guère le temps d'expliquer

que la belle ne lui avait pas fermé la porte (ce qu'en fait il n'avait pas vérifié, étant passé par la fenêtre), qu'elle s'était lascivement alanguie dans ses bras (après qu'il l'eut assommée, il est vrai) et qu'elle ne s'était pas explicitement refusée à lui (la pauvrete étant muette de naissance). Quoi qu'il en soit, Kalon sauta sans blessure aucune de la plus haute tour du palais - soit, il était au premier étage - et s'en fut vers le nord où il savait trouver la Forêt des Ombres qui lui fournirait, il y comptait, un abri.

Or il se trouvait que la Forêt des Ombres avait connu des jours meilleurs. Au temps jadis en effet s'étaient dressés là, tels autant de soldats immobiles, titaniques et éternels, des millions de séquoias géants aux lourdes branches chargées d'épines longues et noires et de chatons pelucheux, mais la main avide de l'homme, la mandibule vorace de l'insecte xylophage, à moins que ce ne fussent les pluies acides, avaient ruiné à jamais ces cathédrales de verdure dont il ne subsistait que troncs moisis et bosquets chenus. Kalon courait donc de toute la vitesse de ses jambes, et dieu sait qu'il pouvait courir vite dans les plaines glacées d'Héboria, mais le plateau où il se trouvait était accidenté, couvert de divers résidus végétaux et il était pieds nus, car ses sandales étaient restées dans la chambre de la princesse. Le reste de ses vêtements aussi, d'ailleurs. De toute manière, le plus piètre cavalier ira toujours plus vite que le meilleur des coureurs, et les Gardes Noirs de Melgosia savent, entre autres choses, monter à cheval. Kalon atteignit un providentiel vallon dont il dégringola plus qu'il ne dévala le flanc escarpé et - miracle - boisé. Les chiens l'y suivirent bientôt. Ce qui avait sauvé Kalon jusqu'ici, c'est que le dogue melgosien n'est pas un chien courant, à la base. Trapu, plutôt petit, juché sur de curieuses pattes arquées et revêtu d'un pelage ras par endroits et inexistant ailleurs, il semblait de prime abord que le créateur ait été distrait quand il l'avait conçu. C'était faux: en fait, toute son attention était concentrée sur la partie avant, celle qui porte les dents et que, pour simplifier, nous appellerons «tête». Le dogue melgosien

est une machine à mordre, il est connu que lorsqu'il tient une proie entre ses terribles mâchoires, seule la mort peut le faire lâcher prise. On connaissait du reste des cas où la mort n'avait pas suffi. En bas dans le ravin, coulait un ruisseau, ce qui est géodésiquement assez cohérent. Les chiens s'arrêtèrent sur la rive, traversèrent dans les deux sens, coururent en rond et gémirent en attendant que leurs maîtres cavaliers arrivent.

- Il a dû descendre le long du ravin, sire, pour troubler les chiens, fit le capitaine de la garde, martial.
- Ou bien le remonter, nota le roi, maussade. Il se serait bien passé de cette expédition punitive dans la campagne, il y avait tant à faire en ces lendemains de victoire. Heureusement qu'il pouvait compter sur un bourreau dévoué et dur à la tâche.
- Habituellement, sire, les animaux sauvages pris dans une telle situation descendent les rivières, ils vont plus vite.

- Et ils se font prendre car tous les chasseurs connaissent le coup. Notre homme est rusé, il a du souffle, il a du aller en amont pour nous tromper. En avant!

Et les chevaux repartirent dans de grandes gerbes de boue et d'eau glacée. Badalos était un aristocrate volontaire et intelligent, mais avait cependant un défaut, bien excusable vu son métier : il méprisait au plus haut point les gens du commun, auxquels il se mêlait le moins possible, préférant frayer avec les gens de sa caste car parfois ils se lavent. Ainsi durant la guerre éclair qui l'avait porté sur le trône, avait-il peu fréquenté sa propre armée, et encore moins les mercenaires barbares qu'il avait engagé. L'eut-il fait qu'il se fut vite rendu compte d'une étrange particularité anatomique: la cervelle de Kalon était aussi lisse que son biceps était noueux. Notre héros avait en effet suivi sans se poser de question tout à la fois son instinct et la pente, ce qui l'avait conduit au bord d'un lac.

SITE INTERNET

LE DOMAINE DE SALADDIN

UN SITE D'HUMOUR RÔLISTE

Le domaine de Salladin (<http://www.saladdin.net/princ.htm>) n'est plus mis à jour depuis deux ans mais il reste un des sites les plus drôles en matière de perles du jeu de rôle. Extraits choisis.

- Je suis désolé, je ne peux pas accepter, j'ai fait vœu de richesse.
- Pour un chasseur de vampire, il faut être pieux.
- Pour ne pas me faire remarquer, je charge les soldats, mais discrètement.
- Ne prenez pas comme une offense personnelle le fait que mon ami vous insulte...

- A Star Wars:

Je tire dans les pneus de son landspeeder !

- PJ: Je vide ma gourde d'eau et je vole de l'eau bénite.

MJ: Mais tu es un prêtre?!?

PJ: Et alors? C'est pas la première fois que je vole quelque chose !

- Alors le Nécromant essaya de leur remonter le moral : «Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir...»

- Le squelette n'a plus que la peau sur les os.

- Tu sais, les goules et les odeurs...

- On peut apprendre le squelette ?

- Non, c'est une langue morte.

- Il faut frapper avant d'enterrer.

- Ça se fait pas de prendre des objets sur un cadavre. Sauf s'il est mort.

- On sait tous conduire à cheval.

- C'est un clerc obscur...

- Je le bâillonne, je l'assomme et je lui demande de répondre à nos questions !

- - Y'a des trucs dangereux dans cette rue ?

- Ouais. Nous.

- Réponds par oui ou par non : comment tu t'appelles ?

- Puisque je te dis que la Mort est une créature vivante !

- Le cyclope se met à loucher...

- ... puis il te fait un clin d'œil.

- Il a les oreilles en forme d'elfe.

- Le chef de la police : Un certain objet a été volé par une certaine personne...

Un PJ : Ouais, ouais, passez-nous les détails.

- Cette fille a les cheveux décolletés.
- J'ai vécu au péril de ma vie.
- Les cavaliers sortent de la ville comme les abeilles d'une fourmilière.
- Si on choisit de jouer une des douze sœurs, on est obligé de faire une femme ?

COUPS DE PUTE ENTRE PERSONNAGES

• 3 PJ sont dans une ville de pèlerinage... Les 2 premiers veulent tuer des pèlerins dans une ruelle, l'autre refuse. Les 2 PJ le font quand même, et après leur œuvre retournent sur la place rejoindre le 3ème. Une femme arrive sur les lieux en hurlant, rameutant tout le monde. Les 2 PJ tueurs, montrant leur camarade, déclarent à l'unisson :

- C'est lui !!!!

Il est mort lapidé....

- Un PJ humain : Bon ok, moi et l'elfe on entre dans la crypte, j'allume ma lampe à huile.

(en plein milieu d'un labyrinthe dans le noir, hanté par de sombres créatures). L'autre PJ, elfe (nyctalope) : Je souffle ta lampe à huile et je me barre en courant !

Et la rubrique que je préfère :

C'EST BIEN... C'EST MAL... C'EST PIRE...

- C'est bien : Vous avez trouvé la tanière du dragon.

C'est mal : Il est réveillé.

C'est pire : Il s'est fait déplumer de tous ses trésors hier soir au poker...

- C'est bien : Vous avez sauvé la prin-

cesse.

C'est mal : Elle a 3 en Charisme.

C'est pire : C'est une trollesse nymphomane.

• C'est bien : Le GBDFDN (Gros Boss De Fin De Niveau) meurt dans d'atroces souffrances après 3h de combat.

C'est mal : Il est en train de simuler.

C'est pire : Il est en fait en train d'appeler habilement son grand frère à la rescousse.

• C'est bien : Les lutins vous récompensent d'un sac rempli d'or.

C'est mal : Ils font 3 cm de haut (c'était quoi ce sprotch ?).

C'est pire : Le sac est proportionnel à leur taille.

• C'est bien : Le troll vous offre une récompense.

C'est mal : C'est une pomme.

C'est pire : Vous êtes un elfe...

• C'est bien : Vous décidez de jouer une archère elfe.

C'est mal : Vous êtes la seule nana du groupe.

C'est pire : Les autres PJ sont tous des nains.

• C'est bien : Vous êtes en train de voler.

C'est mal : Vous êtes accroché à la queue d'un dragon.

C'est pire : Il a le hoquet.

• C'est bien : Vous avez enfin réussi à soudoyer le meujeu.

C'est mal : C'était une feinte (Nan mais oh, pour qui il se prend ce petit PJ)...

C'est pire : ...Et il a maintenant la main mise sur tout le coca et les chips !

1001 CHOSES QUE VOUS NE VOUDRIEZ PAS ENTENDRE DANS LA BOUCHE DE VOTRE APPRENTI

1. Ça ne vous dérange pas que j'emprunte le tapis volant pour une virée ce week-end, n'est-ce pas ?

2. Cette rune sur la cage était-elle importante ?

3. Vous pouvez venir voir ? Genre... tout de suite ?

4. Vite !!! Comment désinvoque-t-on un Seigneur Démon ?

5. Vous vous rappelez le démon qui était emprisonné à la cave ? Eh bien...

6. Oooups !!

7. Ah, il fallait allumer les bougies autour du spectacle ?

8. Au fait, c'est quoi le contraire de

«invoquer» ?

9. Cette baguette de feu n'avait plus que 25 charges !

10. Comment on contrôle quelque chose une fois qu'elle est sortie du spectacle ?

11. Le cercle de garde contre ce démon n'était pas continu avant, n'est-ce pas ?

12. Il se passe quoi si je mélange ces deux potions ?

13. Donc cette baguette envoie une boule de feu si je la pointe quelque part en disant Braxat? (et boum!)

14. Comment aurais-je pu savoir que c'était une succube ?

15. Vous n'auriez pas mémorisé un sort de bannissement, par hasard... Non, juste comme ça.

16. Je ne comprends pas.

17. Pardon, Maître. Je promets que je ne ferai plus joujou avec votre baguette. Que fait cette grenouille ici ?

18. Ce type bizarre avec les cornes et tout est venu. Il a demandé à voir Razzlefratz. Je lui ai dit que non, votre nom était Durkin. Ca a eu l'air de le satisfaire.

19. Euh...il vaut mieux que vous n'alliez pas à la cave...

20. Mais où ai-je mis le bouchon de cette Carafe d'Eau Infinie ?

21. Vous vous rappelez que vous m'avez dit de ne plus jamais mentir? Eh bien, Elminster est passé dire bonjour. Je lui ai dit que vous trouviez qu'il était un péteux incompetent. Il veut vous voir demain.

22. Et comment aurais-je pu savoir que le sort d'Invocation d'Essaim ferait apparaître des vers mange-livre ?

23. Pardon, Monsieur, mais théoriquement, que se passerait-il si quelqu'un invoquait, disons, un démon du 376e niveau des Abysses ?

24. (Suite du précédent) Avec ce corps en ma possession, je vais dominer le monde ! HAHHAHAHA !!!

25. Hé. Patron, vous me rappelez un peu cet autre sorcier...euh, mince, comment il s'appelait... Gargamel !

26. Maître, vous allez rire... je m'entraînais à la Boule de Feu dans la bibliothèque, et devinez quoi... ca a marché !

27. Théoriquement, que se passe-t-il si votre familier est en bas d'un trou portable et que le sortilège s'achève ?

JDR TE DEUM POUR UN MASSACRE

TE DEUM POUR UN MASSACRE

Lors du Monde du Jeu, nous avons pu découvrir la nouvelle version d'un jeu qui avait déjà marqué les esprits lors de sa première sortie. Aujourd'hui, la seconde édition fait encore mieux.

UN LOOK D'ENFER

Avant de nous intéresser au contenu du jeu, prenons un instant pour admirer l'objet en lui-même. Livré dans un magnifique coffret recouvert de cuir, agrémenté de dorures et d'illustrations embossées. Les deux volumes sont également dotés d'une magnifique couverture en cuir, qui accueille plus de 1100 pages d'un très beau papier bistré. Pour finir sur ce sujet, signalons que ce coffret contient également 8 feuilles de personnages, et tout cela pour un prix surprenant : 45 euros seulement.

UNE PÉRIODE TROUBLÉE

Te Deum pour un massacre a pour cadre une période troublée de l'histoire de France, celle des guerres de religion (environ 1559 - 1572). Le premier volume du jeu nous brosse un tableau très complet de la situation européenne, tant au niveau des territoires (les frontières sont très loin de celles que nous connaissons actuellement) que des guerres qui se déroulent. Ceux d'entre vous qui ont gardé de leurs études d'histoire un sentiment mitigé sur cette période seront rassurés. Jean-Philippe Jaworski (l'auteur du jeu) s'avère un excellent professeur, et il sait nous



faire partager sa passion avec un talent rare. On plonge donc avec délice dans les querelles entre catholiques et protestants, sur fond de luttes de pouvoir et de manœuvres politiques. Ces 558 pages se lisent comme un roman, et sont autant d'idées pour de futurs scénarios.

DES RÈGLES



Six caractéristiques primaires (Sensibilité, Entregent, Puissance, Complexion, Savoir et Adresse) et une caractéristique spéciale (la Providence, l'intervention divine en fait) vont structurer vos alter-égo ludiques. Cependant, au lieu d'être associées à un chiffre comme à l'habitude, ces caractéristiques seront évaluées par des adjectifs (mauvais médiocre, correct, bon, excellent et admirable) qui vont déterminer le type de dés qui seront utilisés pour résoudre les actions. Rajoutez quelques compétences, une origine sociale, un passé, un métier et quelques éléments d'équipement, et vous obtiendrez votre nouveau personnage. Cette phase de création occupe la bagatelle de 280 pages, bien agencées et au cours desquelles vous serez guidé et aidé en permanence.



DE BELLES HISTOIRES

La seconde partie du deuxième volume est consacrée à trois scénarios qui vous plongeront dans les affres précédant la guerre civile dans le lyonnais. Ces 3 aventures forment une mini campagne qui introduira un groupe de joueurs dans la tourmente de Te Deum. Il est difficile d'entrer davantage dans les détails, car des joueurs nous lisent. Sachez cependant que ces histoires

constituent un excellent point de départ qui ne demande qu'à être développé en une campagne grandiose.

FINAL

Cette nouvelle édition est une réussite indéniable, tant du point de vue du contenu que de l'esthétique. La cerise sur le gâteau, c'est que l'ensemble de la gamme existante reste compatible avec les nouveaux suppléments à venir.

ON AIME

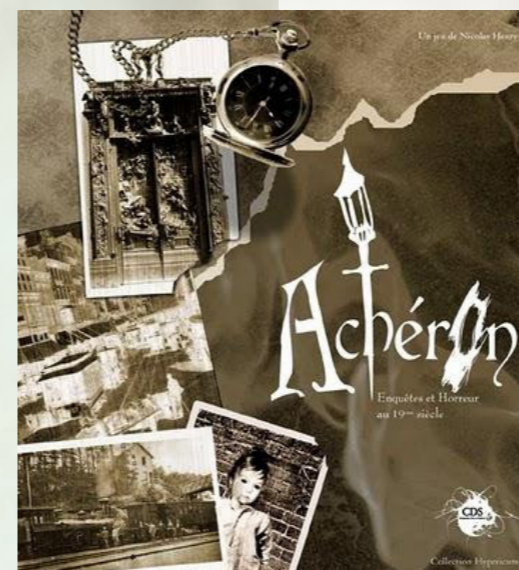
- Un coffret magnifique à un prix raisonnable
- Une période historique pleine de possibilités
- Un jeu qui sort des sentiers battus

ON REGRETTE

- Que les suppléments à venir ne s'alignent pas avec les mêmes critères esthétiques que la seconde édition du jeu.



JDR SORTIE : 2011 ACHÉRON



Le jeu de rôle Achéron se propose de vous faire voyager au cœur du XIX^e siècle, pour y incarner de courageux enquêteurs confrontés à des mystères dépassant l'entendement, dans l'ambiance des romans de Sherlock Holmes, Dracula, Dorian Gray ou Frankenstein. Ils y côtoieront les forces obscures du redoutable monde spectral et affronteront les créatures de leurs plus effroyables cauchemars, si bien sûr, ils parviennent à surmonter leurs propres peurs et échapper aux affres de la folie.

LE POUVOIR DE L'ESPRIT EST SANS LIMITE.

Le pouvoir de l'esprit est sans limite, parfois même, il dépasse le propre entendement de son propriétaire. C'est ainsi que fut constitué l'Achéron, empire des âmes en peine, royaume de la douleur, complète création de l'esprit humain, qui, par la force de la volonté de tous, a réellement pris forme, à travers nos croyances, nos rêves, nos fantasmes et nos craintes. De cette sinistre parodie de monde naissent les créatures les plus effroyables que nous puissions imaginer, animées par les sentiments et les vices les plus malsains que nous puissions nourrir.

Bien peu de gens ont réellement conscience du danger qui les menace, soit par simple ignorance,

soit par une volonté systématique d'ignorer tout ce que la raison ne peut expliquer.

Pourtant, un peu partout, quelques hommes et femmes, conscients de la menace que font planer sur l'humanité ces macabres entités, luttent contre ces dernières, bien souvent dans l'indifférence totale. Agissant dans l'ombre et le secret, condamnés à se battre contre des forces que tous ignorent, héros sans gloire et sans prestige, victimes d'une inaltérable malédiction : ce sont les chasseurs mystiques.

Les personnages joueurs apprendront à maîtriser la sorcellerie, à utiliser les arcanes de la divination ou à transformer leurs propres croyances en une impénétrable défense, à moins que leur sens du rationnel et leur cartésianisme ne soient leurs meilleurs alliés.

Le jeu prend place dans la seconde moitié du XIX^e siècle, en pleine explosion de la Révolution industrielle, du renouveau du Romantisme et des progrès incessants de la science. Période de réflexion, de prospérité et de profondes mutations sociales, c'est également un siècle d'intrigues, de spiritualité et de conflit d'influence entre deux courants de pensée radicalement différents qui permettront un gigantesque chaudron d'idées artistiques et scientifiques en ébullition.

La science se pique alors de ne

**LES BULLES DE L'ABSINTHE
ET LES VOLUTES DE FUMERIE
D'OPIUM**

connaître aucune limite et de donner une explication à toutes les questions auxquelles l'Église n'apporte que des suppositions : ce sont les premiers pas du positivisme et de la science comme une nouvelle religion sans dieu, glorifiant le progrès.

Face à eux, les esprits romantiques se révoltent et se consomment en passions exacerbées : à la froideur d'un monde sans mystère et aseptisé, on préfère l'évasion de l'âme, quitte à en faire souffrir l'enveloppe charnelle qui la recouvre, en se perdant dans les bulles de l'absinthe et les volutes de fumerie d'opium.

Le poète se fait mystique, les cercles de spirites, de sorciers et de tourneurs de table sont légions et l'homme cherche ailleurs des réponses à opposer à cet écrasant progrès qui effraie.

Il est inutile d'avoir un diplôme en Histoire pour profiter pleinement du jeu Achéron, qui ne prétend pas être un jeu à vocation réaliste et historique. Un rappel du contexte historique, court et bien résumé, permet de se mettre dans le bain. Je n'en ferai pas ici la critique car d'une part l'auteur, Nicolas Henry, alias Aramus, alias Thorgrim est un ami, d'autre part je connais trop l'œuvre de l'illustrateur, Alain Mathiot, dont vous avez pu voir des dessins dans les premiers numéros de Jeu de rôle magazine (scénario Le Maître des cauchemars pour l'univers de Cthulhu dans Jeu de rôle mag n° 1). Je laisserai donc un autre membre de Jeu de rôle magazine en parler de façon plus subjective dans notre numéro 13 qui sortira dans les kiosques en février 2011. Cependant j'ai pu suivre de loin l'évolution du jeu depuis 2 ans, alors qu'il était déjà largement finalisé et éprouvé et donc je peux affirmer objectivement que le système et les scénarios ont été longuement testés.

Le système utilise un classique jet

de compétence + 1D12 sous un seuil de difficulté. C'est classique et tant mieux : la prise en main est immédiate. Une petite touche d'originalité vient d'une gestion du taux de frayeur des personnages. Les scénarios sont très orientés enquête et mystère, amenant les personnages à traquer de grands criminels ou d'indicibles créatures.

Que vous soyez éminent scientifique, parapsychologue ou un des mystérieux chasseurs d'âme, préparez-vous à un voyage au bord de l'irréel et du paranormal et entrez en Achéron !

Livre d'environ 230 pages (même format que le Jeu Projet : Pélican pour ceux qui connaissent)

Éditeur : CDS Editions

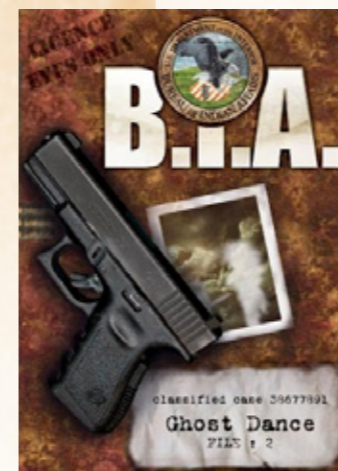
Blog officiel du jeu : <http://acheronlejeu-derle.blogspot.com/>

Rejoindre la communauté des joueurs : <http://acheron.forumperso.com/forum.htm>



INSPIRATION B.I.A GHOST DANCE

Le succès de l'intégrale du Bureau des Affaires Indiennes amène aujourd'hui la sortie de ce supplément non officiel mais autorisé.



NON OFFICIEL MAIS AUTORISÉ ?

Ce supplément a été écrit par une équipe d'amateurs du jeu, sans lien direct avec l'équipe de création. Cependant, le résultat final est publié par l'éditeur original. Fin de la parenthèse.

PARTIE DE CAMPAGNE

Ghost Dance vous propose six aventures qui peuvent être jouées indépendamment ou en campagne. Si l'option de les jouer sans lien entre eux est bien intégrée, les jouer en campagne ajoute vraiment une saveur particulière à l'ensemble.

Au cours de ces aventures, les agents

vont découvrir une conspiration menée par un groupe d'adeptes des anciennes traditions, qui ont décidé de les remettre à l'honneur. Et peu leur importe les méthodes (drogue, kidnapping, meurtre...) à employer pour cela. Si au début de la campagne leurs actions restent discrètes, la fin risque de tourner à l'affrontement ouvert entre les différents protagonistes.

Des bonus (dossiers de police, profils de suspects...) sont disponibles gratuitement en ligne pour faciliter le travail du meneur de jeu.

UNE RÉSERVE

Une nouvelle réserve (Wind River) est également présentée dans ces pages afin d'offrir un terrain d'aventure supplémentaire à vos joueurs.

DRACO VENTURUS*

A ma grande joie, l'époque semble propice à la multiplication des publications sur notre loisir favori. Après le retour de Casus Belli, un nouveau venu a pointé le bout de son nez : Draco Venturus.

Disponible en téléchargement gratuit, il vous proposera 3 numéros de 100 pages par ans. Produit par une partie de l'équipe du site le Grimoire (un gage de qualité), ce premier numéro est centré sur l'univers de Loup Solitaire (avec une aide de jeu, un scénario et une aventure dont vous êtes le héros). Cependant, l'équipe nous prévient dès l'éditorial de leur souhait de publier sur toutes sortes d'univers, sans se limiter.

Un choix ambitieux, mais prometteur. Au chapitre coup de cœur, je voudrais vous parler de la rubrique « À vue de nez ». Prévue pour être récurrente, elle se fixe pour objectif d'aborder des thèmes assez éloignés de nos loisirs, puis de les en rapprocher. Le premier article nous parle des parallèles entre la paléontologie et les Livres dont vous êtes le héros. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître, et on espère que la suite sera du même niveau.

Draco Venturus numéro 1, disponible sur <http://draco-venturus.fr/> gratuit *Ceux qui ont reconnu le nom du spel-ljammer de Sir Edward Woodworth Nathenby ont bien raison.

INSPIRATION DIRTY MJ, PETIT MANUEL DU MJ TORDU

Auteur des Secrets de la 7^{ème} mer et du Livre des 5 anneaux, John Wick est un auteur et un meneur de jeu controversé. Est-il un mégalomane égocentrique n'ayant rien compris aux principes de base du jeu de rôle, ou bien est-il au contraire un meneur plus que talentueux qui marque chacun de ses joueurs ?

Dans cet ouvrage, vous trouverez largement de quoi vous faire une opinion. A l'intérieur, vous trouverez 11 articles publiés initialement dans le magazine Pyramid, dans lesquels il expose sa vision du jeu et des campagnes.

Dans le désordre, vous apprendrez ainsi comment exploitez les faiblesses des PJ, mais aussi leurs points forts, pour mettre en scène des scénarios, qui leurs poseront de vrais dilemmes. Vous y découvrirez aussi comment mettre en place un décor et un environnement qui auront une vraie influence sur vos parties, ainsi que diverses manières de piéger vos joueurs.

Car ici, il faut le préciser sans détour,

le MJ n'est pas là pour être sympa avec ses joueurs et leurs passer tous leurs désirs, mais au contraire pour leur faire vivre des aventures qui les marqueront durablement. L'axiome « un vrai héros ne se mesure pas au nombre de fois où il tombe, mais au nombre de fois où il se relève » sert de leitmotiv à l'ouvrage. Cependant, le but ici est réellement d'écrire autour de la table une histoire que l'on sera fier de raconter. Pas de méchanceté gratuite donc, mais des défis à relever et des opportunités de prouver que vous êtes un vrai Héros. Relèverez-vous le défi ?

On aime :
Les conseils vicieux,
Le style, l'art et la manière.

On regrette :
Trop court !
Par John Wick, chez Bibliothèque Interdite, 15 euros.

LE CASSE : GOLD RUSH

Yukon, 1889...

Le grand nord de l'Amérique, au temps de la ruée vers l'or. Une pépite d'or, « The Stone », la plus grosse jamais découverte. Le colonel Zendrick, l'homme qui l'a découverte, un tueur froid comme la glace qui l'entoure. Une équipe d'anciens braqueurs de train, avec un magicien de grand talent dans leurs rangs. Un seul but : s'emparer de « The Stone », quel qu'en soit le prix...

Tous les ingrédients d'un bon western

sont réunis pour composer une histoire menée sans répit, et qui nous réserve certains coups de théâtre des plus inattendus avant la fin.

Gold Rush, aux éditions Delcourt, disponible, 14,95 euros

Un cadeau idéal pour les amateurs de Deadland ou tout simplement de western.



INSPIRATION HELLO GEEKETTE, SAISON 1 ET 2



A ma gauche, Greg, un jeune homme sympa, beau gosse et dragueur. A ma droite, Valérie, rôliste, fan de science fiction et de technologie, bref, une geekette pur sucre. Au milieu, un charmant appartement en colocation, qu'ils partagent pour le meilleur et pour le rire.

Que la Force soit avec eux... Hello geekette est une websérie qui a su attirer un public plus nombreux à chaque épisode. Ses scénarios opposant deux visions du monde, même si leurs personnages sont parfois caricaturaux, nous réservent de nombreux fous rires. Du tournage d'une fanfic à la comparaison des fantasmes sexuels, en passant par les leçons de séduction ou de vie en

couple, on retrouve des situations qui ont un goût de vécu.

Après 2 saisons disponibles sur le net, l'équipe de production édite aujourd'hui un DVD comprenant, outre l'intégralité des épisodes remasterisés, de nombreux bonus que je vous laisse découvrir sur le site original (adresse ci-dessous). En outre, l'intégralité des bénéfices financera les saisons à venir. Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire !

Hello Geekette, DVD saison 1 et 2, disponible sur <http://www.hellogeekette.com>

Un cadeau idéal pour ceux qui ne nous comprennent pas toujours, et pour nous aussi.

GRANDS ANCIENS, TOME 1 : LA BALEINE BLANCHE AVANT MOBY DICK ...



Nouvelle Angleterre, 1850. Ishmaël, un jeune marin, traîne son ennui dans les bars de New Bedford en attendant de pouvoir embarquer sur un baleinier pour parcourir les mers. Un soir, il rencontre un étrange écrivain, Hermann Melville, qui va lui raconter une bien sinistre histoire, celle du capitaine Achab...

Avant de devenir le héros inquiétant de Moby Dick, Achab a été le seul capitaine assez courageux pour sortir en mer en défiant le Kraken, un monstre marin qui avait coulé de nombreux

bâtiments de pêche. Aidé par le témoignage du seul survivant d'une attaque et d'un livre sulfureux : le Nécronomicon...

Mêlant habilement l'atmosphère du roman de Melville et de l'œuvre de Lovecraft, Grands Anciens nous convie à la rencontre d'un homme et d'un mythe, le tout magnifiquement accompagné par les illustrations de Vusik.

Un cadeau idéal pour nos amis les cultistes.

Grands Anciens, tome 1, aux éditions Soleil, disponible, 13,95 euros

INSPIRATION OGREGOD, TOME 1 : LES NAUFRAGÉS

Le duo d'élite de la série des Technopères est de retour pour une nouvelle saga prévue en 4 tomes. Inspiré (très) librement du roman de Jules Verne, Deux ans de vacances, la saga Ogregod nous entraîne à la suite d'un groupe d'adolescents tout juste sortis de l'académie militaire. Rejetons de la classe dirigeante de la dictature galactique, ils embarquent pour un périple de deux mois dans un vaisseau spatial dernier cri, accompagnés d'un robot instructeur et d'un esclave quatorpe qui dissimule d'étranges pouvoirs. Dès le départ de l'expédition, les dissensions déchirent le groupe, qui échoue sur une planète apparemment déserte. Devant les difficultés de la survie, ces enfants gâtés et égoïstes sauront-ils s'entraider ? Quel est le véritable but de Zeland, l'esclave qui cache soigneusement ses facultés hors normes ? Et au fait, est-ce vraiment par hasard qu'ils

ont atterri ici, ou y aurait-il un sombre dessein derrière tout cela ? Le début des réponses est dans le tome un, et la suite ne devrait pas se faire trop attendre. Sur une histoire ciselée par un expert, les illustrations de Zoran Janetov restituent parfaitement des atmosphères recherchées, de la grandeur décadente des palais dictatoriaux à la splendeur sauvage des étendues naturelles. Le duo auteur/illustrateur fonctionne une fois de plus à merveille, et nous propose une œuvre à ne pas manquer.

Un cadeau idéal pour : tout le monde !

Ogregod, par Jodorowsky et Janetov, aux éditions Delcourt. Disponible, 13 95 euros



LE MEETIC RÔLISTE* !

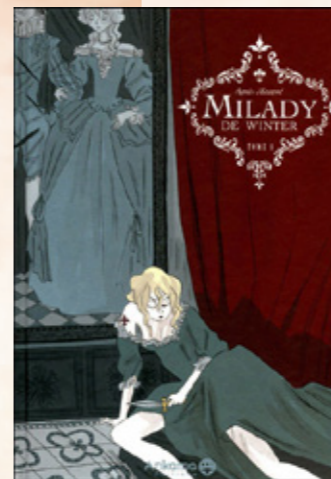
Si vous avez fréquenté récemment une convention de jeu de rôle, vous avez peut-être été interpellé par une gentille personne venue vous proposer une petite partie de jeu de rôle. Et si vous avez accepté, il y a de fortes chances que vous vous soyez retrouvé en train de jouer par terre, avec des flyers recyclés en fiche de personnage, et un MJ avec une voie de banshee et que le tout vous ai laissé un excellent souvenir. En effet, Opale, c'est plus qu'un site internet, c'est une vraie communauté, dédiée au plaisir ludique à travers de multiples actions. Fer de lance de celle-ci, <http://forum.opale-roliste.com/> est le forum idéal pour trouver des partenaires de jeu. Que vous soyez débutant ou vieux routard, jeune ou

vieux, garçon ou fille, héroïque fantaisie ou post apocalypse, vous y trouverez des gens avec qui jouer. De plus, les nombreuses autres sections vous permettront d'échanger avec les membres de la communauté, dans une atmosphère plus que conviviale. Une fois inscrit, le seul risque c'est d'avoir du mal à résister aux multiples possibilités offertes, depuis les parties organisées pour les enfants à l'hôpital, jusqu'aux rencontres IRL ou l'on festoie joyeusement. Bref, qu'attendez vous pour vous inscrire ?

Disponible tout de suite, partout, gratuit. http://forum.opale-roliste.com/*slogan (quasi)-officiel du forum Sulfur-E



INSPIRATION LES TROIS MOUSQUETAIRES, VUE PAR MILADY



Dans l'œuvre d'Alexandre Dumas, Milady est l'ennemi des héros, et son personnage n'est abordé que de leurs points de vue. Peut-on imaginer que D'Artagnan ou Athos aient vraiment pu (ou voulu) être objectifs ? Non, très clairement. Heureusement, cet ouvrage vient remettre les choses en perspective en pré-

sentant le point de vue de Milady. La parole est à la Défense.

Tout commence par la mort de Milady. Pendue par son époux, le comte de la Fère (plus connu sous le nom d'Athos), elle survit miraculeusement et s'enfuit en Angleterre. Là-bas, elle rencontre et épouse celui qui lui donnera son nom, monsieur de Winter. Hélas, le sort s'acharne sur elle, et deux mois plus tard elle tue son mari par accident. Mère et veuve, elle s'abîme dans une solitude et un rejet de la société jusqu'à ce qu'un visiteur imprévu force

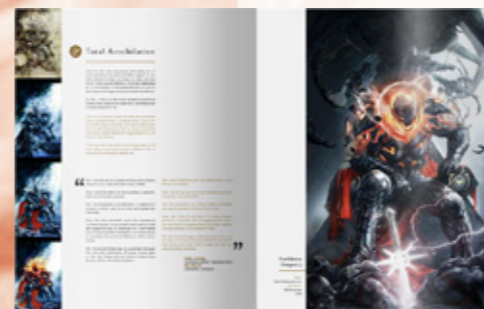
sa porte. Le cardinal de Richelieu saura trouver les mots pour recruter la triste veuve et lui redonner goût à la vie. La suite appartient à l'histoire...

Si le trait du dessin est parfois un peu brouillon, l'auteur verse au dossier une vision radicalement décapante des célèbres héros de Dumas. Elle éclaire également la relation entre le cardinal et Milady d'un jour différent, qui humanise ces deux croquemitaines de manière crédibles. Quant aux Mousquetaires, ils sont croqués sans pitié, batailleurs, coureurs et ivrognes. Au final, ce récit est assez fidèle à l'œuvre originale, et les différences sont uniquement des divergences de points de vue.

Un cadeau idéal pour relativiser le côté héroïque de certains mythes.

Milady de Winter, par Agnès Maupré, chez Ankama Edition, disponibles, 14,90€

WORLDS & WONDERS, PAR ALEKSI BRICLOT



Premier Artbook d'Aleksy Briclot, cet ouvrage revient sur ses 10 ans de carrière et nous offre un remarquable panorama de son talent. Ayant exercé dans des domaines aussi variés

que les comics Marvel, les couvertures de roman, les illustrations pour Magic

l'Assemblée ou les jeux vidéos, il nous présente aussi bien ses dessins achevés et publiés que ses croquis et étapes intermédiaires. Cinq doubles pages dépliantes viennent compléter un ouvrage qui vaut vraiment le détour.

Worlds & Wonders, par Aleksy Briclot, aux éditions CFSL, disponible, 25 euros. Une idée cadeau pour tous les amateurs d'art graphique.

INSPIRATION POLARIS, PROJET DOMINATION

De nombreux jeux de rôle ont connu une déclinaison en romans, avec des fortunes très variées. On trouve dans ces adaptations du très bon, du vraiment médiocre et très souvent des œuvres sans grand intérêt.

Heureusement, ce roman appartient sans hésitation à la première catégorie. Alors, enfiler votre scaphandre pressurisé et suivez moi dans les profondeurs marines...

Projet Domination a connu une première édition il y a plus de 10 ans.

Aujourd'hui, cette nouvelle version a été reprise et complétée par l'auteur original, Philippe Tessier, qui en a profité pour l'enrichir d'un certain nombre d'éléments en rapport avec l'univers de Polaris.

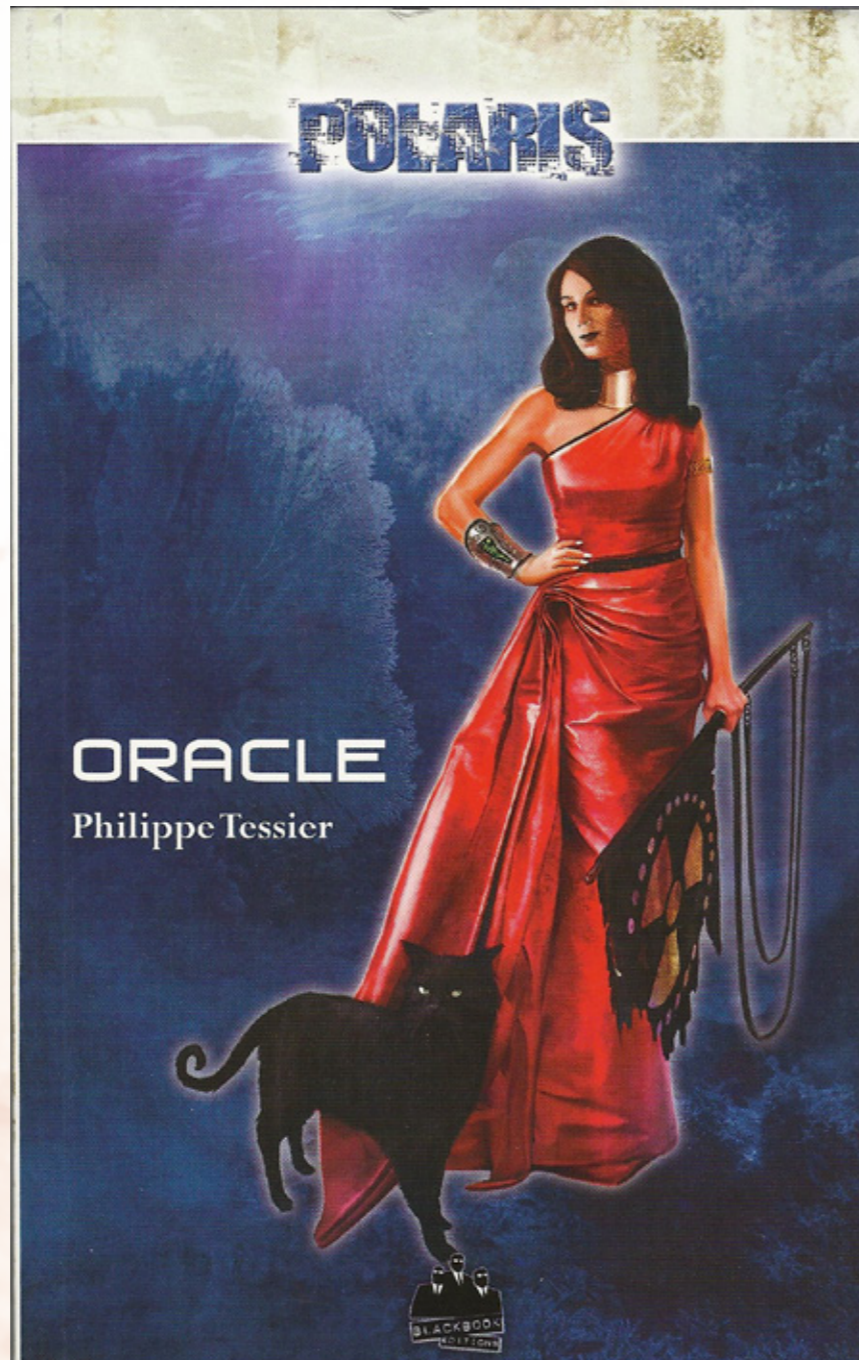
Pour Alan Pencok, mercenaire et assassin de haut niveau, tout commence par une mission à priori anodine. Envoyé à la découverte de faits étranges dans la république du Corail, il tombe sur une conspiration qui pourrait éradiquer l'humanité de l'océan. Au même moment, dans toutes les cités sous-marines, une étrange maladie se répand... Face à des événements qui les dépassent, les gouvernements vont tenter de percer le mystère qui entoure le corail, et essayer de lutter contre Conscience, un ennemi plus terrifiant que le pire des cauchemars...

En 2 tomes (tous deux déjà parus), Projet Domination nous entraîne à la (re)découverte du monde de Polaris. Dans cette lutte mondiale, toutes les puissances sont concernées, et chacune réagit à sa manière. Ainsi, en plus d'être d'excellents thrillers subaquatiques, ces romans constituent un très bon point d'entrée dans l'univers de Polaris. Lisez-les, vous ne le regretterez pas !

Un cadeau idéal pour les amateurs de

techno-univers.

Polaris, Projet Domination, 2 tomes, chez Black Book Editions, 9 euros



INSPIRATION LES SERVICES OCCULTES, UN SUPPLÉMENT POUR TRINITÉS

A force d'agir dans l'ombre, les Trinités ont laissés des traces, soigneusement recueillies par certains groupes poursuivant d'obscurs desseins. Découvrez dès maintenant ce qu'ils ont fait de ces indices.

Tous les services de renseignements ont croisé au moins une fois des événements rentrant dans la catégorie « surnaturel ». Mais seuls certains ont développé des services spécialisés dans l'étude et la recherche (et parfois l'extermination) des forces mystiques.

Ainsi, le Komitet Nol (dépendant des services secrets russes), le groupe Declare (un groupe américain) et l'Hevrah (dépendant du Mossad) peuvent avoir maille à partir avec vos personnages joueurs. Chacun de ces groupes a une histoire particulière, qui détermine son appréhension des arts occultes. De la simple étude à la pratique expérimentale de la magie, vos joueurs devraient avoir de sacrées surprises. Ces groupes fourniront aussi bien des alliés potentiels que de farouches adversaires.

Deux autres organisations sont également présentes, la Triade des neuf directions (une secte criminelle chinoise, âgés de 15 siècles) et l'Ahnernerbe (une résurgence des services secrets nazis, luttant pour un nouveau Reich millénaire). Ces deux organisations peu fréquentables, ont un certain nombre de projets en cours, qui pourraient bien se solder par une confrontation avec quelques trinités peu coopératives. Détails intéressants, aucune de ces organisations ne comprend réellement la nature de ce qu'elle étudie. Chacune a des théories biaisées par le peu d'éléments dont elle dispose en réalité. Une situation qui peut induire des quiproquos intéressants.

La deuxième partie de l'ouvrage est composée de 5 scénarios, chacun in-

troduisant l'un des groupes présentés précédemment. Bien pensées et faisant agir chacun selon ses principaux centres d'intérêts, ces histoires permettront aux personnages de prendre conscience de l'existence d'autres acteurs dans le jeu, et peut-être de se faire des alliés. La présence de ces aventures permet de faire vivre réellement tout ces groupes, en les confrontant aux joueurs, mais aussi à leurs adversaires habituels.

Bref, un supplément court mais dense, qui vous fournira de quoi jouer pendant de nombreuses séances. A coupler avec le Livre VIII, Lieux Occultes, dont je vous parle juste à côté.

On aime :

La diversité des organisations présentées.

Les 5 scénarios dédiés chacun à une des organisations, une excellente idée.

On regrette :

Le peu de place dévolu à chaque organisation.

Les Services occultes, livre VII de Trinités, Editions les 12 Singes, disponible, 25 euros.



L'aventure c'est DUR!

Un jeu de cartes et d'apéro
familial et convivial
de Ludovic Chapelière
Dessins 'Popo' Zang Li & Cécile Ligonnière

1. Traverser la Contrée. ✓
2. Piéger les Adversaires. ✓
3. Zigouiller les Monstres. ✓
4. Corriger le Dragon...

Ne pas oublier les bottes secrètes !



Sortie mai 2010

le Joueur

dessin by Nicolas Gauthier

HYMNE TROLL

...ET AUTRES COMPTINES BARBARES ET CULINAIRES



LE PREMIER DISQUE DE MUSIQUE TROLL,
AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE MMORPG À L'INTÉRIEUR.
PARCE QUE LES TROLLS AUSSI ONT DROIT À LA CULTURE...



NE PAS CHANTER
AUX JEUNES HUMAINS
RISQUES DE GAUCHEMARS

AVEC JOFFRÉ DE CHEZ YOUTUBE,
CYRIL LE TROLL DE CHEZ LA BRETAGNE
ET LE NAHEULBAND DE CHEZ NAHEULBEUK.

UN DISQUE PUBLIÉ PAR L'ASSOCIATION PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS
SOUS LE LABEL le Joueur ET EN PARTENARIAT AVEC LE MAGAZINE

LE RÔLE

PARODIE

CRITIQUE

L'AFFAIRE ARMITAGE

ENFIN UNE CAMPAGNE NON-EUCLIDIENNE POUR CTHULHU !

Après la publication de deux recueils de scénarios, le 7ème Cercle nous propose une campagne odieusement géniale : l'Affaire Armitage. De quoi s'agit-il ? D'une campagne années 30, située en Nouvelle-Angleterre, s'appuyant sur Le groupe d'enquête Armitage, un rassemblement de célèbres survivants des nouvelles de Lovecraft, présenté dans le livre de base. Certes, on y parle de fin du monde et d'horreurs suintantes d'ichor poisseux, mais surtout son déroulement est totalement innovant.



COMMENT ÇA MARCHE ?

Au lieu d'une trame narrative fixe, ce supplément repose sur des documents fourmillant de pistes et d'indices à propos de personnages louches, de tomes impies ou d'artefacts dangereux. Or, l'ouvrage présente en détail trois versions de chaque PNJ, artefact ou tome : anodine, sinistre ou héroïque. Le Gardien choisit une des versions pour sa campagne en fonction des initiatives des joueurs, de leurs préférences ou encore de l'orientation qu'il souhaite donner à leur aventure. De fait, toutes les campagnes seront différentes : en fonction du groupe, la boîte rouge pourra être un puissant artefact ou une fausse piste grotesque ! Lorsque le Gardien a le sentiment que les pistes du premier document s'essouffent, il relance l'histoire avec un nouveau document et de nouvelles pistes, jusqu'à un dénouement qui ne manquera pas d'être cataclysmique.

ET ÇA MARCHE ?

La campagne s'appuie donc sur une trame totalement non-euclidienne et sur la capacité d'improvisation du Gardien et des joueurs. Le supplément déborde d'ailleurs littéralement de conseils judicieux pour improviser en JdR. Ils accompagnent, rassurent et permettent d'aborder cette campagne en toute confiance. L'Affaire Armitage s'adresse tout de même à des joueurs expérimentés. Au final, la mécanique de cette campagne paraît à la fois originale et fonctionnelle. On saluera encore l'excellent travail graphique de Jérôme Huguenin et Sarah Wroot : les superbes documents représentés mettent physiquement les joueurs face à des informations étranges et fascinantes. Au final, vous pouvez obtenir avec l'Affaire Armitage tout ce qui est nécessaire à une campagne grandiose, cruellement propice à une ambiance terrifiante.

Tuin

CRITIQUE

LA CAVE DE NATALOU
INSPIRATION & MANGA

EYE SHIELD 21



Sena Kobayakawa est depuis toujours le souffre-douleur de tous ses camarades. Après avoir réussi le concours d'entrée du lycée privé des Deimon, il se dit que tout va changer pour lui. Malheureusement, il tombe nez à nez avec un psychopathe, Hiruma, le président de l'équipe de football américain du lycée.

Après une embrouille avec des élèves du lycée, Sena fait une course remarquée par Hiruma, qui décide de l'engager. Leur équipe doit participer dans 24 heures au tournoi d'hiver de foot US ! Mais arriveront-ils à

trouver les joueurs qui leurs manquent ?

Si vous voulez voir une équipe de bras cassé parvenir à gagner des matchs impossibles et à s'élever dans tout le Japon, ce manga est pour vous. De plus, il peut vous aider à trouver des tactiques innovantes pour Blood Bowl ! En bonus, après l'avoir lu, vous pourrez regarder le Super Bowl avec vos amis et les épater avec votre connaissance des termes techniques.

31 tomes parus chez Glénat., 6 tomes à paraître avant la fin de la série.



JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS SÉPARE

Imaginez une fille de 10 ans qui aie le pouvoir de voir 90% de l'avenir ! Cette fillette existe, se nomme Haruka Toyama et toutes les organisations mafieuses du monde veulent s'en emparer. L'une d'entre elles réussit à la capturer, mais elle réussit à leur échapper durant son transfert chez le big boss. Elle rencontre alors une personne

à première vue aveugle, mais très rapidement, elle se rend compte que cet inconnu sait fort bien se servir d'un katana. De plus, son arme est très différente des lames de katana habituelles. Si vous voulez savoir pourquoi cette fillette et cet aveugle ont été réunis et comment ils vont se sortir de multiples péripéties, je vous conseille cet excellent manga au scénario très bien ficelé.

Pour vous MJ en manque d'inspiration, ce qui hélas arrive aux meilleurs d'entre nous, vous y trouverez une ambiance très proche de Cyberpunk et Shadowrun, en particulier dans la technologie utilisée par le héros.

11 tomes parus chez Ki-Oon.

DOUBT

Au Japon, comme vous le savez tous, la technologie est en avance sur l'Occident. Surtout quand il s'agit de jeux sur téléphone portable. Justement, l'un de ces jeux est au centre de ce manga. Rabbit Doubt est un jeu où des groupes de 5 personnes ne se connaissant pas initialement incarnent des lapins et doivent trouver qui est le loup parmi eux. Mais un jour, le jeu dépasse la réalité : un groupe se retrouve dans un garage, chacun a un code-barre tatoué sur le corps, qui lui permet d'avancer et d'ouvrir des portes. Trouveront-ils le loup, réussiront-ils à survivre ?

Ce manga peut inspirer une session moderne du mythe de Chtulhu, avec une ambiance à la Saw et une intrigue digne des Dix petits nègres (Agatha Christie). Eh oui, comme quoi il ne faut pas forcément être chez Glénat pour sortir de bon mangas !

4 tomes parus chez Ki-Oon.

CATACOMBES

Tout commence le jour où AnhË vient s'installer à Paris pour vivre de sa peinture. Un soir, elle se rend au concert d'un groupe nommé Katakombes. Après le show, elle est invitée dans les loges et sympathise avec les membres du groupe. Ils lui proposent alors de les accompagner dans les catacombes de Paris. Mais alors qu'ils y sont, il se passe quelque chose, dont elle oublie tout souvenir. Un des membres du groupe ayant disparu, elle décide de partir à sa recherche.

Voilà un manga qui est 100% français. Cela est bien agréable de voir qu'en France aussi, il existe de bons mangakas ! Les dessins et l'ambiance sont très métal goth, avec un scénario bien

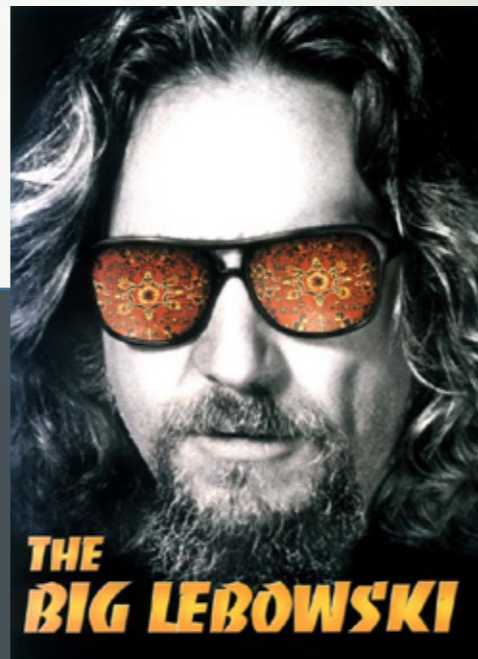


LE COUP DE COEUR

Le coup de cœur de la cave est cette fois pour un film, qui est une véritable dédicace à un de mes dessinateurs préférés, Florent Maudoux, dont vous trouverez d'ailleurs une interview dans nos pages, le créateur de la BD la plus cool : j'ai nommé Freaks Squeele. Le film dont je vais vous parler n'est d'autre que The Big Lebowski ! Ce film est une vraie tuerie, réalisée par les frères Cohen et avec entre autres Jeff Bridges (Iron Man - Tron). Un jour, un homme de main vient chez Lebowski, dit le Duc, pour une sombre histoire de dette contractée par sa femme. Mais le Duc est célibataire et passe sa vie à jouer au bowling et à fumer de l'herbe. Il voit donc un des gars pisser sur son tapis et là, ça part en sucette ! Un film qui vous fait oublier tout vos problèmes, avec un scénario en béton armé. C'est le coup de cœur

ficelé. Cette ambiance conviendra fort bien pour un scénario contemporain de Cthulhu.

Pour le moment, 2 tomes parus chez Senpai.



du grand Natalou, mais pas des moindres ! Ha oui, j'allais oublier ! On y voit aussi le bassiste des Red Hot Chili Peppers, qui n'est d'autre que Flea !

LE COUP DE GUEULE

Le coup de gueule de la cave est réservé aux mangas qui se terminent bien, enfin quand on en voit la fin... Au-delà de 50 tomes, se procurer la série entière commence à faire mal au portefeuille. Aussi, il serait parfois salutaire d'éviter de diluer l'histoire à travers de multiples tomes tous plus inutiles les uns que les autres.

Amis mangaka, si vous m'entendez, travaillez donc vos fins et pondez-nous des séries de longueurs raisonnables !

CRITIQUE

RAPIDE JDR : LA CAVERNE D'ALI BABA DU RÔLISTE

Rapide JDR est la version francisée de sites anglophones de vente en ligne de produits en Pdf destinés aux jeux de rôles – mais pas seulement : on peut aussi y trouver entre autres de petits jeux de plateau. Depuis quelques temps, lorsque vous vous rendez sur les sites RPGNow ou DriveThru depuis la France (ou plutôt avec un navigateur internet en français), vous êtes d'ailleurs automatiquement redirigés vers Rapide JDR. Tous ces sites appartiennent à la société Onebookshelf. Que nous propose ce site ? Au moment de la rédaction de cet article, un choix varié de plus de 16 000 (!) fichiers Pdf, regroupant des versions Pdf d'ouvrages également commercialisés sous forme papier (livres de règles, scénarios, campagnes...) mais aussi des produits, souvent peu chers, uniquement disponibles sous format numérique. Des éditeurs proposent l'intégralité de leur catalogue sur Rapide JDR (Mongoose – plus de 500 produits, dont ceux édités dernièrement en français –, White Wolf – plus de 1000 et je ne suis même pas certain qu'il y ait tout, etc.), quand d'autres se font plus timorés, comme Chaosium qui vient cependant de mettre en ligne ces dernières semaines une grande partie de son catalogue, là où jusqu'à présent on ne trouvait que d'anciens produits (dont les premiers scénarios pour Call of Cthulhu). Nous n'avons pas d'équivalent de ce site en France : Indie-rpg, qui proposait l'excellent Wushu, ne s'est jamais développé et vient d'ailleurs de mettre la clé sous la porte ; les boutiques en lignes reconnues (LudikBazar ou Starplayer) ne proposent aucun Pdf ; la nouvelle boutique en ligne « militante » que viennent d'ouvrir Les Écuries d'Auggias, qui pourrait être novatrice de ce point de vue, ne propose elle non plus aucun Pdf et ne le fera sans doute pas avant longtemps ; enfin, Black Book

Éditions promet depuis le 4 août la sortie prochaine de ses gammes Pathfinder et Shadowrun sous format Pdf mais le mois de septembre est passé et rien n'est encore en ligne ; la vente s'effectuera de plus sur son site et on comprend bien qu'elle en concernera certainement que ses produits. Le constat est donc loin d'être brillant. La frilosité des éditeurs français envers la vente de fichiers Pdf vient en fait de leur relation privilégiée avec les boutiques, auxquelles ils ne souhaitent pas faire concurrence. Et pourtant, les versions papier et électronique de nos produits de jeu de rôle sont tout à fait complémentaires : on achète un ouvrage sous forme papier pour le lire, le relire, l'annoter, etc. – à quoi bon imprimer soi-même un livre entier avec du moins bon papier et de moins belles couleurs ? – et on achète le Pdf pour sortir facilement sur imprimante des illustrations sans casser le livre, recopier facilement certaines parties du texte, se faire une idée du produit à un moindre coût, se procurer l'ouvrage immédiatement alors qu'il faudrait peut-être attendre plusieurs jours pour en prendre possession auprès d'une boutique (il faut se déplacer à la boutique, peut-être attendre le week-end, etc.) et alors que nos joueurs débarquent dans quelques heures, etc. Heureusement, quelques éditeurs français sont en train de sauter le pas, et c'est sur Rapide JDR que cela se passe. Vous pourrez ainsi trouver la plupart des ouvrages des Éditions Icare (Anthéas, Praetoria Prima, etc.), l'essentiel de Warhammer 2ème édition et des produits du 7ème Cercle qui s'ajoutent semaine après semaine, l'éditeur semblant privilégier la sortie d'ouvrages épuisés ou presque épuisés en boutique (on annonce les règles de Cthulhu sous peu).

Pour ce faire – et vous constaterez que

Rapide JDR rappelle pour le moment à tous les instants son appartenance au monde anglo-saxon —, allez, en haut à gauche, dans la rubrique « langues » (sic !, pour le moment en tout cas), puis « French (and English) », et enfin « Français Seulement ». À ce jour, une petite cinquantaine de produits vous attendent (dont les premiers scénarios pour Pathfinder RPG en français, voir encadré).

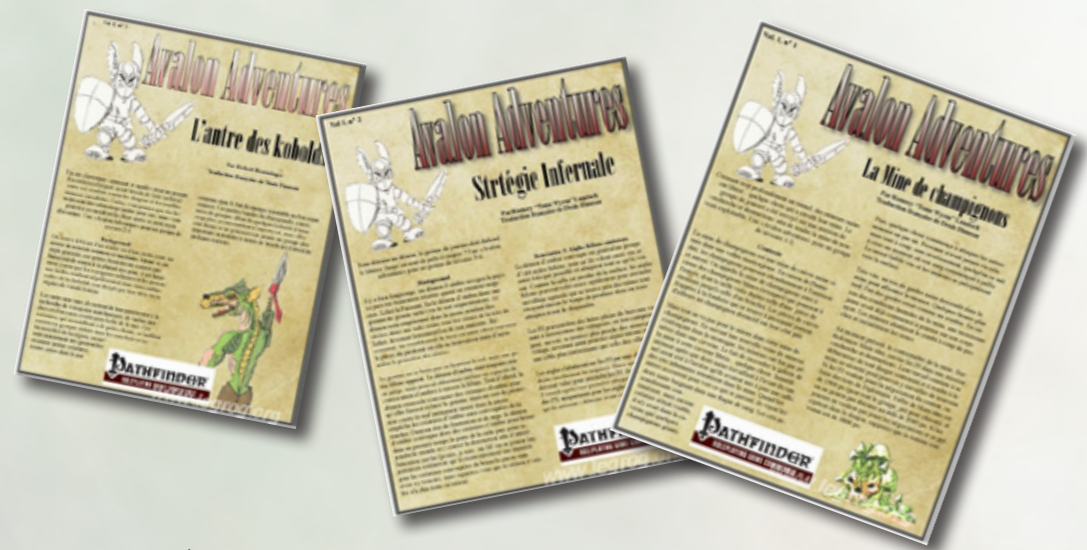
Ce site est aussi l'occasion de s'informer sur les nouveautés du monde anglo-saxon en matière de jeu de rôle. La page d'accueil présente, à chaque fois que vous vous connectez et de manière aléatoire, une vingtaine de nouveaux produits. Cela permet parfois de regarder de manière plus approfondie un produit que vous auriez sinon ignoré. Ce site — et les éditeurs associés — montrent, à l'image du monde anglo-saxon, une réactivité de tous les instants. Ainsi, les premiers produits spécifiquement convertis pour l'iPad viennent de sortir (pour EABA, un système générique dont on avait d'ailleurs annoncé la sortie en français, mais dont les Éditions Icare ne semblent plus parler) ! Outre les catégories « langues », vous pouvez également choisir de sélectionner les produits par genre (fantasy, horreur...), par système de règles, par type de produit (règles, scénarios, campagnes, accessoires, etc...), par éditeur ou par prix (il y a d'ailleurs un certain nombre de produits gratuits, qui sont souvent l'occasion pour un éditeur de se faire connaître et de faire connaître ses gammes).

Les prix sont tout à fait abordables, ce qui permet d'acheter des ouvrages pour

un coût se situant souvent aux alentours des deux tiers ou même plus de la moitié de celui de l'original papier (voir Anthéas par exemple). De plus, des « bundles », — vente groupée de fichiers —, sont souvent proposés (voir Warhammer 2ème édition en français), faisant ainsi encore baisser le coût du fichier seul.

En regrettant qu'une fois de plus ce soient les anglo-saxons qui montrent la voie de l'innovation — et nous aurons sans doute l'occasion d'en reparler dans un prochain article sur Lulu.com —, réjouissons-nous que ce genre de site existe, car il apporte un réel plus aux joueurs et — surtout — aux maîtres de jeu.

N.B. Quelques mots sur la politique particulière de Wizards of the Coast, l'éditeur de Dungeons & Dragons (4ème édition), vis-à-vis du format Pdf : cet éditeur ne publie plus de Pdf depuis le 6 avril 2009 et a fait retirer les fichiers Pdf de ses produits de tous les sites tiers de vente en ligne, les acheteurs perdant toute possibilité de récupérer ces fichiers après cette date sur les sites où ils les avaient achetés (!). L'argument donné fut que trop de fichiers pirates circulaient sur le net. Pourtant, les autres éditeurs ne semblent pas se plaindre de cet état de fait (bien réel) puisqu'ils continuent de manière dynamique à fournir des versions Pdf de leurs produits. On peut donc émettre l'hypothèse que Wizards of the Coast souhaite que les consommateurs se concentrent uniquement sur la 4ème édition de son jeu phare, là où les éditions précédentes de D&D —



qui étaient également disponibles en Pdf, toutes éditions confondues, depuis les premiers livrets de D&D jusqu'aux plus récents— gardaient encore de nombreux adeptes. De mon point de vue, il y a donc également dans cette attitude une volonté de tarir la source des éditions précédentes pour que tous les joueurs passent à la 4ème édition, une politique qui a eu pour effet imprévu de favoriser l'essor des rétro-clones, mais c'est une autre histoire...

À propos de Pathfinder, signalons la sortie des trois premiers modules édités en français pour ce jeu, traduction (par votre serviteur...) de matériels édités par Avalon Games : La Mine de champions (niv. 1-2), Stratégie infernale (niv. 5-6) et L'Antre des kobolds (niv. 2-3). Ce sont des scénarios prêts à jouer : ils contiennent l'intrigue, les statistiques et des plans (tuiles) à imprimer prêts à servir — des produits qui foisonnent dans les pays anglo-saxons mais que nous n'avons malheureusement pas chez nous. Pour même pas un euro, c'est l'idéal pour passer une

soirée sympathique même si, évidemment, on est loin d'une intrigue de dimension planétaire ! La gamme est amenée à s'étoffer dans les mois qui viennent, avec des scénarios supplémentaires mais aussi des PNJ hauts en couleur, etc. Vous pouvez également guetter la sortie prochaine d'un jeu de rôle d'initiation complet d'héroïc fantasy (règles, scénario solo et scénario en groupe) intitulé Querp (QUick Easy Role Playing) et traduit là aussi par mes soins.

Denis Huneau

- <http://www.rapidejdr.fr>.
- <http://www.rpgnow.com>.
- <http://rpg.drivethrustuff.com>.
- <http://www.indie-rpg.com>.
- <http://www.ludikbazar.com>.
- <http://www.starplayer.fr>.

Voir le titre d'une de ses rubriques, <http://www.minuit-dix.net>.



CRITIQUE

SUPPLÉMENT POUR CYBERPUNK
DEAD LIKE ME

C'était une des dernières arlésiennes en date : on attendait depuis plus d'un an cette campagne 100% française pour un jeu dont le suivi laisse à désirer. Que nous réserve donc ce supplément écrit par Mahyar Shareki, l'auteur de Priax ? Connexion Choombata !

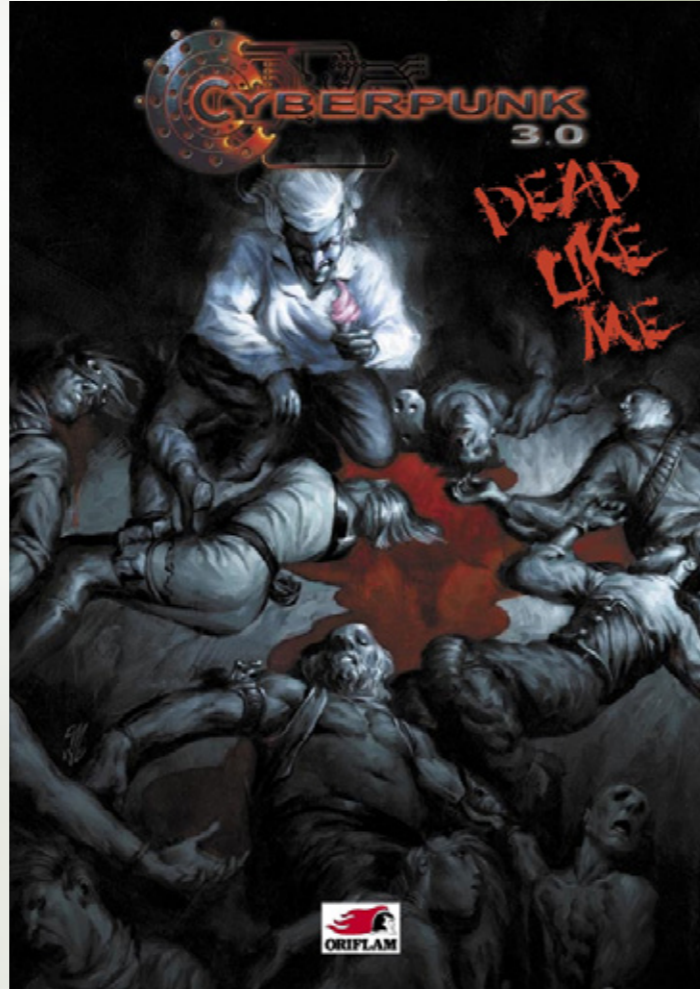
IT'S ALIVE !

Cyberpunk 203X, « cryogénisé » par ses créateurs américains, ne compte que peu de suppléments et la tâche revient désormais à la communauté de joueurs de faire vivre ce jeu incontournable. La nouvelle d'une campagne complète - et française de surcroît - ne pouvait que mettre l'eau à la bouche.

La couverture, magnifique, abrite 120 pages débordantes d'informations : il faudra lire plusieurs fois le supplément pour avoir une vision globale des protagonistes et du déroulement de l'histoire. Quelques illustrations - assez correctes - viennent alléger la lecture de chaque partie. Les plans fournis sont plutôt schématiques mais cela est suffisant pour l'utilisation en cours de partie.

Chacun des cinq scénarii est présenté sous la même forme : plusieurs scènes se succèdent, précédées d'un résumé de l'action et des protagonistes. Cela est très confortable et permet un repérage rapide mais on peut se sentir parfois enfermé dans une armature où l'improvisation ne semble pas être la bienvenue. Le rythme est plus que soutenu : les Personnages seront très vite pris dans la tourmente et devront, dans l'ordre : survivre, choisir leur camp et ... survivre.

L'auteur a également prévu de nous soulager de la corvée de la génération de Personnages Non Joueurs, opération lourde dans Cyberpunk : leurs statistiques nous est fournies et regroupées à la fin de chacun des scénarii sur des pages que l'on pourra facilement



consulter. Merci pour cette attention qui n'est pas forcément la norme.

EN VOITURE BARTMOSS !

Mahyar Shareki a choisi de développer une alterculture originale pour sa campagne: les Protos, axée sur les thématiques de duplication génétique et de perte d'identité. Même si celle-ci est - très bien - présentée au début du supplément, on peut se demander pourquoi il n'a pas choisi d'en développer une déjà existante ? Cela aurait permis de donner plus de « chair » au

cadre de jeu. Surtout que les enjeux et dilemmes présentés aux joueurs auraient pu être rattachés au Riptide ou aux Reefers par exemple. Chaque chapitre de Dead Like Me repose sur un environnement spécifique ou une idée forte propre à l'univers Cyberpunk et là, l'effet est plutôt mitigé. Oui, le jeu est bourré de clichés - motards, tueurs à gages cybernétiques, opérations commando la nuit et on aime ça - mais la version 203X avait élargi le spectre des possibles en ajoutant des thématiques intéressantes : écologie, mutations ou une approche plus douce de la cybernétique entre autres. Cette ambiance est mal exploitée dans les scénarii, souvent plaquée sur l'intrigue pour faire « couleur locale ». Exemple concret : la culture Desnaï est bien présente mais sert juste de terrain de jeu aux adversaires des Personnages. On reste la plupart du temps dans l'urbain que ce soit au sol ou parcourant le toit des immeubles des corporations. Les interactions sont plutôt classiques - on se croirait au volant d'une campagne pour Cyberpunk 2020 - avec quand même assez de « chrome » pour dépayser les habitués.

Alt.End

On ne peut que saluer le travail réalisé par Shareki pour nous fournir ce qui est à ce jour le supplément le plus dense et le plus complet de la gamme 203X. Mais le manque d'originalité de certaines parties et surtout une exploitation moyenne du cadre actuel du jeu fait que cette campagne est plutôt destinée à ceux qui n'ont pas joué à la version 2020 ou qui n'ont pas de scénarii disponibles sous la main. Pour les autres, Dead like Me restera une campagne plus qu'honnête mais qui ne sortira pas des clichés inhérents à Cyberpunk.

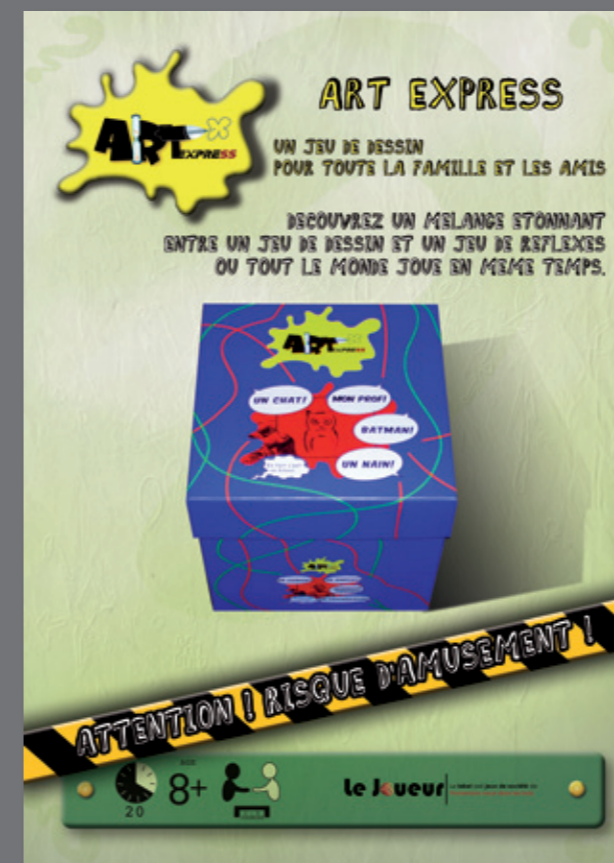
Moffom

ON AIME

campagne clé en main
le rythme soutenu
les aides de jeu

ON N'AIME PAS

le cadre actuel du jeu inexploité
l'aspect dirigiste



INTERVIEW

MAHYAR SHAKERI



Créateur de l'univers Priax et développeur sur plusieurs autres gammes françaises, Mahyar Shakeri est un punker de longue date qui a pu concrétiser le rêve de tout conteur : publier une campagne pour son jeu préféré. Choix, contraintes et liberté, tout n'est pas simple dans le monde de Cyberpunk 203X...

PARLEZ NOUS UN PEU DE LA GÈNESE DE DEAD LIKE ME...

C'était un peu particulier. Cette campagne est née de mon expérience dans l'univers de Mike Pondsmith et de ma vision de 203X. Heureusement, le tout a pu être concilié avec l'envie d'Oriflam de se lancer dans une aventure encadrée, et non pas dans un délire personnel.

VOUS LES AVEZ CONTACTÉS OU VOUS ONT-ILS DÉMARCHÉS AU VU DE VOS CRÉATIONS PRÉCÉDENTES ?

Disons qu'au fil de mes échanges avec Oriflam, comme ensemble nous collaborions déjà sur un autre produit, l'idée d'une campagne autour de Cyberpunk s'est imposée d'elle-même. Le projet est devenu une réalité après une étude approfondie de ce que cela incluait : une validation nécessaire par l'auteur et la formation d'une équipe de travail, qui s'est acharnée à mettre à contribution ses remarques avisées (retours de lecture, sur le fond, la forme, alpha-tests, etc.).

QUELS ONT ÉTÉ LES PLUS GROSSES DIFFICULTÉS ?

Faire valider le projet par Pondsmith, de l'autre côté de l'Atlantique, et accepter de le remanier pour coller à son univers. Mais aussi et surtout, se dire qu'on allait confronter cette vision de Cyber à une génération d'aficionados accros à l'adrénaline et au Futur sombre. Ne pas les décevoir, tout faire pour respecter ce qui a été fait en amenant du neuf.

RÉDIGER UN SUPPLÉMENT POUR UN JEU COMME CYBERPUNK : CADEAU EMPOISONNÉ OU CARTE BLANCHE DE LA PART DE TALSORIAN ?

C'aurait pu être un cadeau empoisonné, heureusement non. Ce fut l'occasion de montrer ce que nous pouvions apporter à cette gamme de légende. Je remercie sincèrement Oriflam de m'avoir fait confiance sur ce point - ainsi que ceux qui se sont investis dans le projet, des enquiquineurs de la première heure et de fins limiers du Futur sombre ! (N'oublions pas que derrière chaque livre, il y a une équipe)



ALLONS UN PEU PLUS LOIN ; POURQUOI AVOIR CRÉÉ UNE ALTERCULTURE DE A À Z, ALORS QUE CELLES EXISTANTES N'ONT ÉTÉ QU'ABORDÉES DANS LE LIVRE DE BASE ?

La démarche est de mettre en évidence la pluralité de l'univers. Il existe des Altercult majeures, et d'autres, qui naissent et meurent sans qu'on s'en soucie. En pointant du doigt l'une d'entre elles et en proposant aux joueurs de choisir son destin, on souligne le mouvement du Futur sombre, jamais essoufflé ou même inquiet de laisser quelqu'un derrière lui.

Le nouveau Cyberpunk n'est pas qu'un croisement de technologies, de classes, il est une incroyable boîte à outils proposant de découvrir de nouvelles ambiances. De la science-fiction à l'état brut !

AVEZ-VOUS DÉJÀ DES RETOURS SUR DEAD LIKE ME ?

Pas seulement des retours sur le fond et la forme, mais aussi sur les ventes, qui sont positives ! Nous avons réussi à réunir anciens et nouveaux joueurs sous la même bannière. Et ce pour plusieurs raisons. Mike Pondsmith nous a autorisés à réutiliser du contenu de sa gamme américaine pour développer certains aspects de ce recueil et le rendre cohérent. Par exemple, il y a un personnage emblématique de la mythique campagne Forlorn Hope, qui revient dans Dead Like Me, avec une évolution ajustée. Ajoutez à cela des alpha-tests effectués par des néophytes de Cyberpunk et des initiés, vous obtenez un sacré alliage.

CELA VOUS ENCOURAGE-T-IL POUR D'AUTRES CRÉATIONS DANS L'UNIVERS CYBERPUNK ?

J'ai dans mes cartons le canevas d'un autre supplément, qui je pense apparaîtra sous une forme ou une autre. La question qui subsiste est de savoir si nous devons nous baser essentiellement sur les livres parus jusqu'alors ou prendre le risque de tracer un nouveau chemin. Les retours sont très intéressants justement, et j'invite quiconque à venir s'exprimer ou à prendre contact avec moi. Parce qu'il y a indubitablement autant de visions de l'univers que de table qui ont parcouru le bitume de

Night City - et donc autant de possibilités de déplaire ou de plaire. Alors autant continuer d'accorder un maximum de violons.

Avec Dead Like Me, la principale préoccupation était de proposer un livre clés-en-main. Le travail a été non seulement soutenu par l'auteur de Cyberpunk 203X, mais aussi par des passionnés de Philip. K. Dick, Tank Girl et autres Bladerunner. Donc quoi qu'on en dise, l'esprit demeurera. Je n'ai été qu'un porte-drapeau, il y a eu d'autres, et il y en aura toujours.

QUEL A ÉTÉ LE BODYCOUNT LORS DES PARTIES TESTS ?

Au-delà des retours essentiels à la mise en place d'un projet d'envergure, il faut savoir que la campagne nécessite de la part des joueurs un esprit de logique et pas un héroïsme gonflé à l'égo. C'est un hymne au courage, à l'adrénaline. Le contraire a été un massacre, des armées entières de Punks jetés à l'abattoir - j'exagère à peine.

VOTRE DERNIER COUP DE COEUR JEU DE RÔLE ?

Mon problème, c'est que je tombe facilement amoureux. Du coup, dès que je lis un nouvel univers, pour peu qu'il soit bien expliqué, je m'enivre d'idées et d'envies. Mes dernières acquisitions : les univers, Scion paru chez Bibliothèque Interdite, Kuro/ Qin chez 7ème Cercle et Deadline chez John Doe.

OÙ EN EST PRIAX AUJOURD'HUI ? QUELS SONT VOS PROJETS POUR LE FUTUR PROCHE ?

Aujourd'hui, l'univers Priax connaît un reboot sous le nom de Priax Genesis. On fixe de nouveaux objectifs et travaille pour proposer des perspectives jusque là inédites dans la gamme. L'équipe est actuellement composée de Loïc Masson, Virginie Léonard, oTTami et Nicolas Grzelak, mais elle s'agrandira certainement avec les nouvelles volontés prêtes à rejoindre l'aventure. On a encore devant nous une à deux années de développement avant son lancement. Croisez les doigts avec nous ! En parallèle, je développe sur la gamme Anoë, de Josselin Grange, un recueil appelé les Cantiques de Karsan

où les sujets principaux seront la foi, l'horreur et le devoir. Il y a également le roman-jeu Crimes (paru chez les Ecuries d'Augias) dans lequel j'ai déjà écrit. Avec cet éditeur, nous sommes en train de poser les bases de nouvelles collaborations. Les Ecuries sont très ambitieuses et vous réservent de grandes surprises dans les deux années à venir. Du côté des Editions Oriflam, j'espère qu'on aura encore de belles choses à faire ensemble. Pour le reste, on va attendre un peu avant d'officialiser, le temps de préparer le terrain et d'être sûr.

DANS LE NUMÉRO PRÉCÉDENT, GREG STOLZE AFFIRMAIT QU'IL ÉTAIT DIFFICILE DE VIVRE DE LA CRÉATION DE JEU DE RÔLE. QUELLE EST LA SITUATION EN FRANCE SELON VOUS ?

J'ai le sentiment que la création souffre des caprices du système. Les intermédiaires Editeur-Distributeur ne permettent pas toujours à un créatif d'avancer en toute sérénité. Les retours sur finances génèrent parfois des situations tordues : un magasin paie en retard, l'éditeur ne rentre pas d'argent, l'auteur mange ses doigts. Ce n'est heureusement qu'un cas de figure, mais les nuances sont nombreuses. Je n'irai pas jusqu'à dire que c'est aléatoire et/ou généralisé, mais vu que le marché représente une niche bien définie, à moins de multiplier les

projets, il devient délicat de prétendre vivre d'une gamme unique.

POUR VOUS L'AVENIR DU JEU DE RÔLE C'EST...

Brillant ! Depuis l'Internet, nous trouvons toutes sortes d'informations. Notamment sur les démarches à suivre pour éditer des livres (jeux ou autres). Du coup, nous avons vu fleurir de nouveaux produits un peu partout, avec une grande qualité. Ceci étant, les particuliers lancés dans l'aventure de l'autoédition ont obligé les éditeurs déjà établis dans le marché à redoubler d'efforts pour proposer des choses meilleures, nouvelles et en constante évolution. C'est un bien fou pour le marché, qui bénéficie en plus de valeur fédératrice comme la récente résurrection du magazine Casus Belli.

UN DERNIER CONSEIL POUR TOUS CEUX QUI VEULENT SE LANCER DANS LA RÉDACTION D'UN JEU DE RÔLE OU D'UN SUPPLÉMENT ?

Partager. Ecouter les autres, leurs avis, leurs conseils. Et travailler ! Puis, avancer sans éclabousser personne. Pas seulement se contenter d'aboutir un projet, mais s'attarder sur la manière de le faire : être honnête avec ceux qui vous suivent et avec vous-même. Ne jamais perdre de vue que c'est une aventure, pas une croisade.

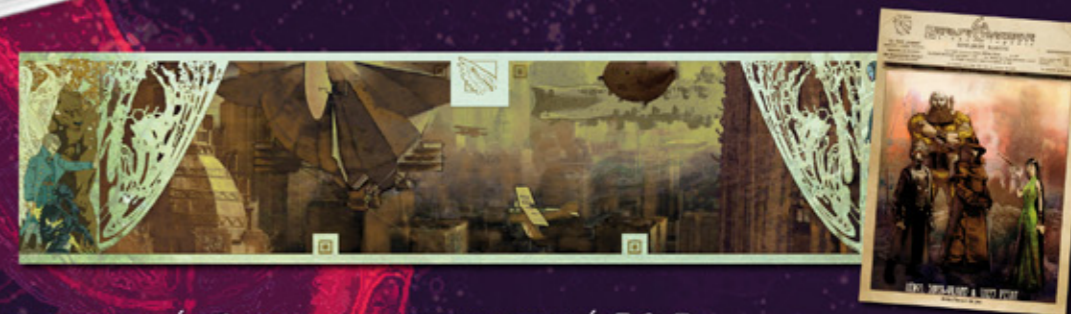
Propos recueillis par Billy Bécone

Disponible dans toutes les bonnes librairies et en magasins de jeux spécialisés



BRIGADE CHIMÉRIQUE L'ENCYCLOPÉDIE

La Brigade chimérique - l'encyclopédie et le jeu de rôle - vous transporte dans l'univers des années 20 et 30 de la remarquable bande dessinée parue aux éditions L'Atalante. La superscience et l'Hypermonde n'auront désormais plus aucun secret !



256 PAGES • COUVERTURE CARTONNÉE • PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 36 €
ECRAN 3 VOILETS CARTONNÉ + LIVRET DE 20 PAGES • PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 20 €

WWW.SANS-DETOUR.COM



L'Appel de CTHULHU

Par-delà
les **Montagnes
Hallucinées**

Et son Kit d'expédition

LA CAMPAGNE : 63 €

LIVRE DE 672 PAGES

LE KIT D'EXPÉDITION : 25 €

LIVRET D'AIDES, ÉCRAN DE JEU ET POSTER



LA PLUS GRANDE CAMPAGNE JAMAIS PUBLIÉE POUR L'APPEL DE CTHULHU

JDR

LES OMBRES D'ESTEREN

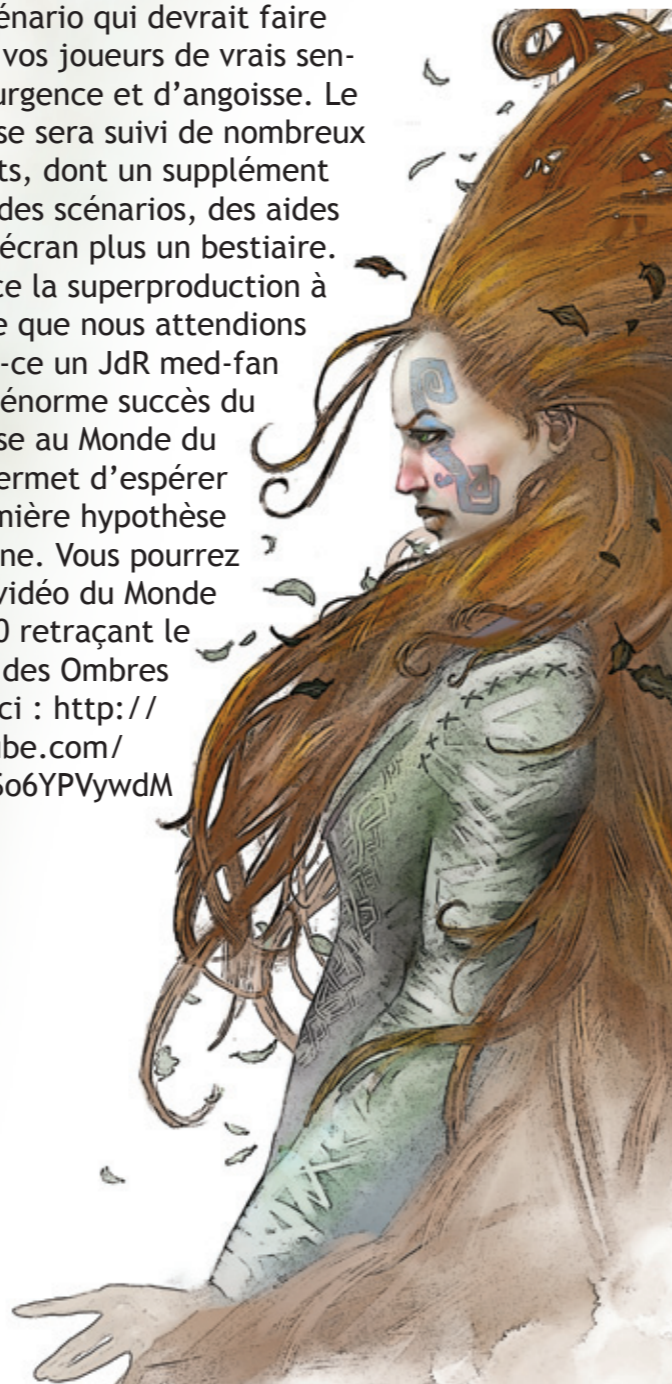


Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle médiéval-fantastique avec une touche cauchemardesque. Première impression : même la gamme Donjons&Dragons n'offre pas une qualité graphique de ce niveau. Il y a quasiment une illustration couleur par double page, et quelles illustrations ! La plupart sont signées Yvan «Gawain» Villeneuve, mais de nombreux autres illustrateurs ont participé, parmi les meilleurs. La maquette est soignée, l'organisation et l'esprit des règles se comprennent en quelques minutes. Le système reprend un peu toutes les grandes idées du jdr : santé physique mais aussi santé mentale, compétences très variées, système de jet 1D10 + caractéristique + compétence sous un seuil de difficulté... Mais le tout ne donne pas une impression de jeu de rôle 'fourre-tout', il donne plutôt une impression de JdR complet. Aucun



scénario n'est inclus dans le livre de base, qui est appelé de façon minimaliste 'Univers'. Il faudra vous procurer le N° 11 de Jeu de Rôle Magazine pour avoir un excellent premier scénario qui devrait faire ressentir à vos joueurs de vrais sentiments d'urgence et d'angoisse. Le livre de base sera suivi de nombreux suppléments, dont un supplément contenant des scénarios, des aides de jeu, un écran plus un bestiaire. Alors, est-ce la superproduction à la française que nous attendions tous ou est-ce un JdR med-fan de plus ? L'énorme succès du livre de base au Monde du Jeu nous permet d'espérer que la première hypothèse sera la bonne. Vous pourrez trouver la vidéo du Monde du jeu 2010 retraçant le lancement des Ombres d'Esteren ici : <http://www.youtube.com/watch?v=0So6YPVvwdM>

Guillaume



SCÉNARIOS

PATHFINDER

SCÉNARIO POUR PATHFINDER

Avalon Games traduit sur rapidejdr.fr des petits scénarii sympathiques et vraiment pas chers. Une aventure toute prête, avec les tuiles à imprimer et... roulez jeunesse ! Suivront sur ce site le premier numéro des «Characters», puis des «Encounters» de la gamme Pathfinder d'Avalon Games, sans compter, dans quelques semaines, des scénarios pour D&D4 et de petites anti-sèches pour le MJ (comment devenir un bon MJ ou comment construire un bon donjon).

http://www.rapidejdr.fr/product_info.php?products_id=80947&filters=0_40030_0_0

(si vous arrivez à recopier le lien sans faute, on devrait vous l'offrir)



SCÉNARIOS

L'AVANT-POSTE AU BORD DES FRONTIÈRES LOINTAINES



Une aventure fantastique pouvant être utilisée avec la plupart des systèmes de jeu de rôle fantastiques de type « Basic ». Recommandée pour des personnages de niveau 1-3.

Écrite et illustrée par Paul Fini
Traduction française de Denis Huneau
Copyright © 2009 IndieOnly. Tous droits réservés.

Distribué sous les termes de l'Open
Game License version 1.0a
www.IndieOnly.com
<http://warlockshomebrew.blogspot.com>

Première édition Mars 2009

NdT : Les statistiques des créatures rencontrées dans ce module suivent assez fidèlement le modèle de celles de la première édition de D&D. Voici la signification des abréviations que l'on trouve en général : pv = points de vie ; DV : Dés de Vie ; AT = Attaque ; DG = Dégâts ; CA = Classe d'Armure ; DP = Déplacement ; AS = Attaque Spéciale.

Un ancien avant-poste abandonné il y a des siècles par un empire en déclin se trouve au sommet d'une colline isolée surplombant une morne contrée sauvage. Pourquoi fut-il déserté et laissé sans surveillance pendant toutes ces années ? Il est certain que les trésors qui autrefois jonchaient la cour intérieure ont dû être réclamés depuis longtemps. Et pourtant... De vagues murmures en provenance d'une cave cachée se sont fait entendre. Des gens ont aussi aperçu des vétérans morts depuis longtemps, hantant toujours les remparts. Certainement des contes racontés le soir au coin du feu à des voyageurs crédules. Mais peut-être y a-t-il tout de même quelque chose de plus ici qui se cache ?

Cette aventure peut s'adapter à n'importe laquelle des nombreuses règles de jeu de rôle retro-clone fantastiques créés ces dernières années. Les éléments de ce module d'aventure ont été laissés suffisamment ouverts pour s'adapter à la plupart des règles et des mondes de jeu de rôle fantastique et s'adapteront aisément à toute campagne du MJ avec seulement quelques retouches et modifications. Recommandé pour 6-8 aventuriers de niveau 1-3.

INTRODUCTION

Cette aventure est destinée à être utilisée avec l'un des nombreux jeux rétro-clones fantastiques existants. Les éléments de ce module ont été laissés suffisamment ouverts pour qu'il puisse s'adapter à la plupart des règles et des mondes de jeu de rôle fantastique et devraient facilement

s'insérer dans n'importe quel cadre ouvert de campagne du Maître de jeu moyennant seulement quelques retouches et modifications. En fait, je n'ai pas cherché à écrire un module conçu pour des règles spécifiques mais un module qui puisse fonctionner avec n'importe quel jeu choisi par le MJ. Ce module est ma contribution à un jeu qui a toujours suscité

mon imagination, comme cela l'a été pour vous, j'en suis certain, depuis de nombreuses années. Mon seul espoir est de vous donner du plaisir à jouer cette aventure et qu'elle vous donne ce même sentiment d'émerveillement et de mystère que si vous ouvriez ces livres de règles fantastiques pour la première fois

CONTEXTE

Il y a des siècles, une armée conquérante construisit un avant-poste militaire au bord de ses frontières les plus éloignées. Au cours des décennies, l'Empire autrefois victorieux commença à s'effondrer en raison de ses propres corruptions et troubles internes. Avec le déclin de son influence, la position de la frontière fut presque oubliée et abandonnée.

Alors que l'avant-poste tomba en ruine et en décrépitude, divers explorateurs ont exploré ses fondations de pierre sombre et ont depuis longtemps visité ses moindres recoins pour récupérer ce qu'ils pouvaient. L'année dernière, un groupe d'orques découvrit les ruines et en conclut qu'elles feraient une bonne position pour lancer des raids sur la campagne environnante. Cependant, après qu'ils aient fait leur rapport

à leur chef, leurs dirigeants forgèrent d'autres plans. Il fut décidé de creuser un complexe sous les ruines existantes et d'augmenter leurs forces jusqu'à ce qu'ils puissent envahir les villages voisins et atteindre la renommée. Pendant que des esclaves kobolds creusent les tunnels, les dirigeants orques attendent le bon moment pour faire connaître leur présence.

NOTES DESTINÉES AU MAÎTRE DE JEU

L'angle de vue général choisi pour les informations ci-dessous doit être utilisé seulement comme un guide pour adapter cette aventure à votre campagne. En tant que Maître du jeu, vous pouvez modifier la situation autour de l'avant-poste et ajouter votre couleur personnelle selon vos besoins et l'imagination de vos joueurs. La plupart des descriptions des salles ont été brossées à grands traits, sauf quand j'avais quelque chose de très précis en tête. Vous êtes invités à utiliser ces informations telles quelles ou tout simplement comme points de départ.

Vous remarquerez que les rencontres indiquent un score de classe d'armure à la fois ascendant et descendant. Cette présentation est destinée à rendre le travail de conversion du MJ un peu plus facile. D'autres éléments de rencontres ont été constitués de manière aussi générique que possible. Des informations spécifiques sur les rencontres peuvent être accessibles en utilisant les règles convenues ou n'importe quel manuel, de livre ou d'énormes grimoires.

Ce module étant conçu pour procurer un feeling « à l'ancienne » en se rapportant aux premiers jours du jeu de rôle fantastique, des compétences et dons de systèmes plus contemporains n'ont pas été intégrés à cette aventure (bien que le MJ, s'il utilise de telles règles, puisse facilement les retravailler au fur et à mesure ou en griffonnant quelques notes dans les marges) et à la place, le joueur du personnage devra utiliser son intelligence pour surmonter les défis qui lui seront présentés dans ce module ou par le MJ. Si vous n'êtes pas certain de parfaitement percevoir les différences entre le style de jeu de rôle contemporain et celui « à l'ancienne », je vous recommande de lire « Une introduction rapide pour le jeu de rôle à l'ancienne » par Matthew Finch, en vous rendant sur le lien qui est fourni à la fin de ce module.

COMMENCER L'AVENTURE

Il existe un nombre infini de façons d'intégrer cette aventure dans votre campagne. J'ai énuméré quelques suggestions dans les paragraphes suivants. Les PJ sont embauchés par un seigneur local pour explorer les terres sauvages autour de l'avant-poste car une activité gobeline a été remarquée ces derniers temps par les paysans locaux. La création de la ré-

gion sauvage est laissée au MJ. Les voyageurs et les marchands se déplaçant le long de la route à proximité de l'avant-poste ont disparu. On pense que l'ancien avant-poste abandonné peut avoir quelque chose à voir avec cela. Certains habitants estiment qu'il est hanté. Les PJ sont perdus dans la région sauvage et leurs provisions sont réduites. Ils sont venus dans cet avant-poste abandonné à la recherche d'un abri à cause d'un orage torrentiel et

sont prêts à affronter l'inconnu pour un peu de réconfort. Vous pouvez alors créer le mystère et la tension à la manière d'un roman de fantasy pulp. Les orques de l'avant-poste sont alliés à un ennemi plus redoutable. Découvrir et défaire la force mineure peut paralyser la plus grande menace. Ce ne sont que quelques idées pour débiter cette aventure. Bien sûr, le MJ est invité à utiliser une accroche qui lui convienne.

NOTE SUR L'AVENTURE ELLE-MÊME

Comme mentionné plus haut, j'ai seulement tenté de tracer à grands traits les descriptions de cette aventure, mais j'introduirai un certain nombre de suggestions ou d'éléments pouvant être utiles au MJ.

L'avant-poste n'a pas de maçonnerie typique de la région. Il fut construit il y a de nombreuses années par une armée d'invasion. Il vous faudra exprimer la légère étrangeté de la construction. Le rez-de-chaussée de l'avant-poste a, effectivement, été abandonné pendant ces nombreuses années et est envahi par les mauvaises herbes et les petites bestioles (comme exprimé dans le tableau de rencontre pour le rez-de-chaussée). La désolation actuelle est une illusion voulue. Les orques vivant au-dessous désirent que les habitants/PJ continuent de croire que l'avant-poste est abandonné pendant qu'ils continuent leurs préparatifs avant de faire connaître leur présence. L'avant-poste existe depuis longtemps et le rez-de-chaussée a été passé au crible par les explorateurs.

Il y a deux prisons au sous-sol et n'importe quel PJ capturé par les gobelins ou les orques sera placé dans une cellule après avoir été roué de coups et torturé (voir pièce 52).

Si les PJ quittent l'avant-poste puis reviennent en ces lieux, le MJ est encouragé à faire se produire des événements dans et autour de l'avant-poste dans le laps de temps où les PJ s'étaient absentés. Lors de leur première incursion dans l'avant-poste, si les PJ ne sont pas tombés sur les orques ou les gobelins, laissez-les penser à leur retour que les zones qu'ils ont explorées sont comme ils les ont laissées. Occasionnellement, ils peuvent remarquer qu'un objet a été légèrement déplacé par rapport à la fois précédente.

Si les PJ sont tombés sur les orques ou les gobelins et que ces créatures ont survécu, supposez alors que ces créatures ont averti leurs supérieurs et que des précautions ont été prises, y compris éventuellement par la pose de pièges supplémentaires, de sentinelles, et même faire connaître leur présence en revendiquant une apparente propriété sur l'avant-poste.

Les gobelins ont rejoint les orques dans l'espoir de gains monétaires rapides, mais n'ont fait que travailler dur et subir de mauvais traitements. Ils aimeraient partir de l'avant-poste mais ne veulent laisser aucun de leurs parents derrière eux.

Le MJ est encouragé à utiliser le bon sens pour gérer l'environnement du sous-sol de l'avant-poste. Les orques et les gobelins ne sont pas simplement de stupides créatures qu'on rencontre et qu'on tue. Bien que cela ne soit pas dit expressément dans le texte, si une alarme se fait entendre, la population vivant sous les ruines attendra les joueurs armée et en alerte. Le MJ devrait en profiter pour harceler les PJ, non seulement pour le plaisir, mais pour donner « vie » à ces créatures.

Les PJ auront d'abord l'élément de surprise, mais pour combien de temps dépend entièrement des actions des joueurs.

RUMEURS

Voici une proposition de rumeurs que le MJ peut utiliser pour aiguïser la curiosité de ses joueurs. Bien sûr, le MJ est libre de créer des rumeurs supplémentaires ou des légendes et les ajouter à celles-ci.

1. À l'origine, l'avant-poste était un temple où étaient réalisés des sacrifices humains. (F)
2. Des gobelins ont installé des archers impassibles au sommet de l'avant-poste pour se défendre contre les intrus. (F)
3. L'avant-poste est vide depuis de nombreuses années. (V)
4. Ceux qui ont exploré l'avant-poste ces dernières années disent que ce n'est plus qu'une ruine et que s'il y eut autrefois un trésor, il s'est évanoui depuis longtemps. (F)
5. Il y a un sous-sol où les prisonniers étaient autrefois retenus. (V)
6. Certaines personnes affirment avoir vu une belle femme errant dans les collines près de l'avant-poste. D'autres disent qu'ils ont vu une vieille sorcière. (F)
7. Certains ont vu une présence plus importante de gobelins et d'orques dans les collines entourant l'avant-poste. (V)
8. On raconte qu'un prêtre maléfique a été enseveli dans les niveaux inférieurs de l'avant-poste. (F)
9. Il existe des grottes naturelles sous l'avant-poste où habite un monstre innommable. (V)
10. Les anciens gardes n'ont jamais quitté l'avant-poste mais ils sont morts là-bas et leurs fantômes hantent maintenant ses ruines. (F)

L'AVANT-POSTE ABANDONNÉ

REZ-DE-CHAUSSÉE

Monstres errants

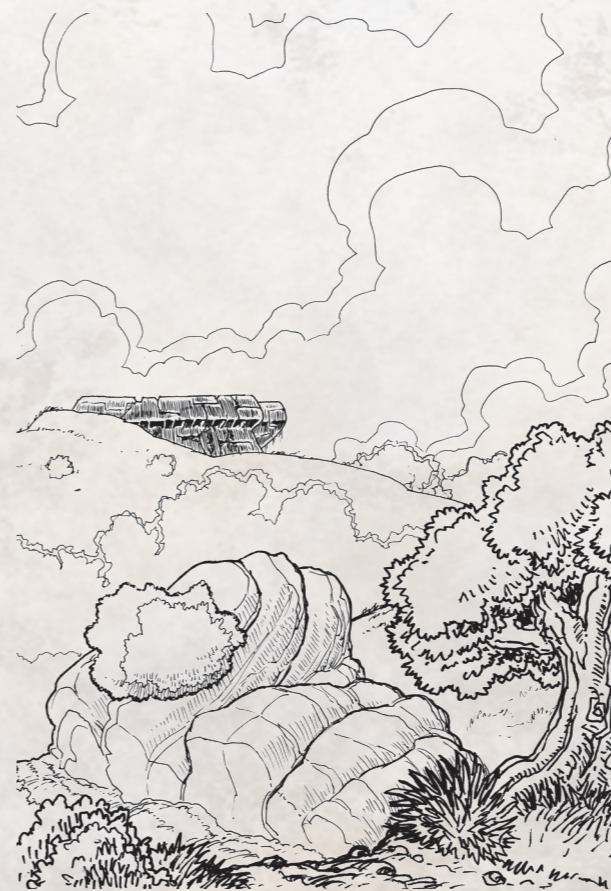
Les rencontres qui doivent être déterminées pour le rez-de-chaussée servent à renforcer

l'atmosphère de désolation et de mystère qui entoure l'avant-poste. Le rez-de-chaussée, pour l'essentiel, est vide (à l'exception des pièges que les orques ont mis en place

pour le groupe de joueurs qui ne se doute de rien).

Un résultat de 1 sur 1d6 tous les trois tours indique qu'une rencontre a lieu. Lancez à nouveau les dés pour déterminer en quoi elle consiste. Au rez-de-chaussée, les rencontres peuvent avoir lieu dans la cour, dans toute salle du rez-de-chaussée, du niveau supérieur ou même de la zone immédiate autour du bâtiment. Consultez la table ci-dessous pour déterminer ce que sera la rencontre.

1. Une meute de loups se met à hurler dans le lointain.
2. Un sifflement mystérieux se fait entendre alors que le vent parcourt à toute vitesse l'avant-poste abandonné.
3. Un bruit de course précipitée se fait entendre en provenance des broussailles ou de quelque part dans la salle.
4. Un corbeau noir menaçant descend en piqué, se pose sur le bord d'un toit et regarde les mouvements du groupe avec méfiance.
5. Serpent à sonnette (1) - pv : 2 (DV 1*) ; AT 1 : morsure ; DG : 1d4 + poison ; CA : 5 [14] ; DP : 10 m ; AS : la morsure provoque 1d4 de dégâts et les personnages doivent faire un jet de protection contre le poison (les effets du poison sont au choix du MJ). Le serpent annonce qu'il va attaquer en se secouant.
6. Striges (2-6) - pv : 4, 4, 3, 3, 2, 2 (DV 1*) ; AT 1 ; DG : 1-3 ; CA 7 [13] ; DP : 10 m ; AS : +2 pour toucher lors de la première attaque.



Copyright Boug

ZONES DE RENCONTRE

L'AVANT-POSTE

S'élevant environ 10 m au-dessus du sommet de la colline désolée, le bâtiment en pierre est le testament d'une époque depuis longtemps révolue. Les blocs de pierre noire irréguliers semblent avoir été taillés par une main étrangère. Les murs extérieurs montent en pente depuis une base légèrement plus large que celle de la partie supérieure. Il y a une ouverture de 6 m de large dans le mur ouest. Les portes de fer qui se trouvaient autrefois dans le portail sont altérées et rouillées, la porte nord béant tandis que celle du sud se trouve sur le sol, les mauvaises herbes et l'herbe poussant autour. Six mètres au-delà de cette ouverture, on peut voir une double porte dont un battant est légèrement entrouvert.

Conduits d'aération. Il y a deux conduits d'aération, notés a et b sur la carte. Ils correspondent respectivement à la cuisine (36) et à la forge (53), au niveau inférieur. Un groupe de joueurs aura 15 % de chances de découvrir ces petites ouvertures s'il fouille la zone autour de l'avant-poste. En cas de découverte, on peut sentir l'air chaud monter des trous avec éventuellement une odeur de brûlé (a) et une odeur de métal chaud (b). Les trous sont beaucoup trop petits pour qu'un personnage puisse s'y faufler.



Copyright Boug

1. PORTE

La porte pour entrer dans l'avant-poste est une zone voûtée de 6 m. Les murs font 10 m de haut, le toit étant ouvert vers le ciel. Il y a un rebord surplombant de 1,20 m qui se trouve 7,60 m au-dessus du sol. Deux lourdes portes en métal sont situées sur le mur est menant à la cour. Une porte est entrouverte.

2. COUR

une cour ouverte, à l'intérieur des murs de l'avant-poste. Le sol de la cour est pavé avec des dalles patinées par le temps, fissurées et brisées. Les mauvaises herbes poussant à hauteur du genou cachent une grande partie des débris éparpillés, qui comprennent une échelle brisée, une enclume inutilisée depuis longtemps et deux tables en bois en mauvais état, dont l'une est renversée. Plusieurs portes sont disséminées le long des murs et semblent permettre d'entrer dans les logements. Elles sont toutes garnies de fer et paraissent fermées. On peut apercevoir trois échelles intactes sortant de l'herbe encore

adossées au mur (voir carte). On peut les escalader pour atteindre le parapet supérieur. Après inspection, deux d'entre elles sont vieilles et usées (toutes les deux marquées « c » ; elles ont 30% de chances de se briser par personnage en train de l'escalader), tandis que l'autre (marquée d sur la carte) semble être plus robuste et moins ancienne.

3. ANTICHAMBRES

Ces pièces étaient autrefois utilisées pour accéder au parapet supérieur et au niveau inférieur. Il y a une échelle en bois appuyée contre le mur ouest, au sommet de laquelle, dans le plafond, se trouve une trappe en acier. Il y a aussi une trappe en bois au sol. La porte du plafond n'est pas verrouillée, mais celle du sol l'est (serrure standard). Les serrures n'ont rien de spécial et un personnage de type voleur a le pourcentage habituel pour déverrouiller la porte. Les deux pièces sont identiques à l'exception de l'échelle de la salle sud. Cette échelle a été affaiblie par les orques et se cassera quand un personnage sera à mi-chemin. Le personnage tombera au sol, subissant 1-2 pv de dégâts.

4. QUARTIERS DES OFFICIERS

Cette salle sent la moisissure et le bois pourri. Des vêtements en lambeaux et les restes de ce qui semble être trois lits en bois sont éparpillés sur le sol constitué de pierre froide. Un certain nombre de patères en bois, fendues avec l'âge, sont suspendues aux murs. Il y a également deux coffres en bois éventrés et vides, et une grande flaque d'eau le long du mur sud-ouest en-dessous d'une fissure dans le plafond au-dessus. Il n'y a rien de valeur dans cette salle.



© http://lopez.emilie.free.fr/milie

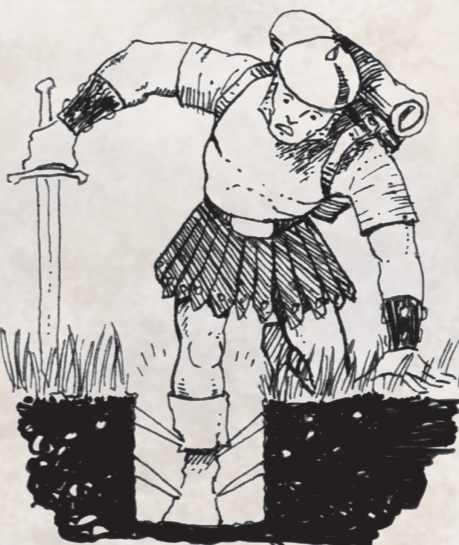
Copyright Emilie

5. CUISINE

La porte de cette salle est verrouillée (serrure standard). Il y a là plusieurs tables en chêne massif, sur lesquelles se trouvent des marmites et des casseroles en fer rouillé. Ici et là, sur le sol, sont éparpillés des bols et des ustensiles en bois. Dans le coin nord-ouest de la pièce se trouve une fosse peu profonde remplie de suie et de cendres, avec au-dessus d'elle ce qui semble être une cheminée. Dans le coin nord-est de la pièce se trouve une trappe en bois qui n'est pas fermée, mais piégée. Si le piège n'est pas découvert et désamorcé, une aiguille située dans la poignée piquera le personnage ouvrant la porte. Ce personnage devra effectuer un jet de protection contre le poison ou s'endormir pendant 1d6 tours suivant le tour initial.

Sur le sol, sous une table adossée au mur sud, se trouve un grand chaudron de fer noir retourné à l'envers. Dans le coin sud-ouest, à côté de la table, se trouvent plusieurs grands sacs qui paraissent remplis. Il n'y a rien à l'intérieur du chaudron, mais si les sacs sont dérangés, trois mille-pattes géants sortent en se tortillant et attaquent.

Mille-pattes géants (3) - pv : 3, 2, 1 (DV 1/2) ; AT 1 : morsure ; DG : poison ; CA : 9 [11] ; DP : 12 m ; AS : La morsure ne fait pas de dégâts, mais les per-



sonnages doivent effectuer un jet de protection +2 contre le poison ou mourir.

6. CHAMBRE À COUCHER

Cette pièce sombre dispose de 3 cadres de lit en bois alignés sur le mur sud-est. Les lits sont intacts, mais le bois est pourri et fragile, il craquera et finira par s'effondrer s'ils sont déposés dessus. Il y a 4 petites malles métalliques au pied de chaque lit, toutes déverrouillées et vides. La chambre est dénuée de toute chose de valeur.

7. FORGE

Une double porte, légèrement entrouverte sur cette pièce qui ressemble à une forge. Depuis l'embrasure on peut voir un grand trou dans le plafond. Directement en dessous de l'ouverture se trouvent plusieurs grosses pierres éparses et de

hautes herbes envahissantes, ce qui rend le sol difficile à percevoir. Le long du mur est se trouve un grand four avec un grand soufflet en mauvais état attaché à la portion nord. Il y a deux tonneaux vides le long du mur nord et un tas de bois et de ferraille dans les coins ouest de la salle. Il y a une trappe déverrouillée en métal dans le coin sud-est de la salle cachée par l'herbe avec un escalier qui descend.

Deux enclumes se trouvent au centre de la pièce. Sur l'enclume au nord est posé un étrange marteau pilon neuf, qui est en parfait état et que l'on peut utiliser comme une arme (dégâts 1d4). Tout personnage marchant près du marteau et de l'enclume a 3 chances sur 6 de voir son pied chuter dans une fosse à pointes peu profonde. Les pointes sont orientées vers le bas, ne causant d'abord aucun dégât, mais 1d4 si on sort le pied. La moitié des dégâts si les pieds portent une cuirasse.

8. CHAMBRE À COUCHER

Cette pièce sombre dispose de 4 cadres de lit en bois situés le long du mur sud-est. Les lits sont intacts, mais le bois est pourri et fragile, il craquera et finira par s'effondrer s'ils sont déposés dessus. Il y a 4 petites malles métalliques au pied de chaque lit. Trois sont ouvertes et vides. Toutefois, la 4e est fermée et piégée. Si on l'ouvre, une expulsion de fines particules de poussières métalliques aveuglera n'importe quel personnage dans un rayon de 1,5 m (jet de protection ou aveugle pendant 1d6 tours). Il y a un risque de 5% de cécité permanente, mais le personnage reçoit un jet de protection supplémentaire en plus du bonus de sa CON pour éviter cela.

9. ÉCURIE

Deux larges et lourdes portes en bois barrées de l'extérieur. Un seul personnage avec une force d'au moins 15 peut soulever la grosse barre en bois. Dès que les portes sont ouvertes, deux loups affamés bondissent et attaquent. Les loups sont les animaux domestiques des orques et ont été placés là pour attaquer les visiteurs trop curieux.

Loups (2) - pv : 10, 8 (DV 2+2) ; AT 1 : morsure ; DG : 1d6 ; CA 7 [12] ; DP : 20 m ; AS : Aucune
A l'intérieur il y a 4 stalles, dont trois sont vides. Dans celle qui est la plus à l'est se trouve ensemble de restes et d'os à moitié mangés. Si on les examine, on peut déterminer que certains pourraient avoir été autrefois humains ; on peut également trouver une bourse en cuir contenant 20 pa. Il y a aussi un abreuvoir à demi rempli d'eau. Au-dessus, au plafond, se trouve un trou recouvert par ce qui semble être du bois de l'autre côté (F). Outre quelques équipements équestres anciens et inutiles, il n'y a rien de valeur dans la salle.

10. PRISON

Une porte métallique verrouillée (serrure standard) débouche sur cette pièce, dont la clé se trouve plus bas dans la salle 21.

Au-delà de la porte se trouve une pièce noire qui semble n'avoir pas été dérangée depuis de nombreuses années, si l'on en croit l'épaisse couche de poussière qui recouvre tout. Un bureau de bois très lourd est situé dans la partie sud-ouest de la salle, recouvert de parchemins et de ce qui semble être des cartes de la région, tous écrits dans quelque langue étrangère (NOTE : ils tomberont en

poussière si on les touche). Le bureau possède un tiroir qui contient un étui de cuir sculpté poussiéreux avec une dague (en argent terni (valeur 30 po) et une clé (celle de l'armoire). Il y a également une petite armoire verrouillée (la clé se trouve dans le tiroir du bureau). À l'intérieur se trouve un petit coffre en bois avec deux bourses à l'intérieur, dont l'une contient 25 po, tandis que l'autre contient 2 gemmes d'une valeur respective de 50 et 75 po.

Il y a une armoire verrouillée plus grande dans la partie nord. À l'intérieur se trouvent des menottes rouillées et un anneau de fer contenant un certain nombre de clés (elles ouvrent les portes des cellules du niveau au-dessous). Une porte métallique verrouillée piégée se trouve également dans la partie nord de la salle.

11. TOIT DE L'AVANT-POSTE

Le niveau du toit de l'avant-poste donne sur la campagne environnante. Le mur de 2 m courant le long du bord externe est également distribué avec les ouvertures utiles pour une défense à distance. Le sol est fait de longues dalles de pierre qui ont été polies avec l'âge. Les autres éléments intéressants sont évoqués ci-dessous.
c. Une fragile échelle en bois. Elle a 30% de chance de se briser après avoir été utilisée.
d. Une échelle en bois.
e. Une plate-forme de pierre qui surplombe l'entrée.
f. Un couvercle en bois cachant le trou donnant sur l'écurie (9). Il est articulé et loqueté mais s'ouvrira facilement. On peut voir par le trou les restes des victimes, l'abreuvoir, et les loups, s'ils sont encore vivants.
G. Un gros morceau de pierre s'est détaché et git brisé sur le sol de la forge.

NIVEAU DU SOUS-SOL

Il n'y a pas de Monstres errants pour ce niveau. Le MJ peut ajouter des rencontres s'il le désire.

ZONES DE RENCONTRE



12. GARDE-MANGER

Dans ce garde-manger et cette salle de stockage se trouvent plusieurs tonneaux ouverts et vides. Un escalier à spirale en pierre situé dans le coin nord de la salle mène plus haut à une trappe verrouillée de l'autre côté (salle 5). Il y a des étagères en bois le long des murs contenant un certain nombre de pots d'herbes séchées, de flacons vides et de petites caisses en bois. Les étagères le long du coin sud-est sont un peu étranges. Les objets posés dessus ne peuvent pas être enlevés. Certains sont cloués sans précautions tandis que d'autres sont collés avec un adhésif. Les étagères cachent en fait une porte secrète qui pivotera vers la salle 13 si on la pousse fort.

13. SALLE DE STOCKAGE

Une salle presque vide excepté un coffre de bois posé le long du mur nord. Il est piégé par un fil de détente qui, si on ouvre le coffre, déclenche une avalanche de pots et de casseroles en métal, de casques, de boucliers et d'armures rouillées depuis une fausse plaque dans le plafond, frappant quiconque se trouvant à moins de 1,5 m du coffre. Cela ne blessera pas le(s) personnage(s), mais fera tout de même un sacré raffut qui alertera les gardes gobelins dans les alcôves (25). Après 1 tour, 5-8 gobelins viendront voir ce qui se passe, cherchant aussi loin que dans le garde-manger et le couloir plus loin. Si les gobelins sont confrontés à des intrus, l'un d'entre eux sera renvoyé en bas pour alerter le reste du complexe. Une porte secrète peut être ouverte par un mécanisme caché camouflé en pierre. Elle s'ouvre sur 13a, le passage en pente qui descend en spirale au niveau inférieur (23).

14. ALIMENTATION DE LA FORGE

Cette salle est remplie de caisses brisées et de déchets entassés dans les coins. Il y a ici 6 rats géants affamés.
Rats géants (6) - pv : 4, 4, 3, 3, 2, 2 (DV 1/2) ; AT 1 : morsure ; DG : 1-3 + maladie ; CA 7 [12] ; DP : 12 m ; AS : La morsure a 5 % de chance de transmettre la maladie

15. TEMPLE

Une double porte en métal s'ouvre sur ce qui semble avoir été autrefois un temple. Sur les murs nord et sud se trouvent des mosaïques formant

des motifs en spirale autrefois colorés et maintenant recouverts de saleté et de crasse. Dans beaucoup d'endroits, les mosaïques ont été brisées et jonchent le sol. Un motif similaire en carrelage sur le sol mène de la porte vers une estrade qui s'élève à l'extrémité est de la salle, sur laquelle se trouve la statue vandalisée et salie d'une divinité étrangère (le MJ peut en décider les détails pour les adapter à son monde de campagne). Après examen, la statue, la base et la plate-forme semblent avoir été sculptées dans une seule pierre massive et ne peuvent pas être déplacées. Si la base est examinée, on peut trouver un petit compartiment caché. À l'intérieur se trouvent deux rouleaux de parchemins en qui tombent en poussière dès qu'on les touche. Un capteur en argent orné sur une chaîne (20 po) et une coupe en argent (15 po).

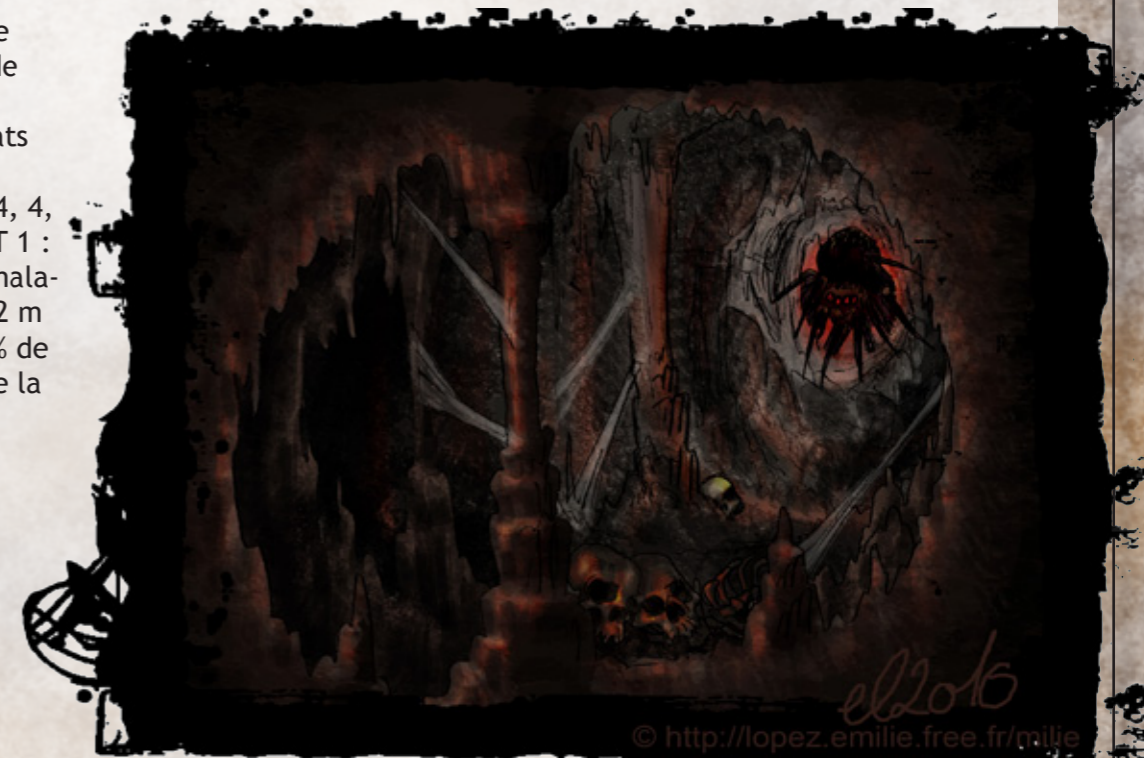
16. SALLE D'ACCÈS

C'est une salle d'accès presque vide menant du niveau du sol au niveau du sous-sol.

Des supports disséminés le long du mur soutiennent des torches. Il y a deux trappes dans le plafond dans les coins nord-est et sud-est de la pièce, qui conduisent respectivement aux deux salles 3. Trois râteliers d'armes vides sont situés sur le mur ouest et une vieille table en bois fragile au centre de la pièce. Si un ou des personnage(s) se met(tent) debout dessus avec un poids de plus de 68 kg, il y a 3 chances sur 6 qu'elle se rompt. Deux portes secrètes s'ouvrent en tournant les supports muraux les plus proches.

17. TUNNEL D'ÉVACUATION NORD

Il s'agit d'un tunnel grossier et inégal qui mène vers le nord sur environ 214 m qui se termine par un tas de décombres causés par un vieil effondrement. Des os sont éparpillés sur le sol et, s'ils sont examinés, ils appartiennent pour la plupart à des rongeurs de taille moyenne tandis que quelques-uns sont humanoïdes. Des fils de soie pendent du plafond et s'accrochent aux murs qui deviennent plus denses plus



Copyright Emilie

© <http://lopez.emilie.free.fr/milje>

bas. Il s'agit de l'ancre d'une l'araignée géante à qui, parfois, les orques et les gobelins donnent leurs captifs comme nourriture.

Parmi les os se trouve un vieux sachet de cuir contenant 30 po et un flacon de Potion de guérison.

Veuve noire géante (1) - pv : 12 (DV 3*) ; AT 1 : morsure ; DG : 2d6 + poison ; CA 6 [13] ; DP : 6 m, toile d'araignée 12 m ; AS : La morsure est venimeuse, jet de protection contre le poison ou mort au bout d'1 tour.

18. TUNNEL D'ÉVACUATION SUD

Ce passage irrégulier se poursuit sur environ 400 m avant de déboucher sur le versant sud de la colline. L'entrée est cachée de l'extérieur par une fausse pierre qui pivote. On peut la basculer sur le côté avec une force de 16 ou plus. À 43 m de la porte secrète (16) se trouve une autre porte secrète, qui se déclenche grâce à une fausse pierre située sur un des côtés de l'ouverture. Un examen approfondi du sol révélera des traces de pas et des marques d'objets traînés sur le sol en provenance de la porte secrète au sud.

19. CHAMBRÉE

La porte de cette salle est barrée de l'extérieur. En s'approchant de cette porte, on remarque une odeur de chair pourrie fortement suspendue dans l'air et, en face de la porte, une grande tache sombre (du sang). À l'intérieur de la salle se trouvent, en désordre, des lits en mauvais état, des caisses brisées et des os dispersés. Cinq goules sont présentes, qui attaquent immédiatement toute personne pénétrant dans la pièce. Trois goules semblent avoir été autrefois

des humains, tandis qu'1 goule possède un cri porcin et des caractéristiques très orques. La dernière est plus petite que les autres et semble avoir été autrefois un gobelin.

Goules (5) - pv : 12, 11, 9, 4, 3 (DV 2*) ; AT 3 : 2 griffes, 1 morsure ; DG : 1d3, 1d3, 1d3 + paralysie ; CA 6 [13] ; DP : 10 m ; AS : jet de protection contre la paralysie.

Des pièces de monnaie sont éparpillées sur le sol. Il faudra un tour pour recueillir l'ensemble des 100 pa et les 300 pc.

L'orque mort-vivant porte un anneau réunissant 5 passe-partout qui pendent d'une vieille ceinture sanglante en cuir usé. Les clés ouvrent la porte en acier verrouillée du couloir (voir carte), des salles 19 et 20 et les deux portes de 22 et de la cellule 23.

L'orque était un capitaine qui dirigea sous l'avant-poste le groupe d'exploration initial. Il avait découvert les clés mais n'eut jamais la chance de pouvoir les utiliser avant que lui et son groupe ne soient pris en embuscade dans cette salle par les goules. Les autres orques battirent en retraite et enfermèrent en barrant la porte le capitaine dans la salle avec les goules et les clés. Le gobelin fut victime du même groupe.

20. SALLE DES SCRIBES

Il y a une épaisse couche de poussière sur tout ce qui se trouve dans cette salle. L'air est lourd et vicié et il y a un silence inquiétant, car il semble évident que la salle est restée inchangée depuis des décennies, voire peut-être des centaines d'années.

Il y a un tapis circulaire au sol comportant un motif exotique. Il est extrêmement vieux mais est encore en bon état et peut aller chercher dans les 200 po au moins.

Il y a également un bureau

surélevé avec, à côté de lui, un haut tabouret en bois aux pieds richement sculptés d'écaillés et de pattes griffues. Sur le bureau se trouve une lampe à huile, un encrier sec et une plume d'oie. Plusieurs parchemins fragiles sont posés sur la table, tous écrits dans une langue ancienne. Si on arrive à les traduire, on découvre des comptes de la gestion quotidienne de l'avant-poste ainsi qu'un parchemin de Protection contre les morts-vivants.

Dans un coin de la salle se trouve un lit à baldaquin avec des draps de soie jaunie et une table de chevet avec un tiroir. Le lit peut rapporter 500 po mais devra être démonté puis remonté par un menuisier expérimenté. Le tiroir est piégé avec un piège à aiguille (sauvegarde contre le poison). À l'intérieur du tiroir se trouve un petit sac noir contenant un bijou fantaisie d'une valeur de 100 po.

21. SALLE DU CAPITAINE

Un silence inquiétant plane dans l'air vicié. Une épaisse couche de poussière recouvre tout ce qui se trouve dans cette salle.

Une grande armoire est adossée au mur sud. À l'intérieur se trouvent une paire de gants en cuir et une Cape elfique. Il y a également dans cette salle un cadre de lit vide et une table de chevet avec un tiroir. Sur la table de nuit se trouve un miroir d'argent d'une valeur de 30 po. Le tiroir contient une des clés de la prison (salle 10) et un petit sac contenant 2 pierres semi-précieuses d'une valeur de 25 po chacune. Sous le lit se trouve un petit coffret de fer contenant 700 pa et 350 po. Au-dessus du lit se trouve un bouclier de métal. Ce dernier ne donne aucun bonus au combat, mais est, en fait, en-

chanté et très léger. Il ajoute seulement 1 kg à son encombrement.

Une tapisserie est accrochée au mur et représente un désert et une ville nichée le long de la côte. Elle est encombrante, mais peut rapporter 300 po si on lui trouve un acheteur.

22. COULOIR DE PRISON

Un escalier de pierre en colimaçon dans le coin sud du couloir mène de l'autre côté à une trappe en métal dans le plafond qui est verrouillée. Le couloir a des relents de chair pourrie et de mort. Il y a 2-5 goules errant dans ce couloir.

Goules (2-5) - pv : 9, 8, 7, 7,

NIVEAU INFÉRIEUR

MONSTRES ERRANTS

Tous les deux tours, un résultat de 1 sur 1d6 indique une rencontre. Consultez la table ci-dessous pour déterminer en quoi elle consistera. Si les monstres rencontrés finissent par être tués, la rencontre ne devra pas être renouvelée. Traitez une rencontre qui se répète comme s'il n'y avait rien ou juste un bruit éloigné. Si le groupe d'aventuriers quitte l'avant-poste et revient ultérieurement, les rencontres de monstres errants sont remises à zéro.

1. Deux orques particulièrement ivres qui pensent que le groupe d'aventuriers n'est qu'une hallucination. S'ils sont obligés de se battre, ils combattent avec un malus de -2 au toucher.
2. Un bruit se fait entendre en écho résonnant bruyamment dans les couloirs — un bruit ressemblant à un tas de pots et de casseroles en fer qui s'écrase au sol.
3. Chiens de garde (2-4) - pv : 7, 7, 6, 2 ; AT 1 : morsure ; DG : 1d4 + agrippe ; CA 6 [13] ; DP : 15 m ; AS : Après avoir réussi une morsure, un chien peut s'agripper en infligeant 1d4 points de dégâts chaque round. Les personnages peuvent se libérer avec un jet de protection contre le rayon de la mort +/- bonus de la FOR.
4. Patrouille gobeline (2-6) - pv : 7, 7, 5, 4, 2, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : Aucune
5. Patrouille orque (2-6) - pv : 7, 7, 7, 5, 4, 3 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 12 m ; AS : Aucune
6. Ogre (1) - pv : 20 (DV 4+1) ; AT 1 : arme ; DG : 2d6 (grande massue) ; CA 4 [15] ; DP : 10 m ; AS : Aucune.

ZONES DE RENCONTRE

25. ALCÔVES

Deux gardes gobelins sont présents dans chaque alcôve. Ils tireront un cordon qui pend au bout de l'un des murs, faisant sonner une cloche située dans les salles 26 pour alerter leurs compagnons. Les gobelins portent une épée courte et 10-20 pa chacun.

Gardes gobelins (4) - pv : 4, 4,

6 (DV 2*) ; AT 3 : 2 griffes, 1 morsure ; DG : 1d3, 1d3, 1d3 + paralysie ; CA 6 [13] ; DP : 10 m ; AS : jet de protection contre la paralysie.

Des portes couvrent les murs nord et sud. Elles sont notées sur la carte comme verrouillées, fermées ou ouvertes. Les clés de la salle 21 déverrouillent ou verrouillent toutes les portes des cellules, sauf la salle 24. Derrière les portes se trouvent des cellules vides de 3x3 m. La cellule marquée d'un « h » contient 1 goule affamée. Goule (1) - pv : 11 (DV 2*) ; AT 3 : 2 griffes, 1 morsure ; DG : 1d3, 1d3, 1d3 + paralysie ; CA 6 [13] ; DP : 10 m ; AS : jet de protection contre la paralysie.

23. ANTICHAMBRE

Une petite antichambre de 3x3 m. La clé de salle 10 ouvre la porte au nord, mais n'ouvrira pas la porte au sud. La clé de la porte au sud fait partie des clés qui se trouvent dans la salle 21.

24. TUNNEL-CELLULE

Il s'agit d'une cellule vide, où le mur du fond a été creusé en tunnel. Le passage de 1,50 m de large au-delà est taillé dans la pierre et se finira 6 m à l'est. Il y a une porte secrète au-delà de laquelle se trouvent des marches menant à la salle 50, la SALLE DES GARDES.

2, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : Aucune.

26. SALLES DES GARDES

6 gobelins dans chaque pièce. S'ils sont alertés par la cloche, ils se précipitent dans les alcôves (25) par la porte secrète pour venir en aide à leurs compagnons. Les gobelins sont assis autour d'une table en train

de jouer aux dés. Il y a un tas de pièces d'argent sur la table, 300 pa pour chaque salle.

Gardes gobelins (6) - pv : 6, 6, 6, 4, 2, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune. Gardes gobelins (6) - pv : 6, 6, 6, 4, 2, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.



Copyright Boug

27. QUARTIERS DU CAPITAINE DES GOBELINS

Le Capitaine Gronk est le capitaine orque qui commande les gobelins des salles 25, 26, 28 et 29. Il n'aime pas beaucoup les gobelins et les maltraite.

Le capitaine Gronk s'estime digne d'un travail plus élevé que celui actuel d'aboyer des ordres sur un groupe de modestes gobelins.

Les gobelins n'aiment pas être commandés par des orques et sapent le commandement de Gronk. Ainsi, lorsqu'ils combattent pour Gronk, le moral des gobelins est de -1 sous leur niveau standard de 6. Sans que le « capitaine » Gronk le sache, le chef orque lui a donné une tâche pour laquelle il est à peine qualifié. Pour les autres orques il est juste Gronk l'obtus. Il porte une massue.

Gronk (orque) (1) - pv : 6 ; AT 1 ; DG : 1d4 (massue) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

Dans la salle se trouve un tas de paille que Gronk utilise en guise de lit, sous lequel est caché un étui en cuir contenant 100 pc, 40 pa, 6 po.

JEU DE RÔLE Magazine

28. CHAMBREE DES GOBELINS

8 tapis sur le sol et 8 gobelins en train de dormir, sauf si une alarme a été déclenchée. Ces gobelins portent une épée courte et 10-20 pa.

Gardes gobelins (8) - pv : 6, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

29. CHAMBREE DES GOBELINS

8 tapis sur le sol et 8 gobelins en train de dormir, sauf si une alarme a été déclenchée. Ces gobelins portent une épée courte et 10-20 pa.

Gardes gobelins (8) - pv : 6, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

30. MAÎTRES ESCLAVAGISTES

Les Gobelins Fat R' Ek et H'ak sont les maîtres esclavagistes des kobolds se trouvant dans la salle 31. Ils portent les clés qui déverrouillent les portes des salles 30 et 31.

Gobelin esclavagiste Fat R'ek (1) - pv : 3 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

Gobelin esclavagiste H'ak (1) - pv : 2 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5



© <http://lopez.emilie.free.fr/milie>
Copyright Emilie



Copyright Xavier DAUJE

[14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

31. ENCLOS DES ESCLAVES

30 kobolds affamés et martyrisés sont enchaînés ensemble. On les a utilisés pour creuser les tunnels du complexe. Deux d'entre eux veulent se venger de Fat R'ek et H'ak mais la plupart veulent seulement pouvoir partir. Sur le sol de la salle se trouvent des os et deux kobolds morts. Au centre de la pièce se trouve une fosse

puante, qui renferme 12 rats géants en train de ronger les os de kobolds morts.

Kobolds (30) - pv : 3 chacun (DV 1/2) ; AT 1 ; DG : 1d4 ; CA 7 [12] ; DP : 6 m ; AS : aucune.
Rats géants (12) - pv : 3 chacun (DV 1/2) ; AT 1 : morsure ; DG : 1-3 + maladie ; CA 7 [12] ; DP : 12 m ; AS : la morsure a 5% de chances de transmettre la maladie.

32. TUNNEL DE SORTIE

Au-delà de la porte (les clés se trouvent dans la salle 30) se situe un passage qui conduit 400 m plus loin dans la région sauvage depuis une ouverture cachée.

33. SALLE DE STOCKAGE

Du matériel pour creuser (pelles, pioches) et des chariots avec des roues. Des planches de bois et des tonneaux vides.

34. CHAMBREE DES GOBELINS

6 tapis au sol sur lesquels 4 gobelins sont en train de dormir dessus. Deux sont éveillés en train de faire le guet le long du mur ouest. Les orques de la salle 43 viennent discrètement par une porte secrète voler les gobelins. Les gobelins veulent les prendre en flagrant délit. Ces gobelins portent une épée courte et 10-20 pa.

Gardes gobelins (6) - pv : 5, 4, 4, 2, 2, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

35. SALLE À MANGER

3 longues tables en bois bordées de bancs, avec dessus des assiettes en métal rouillé contenant de la nourriture séchée décomposée. Il y a 20% de chances que les deux assistants gobelins de la cuisine (36) aillent et viennent par la porte sud nettoyer la vaisselle.

36. CUISINE

Oloff le chef ogre et ses deux assistants gobelins préparent ici les repas pour le complexe. De nombreuses casseroles sont suspendues au plafond. Il y a une grande table/billot de boucher au centre de la pièce avec quelques casseroles, ainsi que la carcasse sanglante d'un cerf en cours de préparation pour un repas. Dans le coin nord-ouest se trouve un foyer qui monte vers la surface. Ce conduit est beaucoup trop petit pour qu'un personnage puisse s'y faufiler. À côté du foyer se trouve un tas de bûches. Un poulet blanc se pavane en toute confiance tout autour de la salle en picorant le sol. Le long du mur sud se trouve une autre table avec davantage de pots et de casseroles. Sur la table se trouvent toutes sortes de viandes fumées et salées (à la fois humaines et animales) suspendue à un crochet au plafond. Dans le coin sud-est de la pièce se trouve une fosse creusée dans le sol avec une corde et un système de poulie au-dessus. La corde est attachée à un grand tonneau. À 6 m de profondeur la fosse se révèle être un puits. Ce n'est pas la cuisine la plus

propre qui soit, mais elle l'est pour des orques et des gobelins.

Oloff est très fier de sa cuisine et essaiera de proposer aux intrus de prendre un repas rapide (leur dernier repas) avant d'essayer de les tuer. Il attaquera avec un grand couteau de boucher. Pendant qu'il prépare le repas, il barrera lentement les portes et essaiera d'obtenir que les personnages déposent les armes. Lorsque le groupe aura fini de manger, Oloff leur demandera comment ils ont aimé le repas puis tuera les aventuriers avec son Couteau des Délices culinaires.

Le Couteau des Délices culinaires est enchanté et permet à l'utilisateur de hacher les herbes, les légumes et la viande deux fois plus vite que la normale. Si on l'utilise comme une arme, il permet deux attaques tous les 3 rounds de combat, infligeant 2-5 points de dégâts (1d4 +1). La lame reste toujours tranchante comme un rasoir et n'a jamais besoin d'être aiguisée.

Oloff a également un poulet animal de compagnie qu'il nomme Cluk. Olof l'adore et l'a violemment défendu contre tout orque affamé. Si Oloff est attaqué, Cluk le poulet sautera et battra des ailes autour



Copyright Emilie

© <http://lopez.emilie.free.fr/milie>

JEU DE RÔLE Magazine



de l'attaquant, provoquant sa distraction et sa confusion, lui ôtant 1 au jet pour toucher. Si le poulet est tué, Oloff sera sonné pendant 1 round et n'attaquera pas. Par la suite, il se battra avec un bonus de +1 au toucher et aux dégâts en raison de sa rage.

Oloff (Ogre) (1) - pv : 18 (DV 4+1) ; AT 1 : arme ; DG : 2-10 (grand couteau de boucher) ; CA 5 [14] ; DP : 10 m ; AS : aucune.

Assistants gobelins (8) - pv : 4 chacun (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d4 (poignards) ; CA 8 [11] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

Cluck le Poulet (1) - pv : 1 ; AT : aucune ; DG : aucun ; CA 9 [10] ; DP : 3 m ; AS : crée la distraction et la confusion en soustrayant 1 au jet pour toucher de l'attaquant.

37. PASSAGE

Une porte dans le mur ouest mène à un passage, puis à une volée de marches et une porte secrète qui s'ouvre sur 18. Oloff et ses assistants utilisent ce passage pour transporter les animaux chassés destinés à leurs repas.

38. QUARTIERS D'OLOFF

Cette salle de 5x5 m est la pièce d'Oloff. Il y a un tas de paille et une fourrure animale dans le coin sud-est de la chambre où il dort. Un petit bloc de pierre se trouve à côté de son lit avec une pipe et un gros pot de tabac à pipe vicié. Les objets de valeur d'Oloff sont cachés dans un coffre se trouvant sous son lit, sous une pierre amovible au sol. La boîte en fer renferme 120 po et une pierre semi-précieuse d'une valeur de 50 po.

39. GARDE-MANGER

Des tonneaux de marchandise séchée sont alignés sur le sol et de grands bocaux d'herbes et d'épices appropriés à un repas orque se trouvent sur des étagères le long des murs. Toutes sortes de membres d'animaux et d'humanoïdes fumés sont suspendus au plafond à des crochets.

40. LE TRIPOT DE GRISLA

Grisla, la prostituée orque, organise le jeu pour les orques. Elle les conserve abrutis avec du grog et les presse jusqu'à ce que leurs bourses soient vides.

Les dés sont pipés et la maison gagne souvent. Des bagarres éclatent fréquemment, mais Grisla peut plus que tenir sa place contre une poignée chahuteuse de semblables. Il y a deux tables dans la salle pour jouer aux cartes et un espace au sol pour jeter les dés. Dans un coin se trouvent deux tonnelets de grog mis en perce. À tout moment, il y aura 6 orques ivres en train de jouer (1-3 seront ivres morts). Un tas de 50 pièces d'or se trouve sur l'une des tables. La salle est éclairée par des bougies sur le mur. On entendra toujours du chahut en provenance de cette salle.

Grisla (orque) (1) - pv : 8 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d4 (poignard) ; CA 6 [13] (cuir clouté) ; DP : 12 m ; AS : aucune.

Orques (6) - pv : 8, 6, 6, 3, 2, 1 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte), CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

41. CHAMBRE DE GRISLA

La porte est tout le temps verrouillée et la clé est conservée à l'abri des regards sur la personne même de Grisla. On trouve dans cette salle un lit de paille recouvert de fourrures animales. Elle est faiblement éclairée par une lampe à pétrole suspendue au plafond. Le trésor de Grisla est caché derrière une fausse pierre dans le mur. Il s'agit d'un petit coffret verrouillé dont la clé est accrochée sur une chaîne que Grisla porte autour de son cou. Le petit coffret est piégé et le bouger de l'espace qu'il occupe fait surgir une lame de métal de l'ouverture. Un personnage peut faire un jet de protection auquel s'ajoute son bonus de DEX pour pouvoir retirer ses mains à temps, sinon il perd 1-5 doigts et 1 pv par doigt. Dans le coffret se trouve une pierre fantaisie (100 po) et 200 pièces d'or.

42. TOILETTES

Un rideau en lambeaux dissimule l'ouverture d'une salle de 6 m de laquelle émane une épouvantable puanteur qui s'ouvre sur une salle d'aisance de 3x3 m avec des trous dans le sol. Un orque est accroupi au-dessus d'un trou et fait ses affaires ; il est vraiment fâché d'être perturbé. L'odeur présente dans la salle est si terrible qu'un jet de protection doit être réussi ou l'on devient gravement malade et inapte pour un tour, le temps de se rétablir.

Orque (1) - pv : 7 ; AT 1 ; DG : 1d4 (poignard) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

43. CASERNE DES ORQUES

8 orques en train de ronfler essayent de dormir dans cette chambre. Les orques ont sur eux 1-10 po.

Orques (8) - pv : 7, 7, 7, 6, 6, 5, 4, 3 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte) ; CA 9 [10]/6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

44. SALLE D'ENTRAÎNEMENT DES ORQUES

Des râteliers d'armes sont alignés le long des murs avec tout un assortiment d'épées, de hallebardes, de haches et autres. Il y a trois mannequins d'entraînement entaillés dans



Copyright Xavier DAUJE

la salle, le plus petit ayant un panneau cloué dessus portant les lettres NN griffonnées avec du sang.

Six orques sont présents dans cette salle, dont 4 sont en train de parier sur les deux à la lutte. Ils transportent chacun 10-20 po.

Orques (6) - pv : 6 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte et/ou hache de jet) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

45. CABINET DU CAPITAINE DES ORQUES

Il y a 20% de chances que le capitaine orque Riz'Ak soit ici dans cette salle sinon il est avec le chef orque dans la salle 60.

Capitaine orque (1) - pv : 7 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : combat comme un monstre à 2 DV.

La salle est peu décorée. Il y a un lit dans un cadre en métal dans le coin nord-est et une pesante petite pierre avec une bougie dessus comme table de chevet. Au-dessus du lit se trouve la tête-trophée d'un minotaure.

Il y a une porte secrète dans le coin sud-est de la salle. Il y a un petit trou dans le mur par lequel une clé peut déverrouiller la porte. Le passe-partout est porté par le capitaine orque Riz'Ak.

Sur le sol de la salle de 3x3 m au-delà de la porte secrète se trouve un coffre de fer. Il est verrouillé et la clé est égale-

ment portée par le capitaine Riz'Ak. Cette clé est nécessaire pour déverrouiller le coffre sans déclencher le piège, qui consiste en une explosion qui infligera 2d8 points de dégâts à toute personne présente dans cette alcôve. Le piège peut être désamorcé par les moyens habituels. On trouve à l'intérieur 300 po et une potion de vitesse dans un flacon.

46. GRANDE CHAMBRÉE

Il s'agit d'une grande chambre avec 3 rangées de 7 lits superposés. Au pied de chaque lit se trouve une malle vide. Tous les lits sont vides et sont prêts pour accueillir la force orque importante qui viendra ici dans un proche avenir.

47. PIÈGE À FOSSE

Tout PJ marchant sur la trappe a 2 chances sur 6 de déclencher un piège à fosse, le faisant tomber dans une fosse de 3 m de profondeur (1d6 points de dégâts). Quand la trappe

s'ouvre, elle claque contre la paroi interne, faisant un grand fracas qui alerte les habitants du complexe.

48. SALLE DE LA STATUE

Toutes les portes de cette enceinte sont fermées, elles s'ouvrent sur le couloir. Contre le mur est se trouve la statue de fer d'un guerrier orque portant un bouclier avec une lame tendue face à la porte ouest. Une fois que tous les personnages sont entrés dans la salle, les portes se ferment et se verrouillent. La statue est enchantée et une bouche magique apparaît sur la bouche réelle de la statue et dira en orque : « JE SALUE LE TUEUR D'HOMMES ». Les personnages ont 60 secondes (temps réel) pour saluer la statue en frappant sur la lame orque tendue avec un morceau de métal identique. Un jet pour toucher n'est pas nécessaire, mais la force du personnage doit être d'au moins 12 pour qu'il y ait une réaction, qui est le déverrouillage des portes. S'il n'y

a pas de réaction adéquate au cours de cette minute, la statue cognera mécaniquement avec un bruit métallique l'épée contre son bouclier pendant 1 tour, sonnante l'alarme. Les gobelins de la salle 25 se dirigeront vers la porte sud, les orques de la salle 44 vers la porte ouest, tandis que les gardes orques de la pièce 58 viendront vers la porte nord. Un mécanisme à l'extérieur de la salle près des portes les ouvre. Les orques et les gobelins attaqueront et tenteront de capturer tous ceux qui se trouvent dans la salle. Les portes ne peuvent pas être crochétées ou déverrouillées de l'intérieur.

49. ESCALIER

Des marches en pierre et en terre battue mènent au-dessus depuis la salle 24.

50. SALLE DES GARDES

2 gobelins sont assis autour d'une table et gardent l'entrée du souterrain. Ils ont les clés pour ouvrir toutes les cellules de ce niveau ainsi que la salle de torture (52). Gardes gobelins (2) - pv : 6, 5 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte) ; CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

51. CELLULES DE PRISON

Toutes les cellules sont verrouillées. Elles sont vides, à l'exception de la plus éloignée à l'est. Dans cette cellule se trouve un nain ensanglanté et meurtri vêtu d'un pagne, Morgo Barberousse (F15 D10 C11 I8 S11 CH11, Niv 2, pv : 13 (2)). Il est enchaîné au sol et menotté. Les clés de la chambre 50 déverrouilleront ses liens. Il a été récemment capturé et fait esclave pour creuser les tunnels et les salles, mais il s'est avéré un peu



trop « difficile de travailler avec », puisqu'il a tué deux de ses ravisseurs gobelins avec ses mains nues. Depuis lors, il a été jeté dans cette cellule, roué de coups et torturé par les frères Long-croc dans la salle 52. Morgo cherche à s'échapper. Il lui reste seulement 2 points de vie mais, si on lui prodigue des soins, il aidera volontiers le groupe, pas contre une quelconque rétribution monétaire, mais pour mener une vengeance joyeuse contre tous les orques et les gobelins présents dans ces tunnels, en particulier les Frères Long-croc (voir salle 52). Morgo ne se salira pas en utilisant une arme ou une armure faite de main orque, mais se fera un plaisir d'en accepter une autre qui lui sera offerte. En raison de sa colère, il combattra les résidents de ce complexe avec un bonus de +1 au toucher et aux dégâts. Bien que sévèrement roué de coups, il a gardé ses oreilles en alerte et a entendu parler de la venue d'une force orque plus importante dans les prochains jours et aimerait beaucoup empêcher que cela se produise.

52. SALLE DE TORTURE

Les Frères Long-croc, 2 orques méprisables, s'occupent de cette salle de torture et prennent une grande joie dans leurs tâches. Ils essaient si possible de ne pas tuer les intrus mais de les capturer et de les enfermer dans des cellules pour les utiliser pour de futurs « jeux ». Ils possèdent les clés des cellules (51) et des chaînes de Morgo.

Frères Long-croc (2 orques) - pv : 7 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (massue à pointes/javelot) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

Dans la salle se trouvent plusieurs mécanismes et appareils rudimentaires : une cage, des chaînes, des fers à marquer posés dans un petit foyer au sol, des pinces, des fouets et des couteaux. Dans le coin nord de la salle se trouve un râtelier et, dans une caisse, une cotte de mailles naine et un bouclier.

53. FORGE

2 orques, Grik et Rakk et leurs 3 assistants gobelins travaillent à la forge, créant des armes et des armures pour les maraudeurs orques qui vont venir. Les orques sont très compétents dans leur travail et fiers de leurs articles, qui passent généralement inaperçus aux yeux de leurs semblables. Les deux orques sont des combattants très qualifiés et attaquent comme des créatures à 2 DV.

La salle contient un soufflet et un four. Au-dessus du four se trouve un conduit menant à la surface. Il est trop petit pour espérer y accéder. On trouve également un certain nombre de tonneaux contenant de l'eau et un tas de ferraille, deux enclumes, des marteaux et des pinces, un tas de boucliers orques, de cottes de mailles, d'épées, de haches et de casques.

Grik (orque 1) - pv : 6 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (marteau ou épée) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : combat comme monstre possédant 2 DV.

Rakk (orque 2) - pv : 6 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 ou 1d10 (marteau ou grande hache +1) ; CA 6 [13] ; DP : 12 m ; AS : combat comme monstre possédant 2 DV.

Assistants gobelins (3) - pv : 3, 1, 1 (DV 1-1) ; AT 1 ; DG : 1d4 (marteau ou dague) ; CA 5 [14] ; DP : 6 m ; AS : aucune.

54. ARMURERIE

Cette salle est remplie de cottes de mailles orques suspendues à des râteliers disposés le long des murs, tandis que des râteliers en bois dispersés dans toute la pièce contiennent des épées orques, des haches et des lances. Dans le coin sud-est se trouve un amas de casques de guerre en métal.

55. ALCÔVE DE LA STATUE

Il y a ici la grande statue en fer d'un orque en armure de combat. Il tient une lance et est orienté plein sud. La statue n'est pas un piège, mais une œuvre d'« art » orque créée par Grik et Rakk, les travailleurs du métal de la salle 53. La statue a été travaillée dans un socle de pierre. Elle est effectivement très bien réalisée et peut rapporter 500 po si on arrive à la déplacer et à lui trouver un acheteur.

56. CHAMBRES DE GRIK ET RAKK

Il s'agit de la chambre à coucher de Grik et Rakk, les forgerons de la salle 53. Il y a deux lits aux cadres métalliques contre le mur ouest, l'autre contre le mur sud. Au-dessus du lit sud se trouve un bouclier fait de main orque (+1) et une épée large. Au-des-



sus du lit ouest se trouve une hache de bataille à deux mains (+1). Le bonus de l'arme est dû à sa confection soignée et non à la magie. Sous le lit ouest se trouve un coffre, piégé avec un gaz qui donne la nausée (zone de 3 m, effets durant 2 tours, sauvegarde contre le poison pour résister).

Le long du mur nord se trouve une cage remplie de paille avec un rat géant animal de compagnie à l'intérieur. Caché dans la paille se trouve une bourse contenant 120 po.



57. SALLE DU PRÊTRE DES TÉNÈBRES

Cette salle abrite le prêtre humain des ténèbres. Sa secte l'a envoyé comme représentant pour conclure un marché avec le chef orque. Le MJ est encouragé à utiliser cet élément comme une amorce pouvant se combiner avec des événements d'une autre campagne.

Calithor Le prêtre des ténèbres - pv : 10 (DV 3) ; AT 1 ; DG : 1d6 +1 (masse d'armes +1) ; CA 1 [18] ; AS : masse d'armes +1, bouclier +2 ; sorts : Détection du Bien, Épouvante.

La salle est richement décorée par deux tapisseries tissées décrivant des scènes de blasphèmes érotiques. Elles sont

relativement grandes, mais on peut les vendre pour 400 po chacune à condition de trouver un acheteur. Le long du mur ouest, en-dessous de la tapisserie, se trouve un autel taillé dans un bloc de pierre noire comme jais. Sur l'autel sont posés quatre bougeoirs diaboliques avec des bougies rouges de sang. Il y a un porte-encens en argent brûlant un mélange exotique qui remplit la salle d'une fine brume. Sur l'autel se trouve une dague en argent dont le manche est richement sculpté. On peut le vendre 100 po. Dans la partie nord de la salle se trouve un lit à baldaquin en fer forgé recouvert de draps fins de soie rouge. A côté du lit se trouve une table de chevet en bois comportant un tiroir.

58. HALL D'ENTRÉE

4 gardes orques se trouvent devant la double porte. S'ils sont approchés par des intrus, l'un d'eux sonne l'alarme pour alerter les gardes de la salle.

59. Ils attaqueront et combattront jusqu'à la mort.
Orques (4) - pv : 7, 5, 3, 2 ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte) ; CA 6 [13]/6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

59. GRANDE ENTRÉE

6 orques gardent cette salle et l'entrée de la salle du chef. Ils attaqueront tout intrus et se battront jusqu'à la mort.
Orques (6) - pv : 7, 7, 6, 5, 3, 1 (DV 1) ; AT 1 ; DG : 1d6 (épée courte) ; CA 6 [13]/6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

60. SALLE DU CHEF ORQUE

Deux piliers de pierre se trouvent dans la salle entre la double porte et le grand fauteuil de pierre et d'os utilisé comme trône par le chef orque du clan Mâchoire d'acier, Brak-Ak. Deux gardes orques sont présents. Le chef possède

un loup enchaîné au mur et le libérera en cas d'attaque. Le problème, c'est que le loup a reçu de mauvais traitements et qu'il peut attaquer n'importe qui dans la salle :

1-10% : le chef orque

11-20% : les autres orques (capitaine, gardes, ogre, etc)

21 à 99% : le groupe de joueurs
100% : ils fuient complètement en-dehors de la salle.

Un grand ogre est également présent, qui sert de force physique au chef. Si son attention n'est pas encore éveillée et qu'il ne se trouve pas encore dans cette salle, il viendra de la salle 61 et attaquera le groupe.

La lumière de la salle provient de 2 braseros allumés qui jettent une lueur rouge dans toute la pièce.

Chef Orque Brak-Ak (1) - pv : 10 (DV 2) ; AT 1 ; DG : 1d6 (étoile du matin +1) ; CA 6 [13]/6 [13] ; DP : 12 m ; AS : aucune.

Loup (1) - pv : 11 (DV 2+2) ; AT 1 ; morsure ; DG : 1d6 ; CA 7 [12] ; DP : 20 m ; AS : aucune.

Ogre (1) - pv : 25 (DV 4+1) ; AT 1 : arme ; DG : 2d6 (grande massue) ; CA 5 [14] ; DP : 10 m ; AS : aucune.

61. CHAMBRE DE L'OGRE

Une chambre peu décorée. Sur le sol se trouvent un tas de paille recouvert d'un tissu grossièrement tissé et un grand plat contenant des os rongés. Un certain nombre d'armes surdimensionnées sont accrochées au mur nord : une masse d'armes, une étoile du matin, une grande hache de bataille, une massue à pointes en métal. Ces armes sont faites pour un ogre et toute créature plus petite aura besoin d'utiliser ses deux mains pour manier ces armes ainsi que d'une FOR de 15. L'ogre qui vit dans cette salle choisira l'une de ces armes quand il sera appelé à combattre. Un trésor est

dissimulé derrière une pierre dans le mur près du lit. Dans la niche se trouve un coffre de fer avec 800 po et deux pierres semi-précieuses d'une valeur de 50 po et 100 po.

62. CHAMBRE DU CHEF ORQUE

Dans cette chambre à coucher sombre et lugubre se trouvent les biens du chef orque. Un lit dans un cadre métallique est situé le long du mur nord. Sur le lit se trouve un plat en fer contenant de la viande crue et des os rongés, dont certains sont des restes humains. Une table de chevet en bois comportant un tiroir est à côté du lit. Ce dernier est verrouillé et c'est le chef qui en possède la clé. Sur la table de chevet se trouve un fouet en cuir taché de sang. Le tiroir de la table de chevet contient un flacon qui renferme une potion de vol. Des chaînes sont accrochées au plafond dans le coin sud-ouest de la salle. Sur le mur sud se trouve une tapisserie donnée au chef par le Prêtre des ténèbres. Elle est grande, mais peut être vendue pour 400 po si on lui trouve un acheteur. Derrière la tapisserie se trouve une porte secrète donnant sur une petite salle.

63. SALLE SECRÈTE

un petite salle de 1,5 x 1,5 m avec un coffre de fer posé sur le sol, qui contient le trésor du chef. Il est piégé par une aiguille empoisonnée (jet de protection réussi ou mort). À l'intérieur se trouvent 1200 po et 2800 pa.

64. PORTES BARRÉES

Ces portes sont barrées par 3 lourdes barres de bois et calées par des planches. Un crâne est peint sur la porte et les mots suivants sont écrits en orque : « Défense d'entrer » ! La zone au-delà de la porte fut découverte par les orques.

Creusant plus profondément dans le sous-sol, ils ont découvert des grottes naturelles. Toutefois, au cours de l'exploration, les orques furent attaqués par l'horreur indicible qui, depuis des siècles, n'avait pas été dérangée. L'expédition fut décimée et l'entrée barrée.

65

Au-delà de la porte se trouve un passage en pente. L'extrémité ouest de ce passage semble creusée dans le sol et est moins finie que les autres passages. À environ 12 m à l'est de la porte se trouve une énorme pierre naturelle bloquant le passage. À la base de la pierre, il y a une ouverture dans le sol suffisamment grande pour qu'un homme puisse s'y faufiler. Un espace libre se trouve au-delà et on peut sentir l'air humide. Un rouleau de corde de 15 m est posé sur le sol dont l'extrémité est attachée à un anneau sortant de la pierre.

LES CAVERNES DU PÉRIL ET LA TOMBE DE L'OUBLIÉE

Les grottes qui se trouvent sous les tunnels creusés par les orques sont des cavernes naturelles froides et humides. Les murs et le plafond sont irréguliers. Un étroit tunnel se trouvant dans la salle 71 mène à une tombe depuis longtemps oubliée où vit une nécrophage, qui a attaqué les orques quand ils sont descendus pour explorer les cavernes, il y a donc deux nécrophages orques qui demeurent dans la salle 70. Il n'y a pas de monstres errants à ce niveau mais cela ne devrait pas empêcher le MJ de lancer les dés pour ne pas laisser de répit aux joueurs.

66. GROTTES NATURELLES

Une caverne naturelle d'envi-

ron 6 x 9 m. Le plafond se situe à environ 12 m du sol avec une crevasse de taille humaine menant au couloir en pente (64). Une mare d'eau douce froide occupe la moitié de cette salle. La partie la plus profonde fait 2 m de profondeur et remonte en pente douce à partir de là.

67. CAVERNE

Une caverne apparemment vide. Dans le coin sud se trouvent des cristaux naturels et ce qui semble être une substance luisante sur le sol. Les cristaux sont non-précieux et la substance sur le sol est de la vase grise.

Vase grise (1) - pv : 11 (DV 3*) ; AT 1 ; DG : 2d8 ; CA 7 [12] ; DP : 3 m ; AS : ne peut être tuée que par la foudre ou des coups donnés par des armes.

68. CAVERNE VIDE

Une caverne vide.

69. CAVERNE AUX CHAMPIGNONS

Cette caverne naturelle est faiblement éclairée par une substance phosphorescente présente sur le mur. Il semble y avoir une petite densité de champignons géants au centre de la salle. Parmi les champignons géants il y a 2 criards qui, si on provoque leur réaction, alerteront les 2 nécrophages de la salle 70 qui arriveront en courant depuis les deux entrées au nord. Dans la partie sud-ouest de la salle se trouvent des formations bulbeuses embrouillées recouvertes d'une substance jaune pâle. C'est de la moisissure jaune.

Criards (2) - pv : 21, 9 (DV 3) ; AT : spéciale ; DG : néant ; CA 7 [12] ; DP : 1,5 m ; AS : un mouvement dans un rayon de 3 m provoque l'émission d'un cri perçant par le champignon pendant 1d3 rounds.

Moisissure jaune (1) - pv : 11

(DV 2*) ; AT : spéciale ; DG : 1-6 + spécial ; CA : peut toujours être touchée ; DP : 0 m ; AS : Si elle est touchée, même par une torche, la moisissure jaune expulse un nuage de spores sur 3x3x3 m (50 % de chances par contact). Ceux qui se trouvent dans ce nuage subissent 1-6 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre le Rayon de la mort ou tousser jusqu'à ce que mort s'ensuive dans les 6 rounds.

70. CAVERNE DES NÉCROPHAGES

Deux ex-orques, maintenant nécrophages, habitent dans cette grotte. Ils ont été créés par la nécrophage de la salle 72. Si le groupe déclenche la réaction des criards de la salle 69, ils se précipiteront dans cette salle et attaqueront en prenant deux passages différents pour y parvenir. Sinon, ils se trouveront ici.

Nécrophages (2) - pv : 11, 9 (DV 3*) ; AT 1 : toucher ; DG : perte d'énergie (1 niveau) ; AC : 5 [14] ; DP : 10 m ; AS : perte d'énergie (1 niveau), ne peut être touché que par la magie ou l'argent.

71. CAVERNE VIDE

Une caverne vide. Une ouverture étroite est située dans le mur ouest. Le passage ne fait que de 1,5 m de large, court en descendant sur 12 m et se termine par une autre petite ouverture menant dans la tombe (72).

72. LA TOMBE OUBLIÉE

Personne n'a dérangé cette salle de 12 x 9 m depuis des siècles. C'est le tombeau d'une ancienne guerrière des siècles passés dont la mémoire a été perdue avec le temps. Héroïne durant sa vie, cette guerrière fut maudite et obligée de vivre éternellement comme nécro-

phage. Ainsi, elle erre dans ce tombeau et dans les cavernes adjacentes depuis une éternité.

Deux piliers finement sculptés avec des motifs décoratifs se chevauchent en spirale en direction du plafond voûté 9 m au-dessus. Au centre du mur nord se trouve une double porte en fer verrouillée.

Il y a une petite anfractuosité dans la paroi du coin nord-est de la salle, qui fait 1,5 m de large et mène à la salle 71. Dans la partie sud de la salle se trouve une estrade à laquelle on accède grâce à 3 marches. Sur cette estrade se trouve un sarcophage en pierre sculptée. Le couvercle a été retiré et git à côté, brisé sur le sol. Dans le sarcophage se trouve le nécrophage qui se lèvera pour attaquer quiconque pénètre dans la pièce.

Nécrophage * (1) - pv : 22 (DV 3*) ; AT 1 : contact ; DG : perte d'énergie (1 niveau) ; CA : 5 [14] ; DP : 10 m ; AS : perte d'énergie (1 niveau), ne peut être touchée que par la magie ou l'argent.

De chaque côté de l'estrade se trouvent deux récipients en pierre. Leurs couvercles de pierre peuvent être facilement retirés, révélant le trésor caché à l'intérieur, pour un total de 5300 pc, 1300 pa, 400 po et une paire de boucles d'oreilles en diamants d'une valeur de 1600 po.

Si la nécrophage est détruite et que ses restes sont replacés dans le sarcophage, la double porte dans le mur nord se déverrouillera, sinon il y a les chances habituelles pour déverrouiller et ouvrir la porte.

73. COULOIR

Ce couloir est en fait la grande entrée du tombeau. Il fait 6 m de large par 9 m de long. Une porte de fer verrouillée se trouve au milieu du mur nord et une double porte en fer au

milieu de celui du sud. Un chemin de dalles polies relie une porte à l'autre. Le reste du sol est fait d'une pierre de texture rugueuse peinte en noir. Quatre piliers soutiennent un plafond voûté 6 m au-dessus. Les piliers sont sculptés avec des serpents en train de s'enrouler dont la tête touche le plafond. Leurs yeux qui regardent le chemin dallé en bas sont des rubis de grande taille (d'une valeur de 150 po chacun), faisant donc 4 paires en tout. Le long des murs est et ouest se trouvent 12 lourdes tapisseries, 6 par mur. Elles représentent chacune un guerrier différent en armure exotique ancienne. Derrière chaque tapisserie se trouve une petite niche contenant un guerrier squelette. On ne peut remarquer cela depuis les portes ou le chemin dallé. Aller d'une porte à l'autre se fait en restant sur le chemin dallé. Si un PJ s'écarte de ce chemin pour une raison quelconque et se retrouve sur la surface rugueuse noire, les guerriers squelettes se réveillent et attaquent.

Les rubis, si on arrive à les atteindre, peuvent être facilement arrachés et recueillis. Squelettes (12) - pv : 8, 8, 7, 7, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 2 (DV 1) ; AT 1 : épée ; DG : 1d6 ; CA 4 [15] ; DP : 6 m ; AS : enchantés et combattent comme des monstres à 2 DV.

74. PASSAGE

Il s'agit d'un passage en pierre qui monte en pente douce pendant un peu moins de 400 m. Il se termine par un mur de pierre lisse. Ce mur est l'entrée du tombeau. Il ne peut pas être ouvert de l'intérieur. Si on l'explore de l'extérieur, on découvrira un étroit ravin caché menant au même mur de pierre lisse. Le souvenir des moyens nécessaires pour ouvrir cette porte a été perdu avec le temps.



© <http://lopez.emilie.free.fr/milie>

Copyright Emilie

CECI TERMINE LE MODULE «L'AVANT-POSTE AU BORD DES FRONTIÈRES LOINTAINES»

REMERCIEMENTS

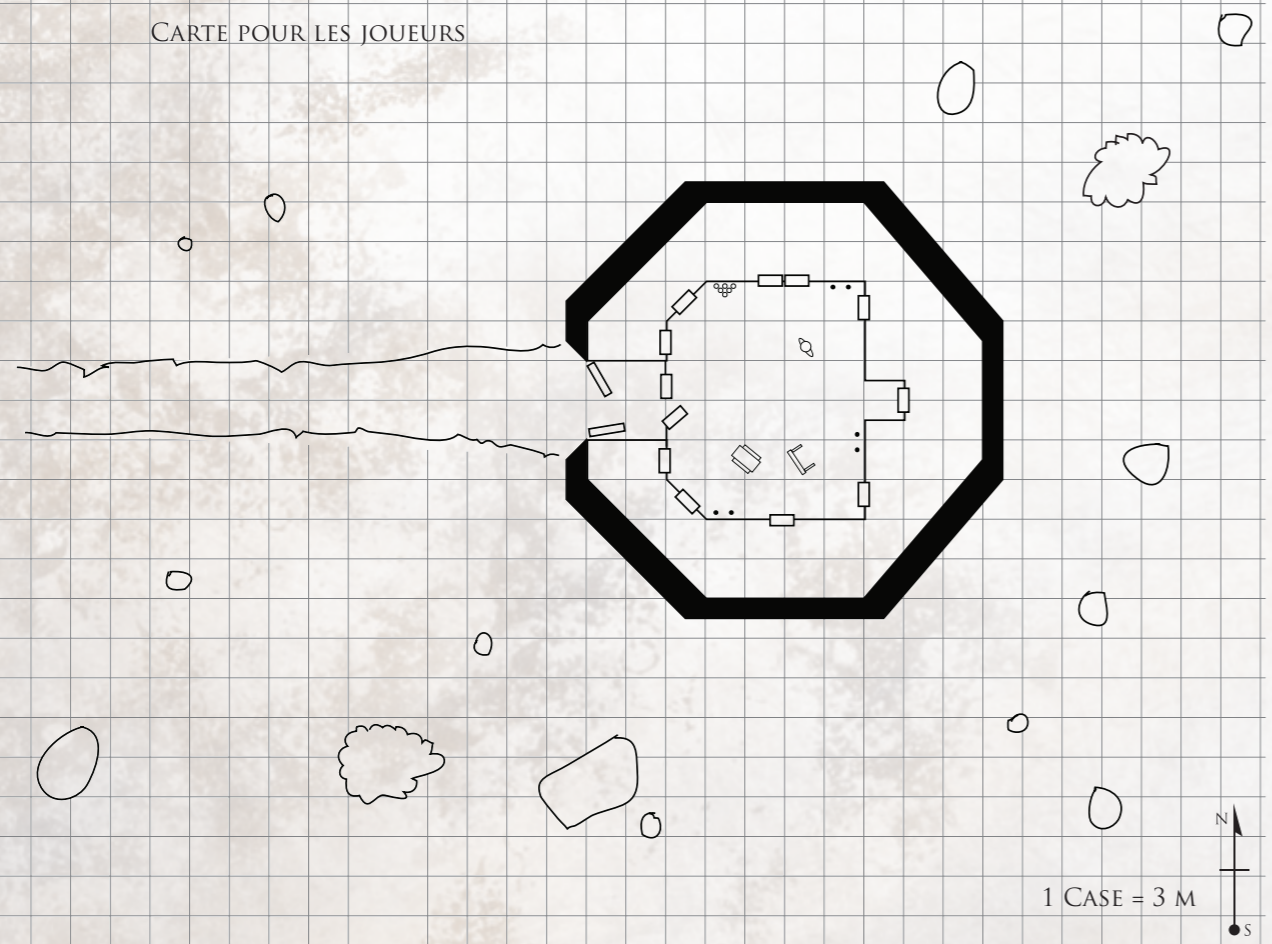
Je voudrais formuler des remerciements honorifiques à Dave Arneson, au regretté Gary Gygax, à Mike Carr, à Eric Holmes, à David Sutherland, à Erol Otus et aux autres pères fondateurs qui ont créé leur jeu d'imagination il y a bien des années. Je tiens également à remercier tout le monde de Dragon's Foot, Robert Pinnell, un remerciement particulier à Jay Sharpe pour ses généreuses suggestions et ses yeux de lynx, les blogs innombrables et les créateurs d'ensembles divers de règles qui ont inspiré une fois de plus ce jeu fantastique. Vous trouverez ci-dessous une liste de liens que j'ai trouvé utiles ces dernières années à propos de la Renaissance « Old School » 1.

Dragonsfoot.org
SwordsAndWizardry.com
BasicFantasy.org
GoblinoidGames.com
www.lulu.com/content/3019374

1. Ces sites sont en anglais. NdT.

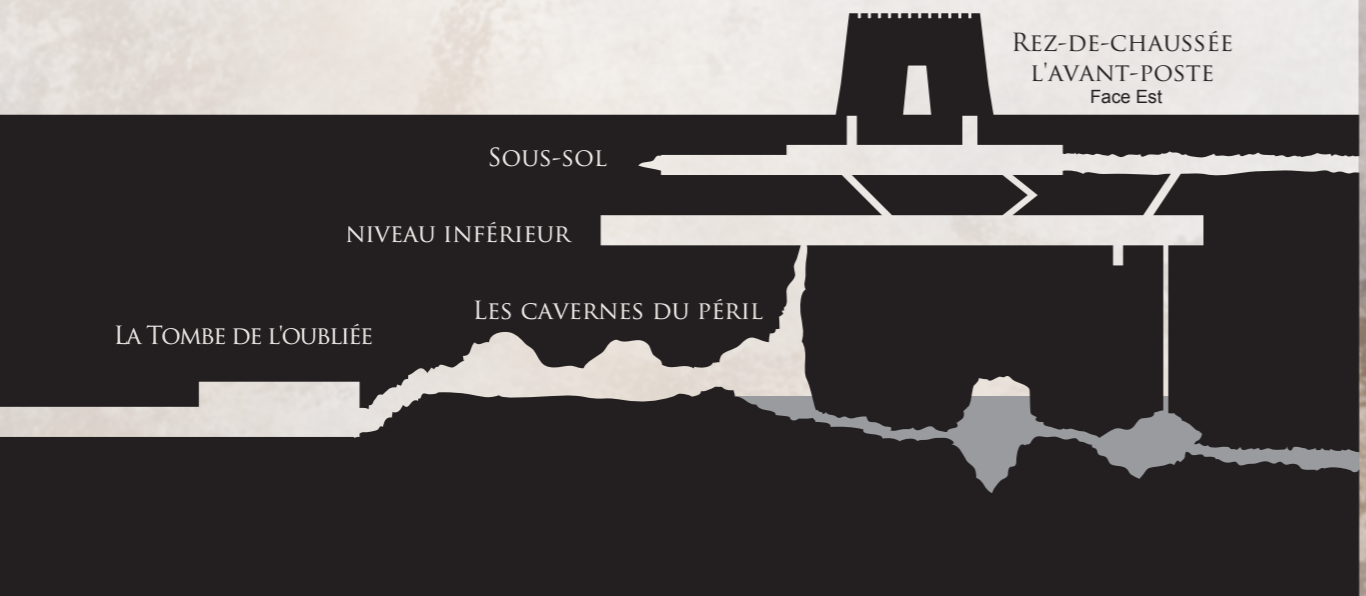
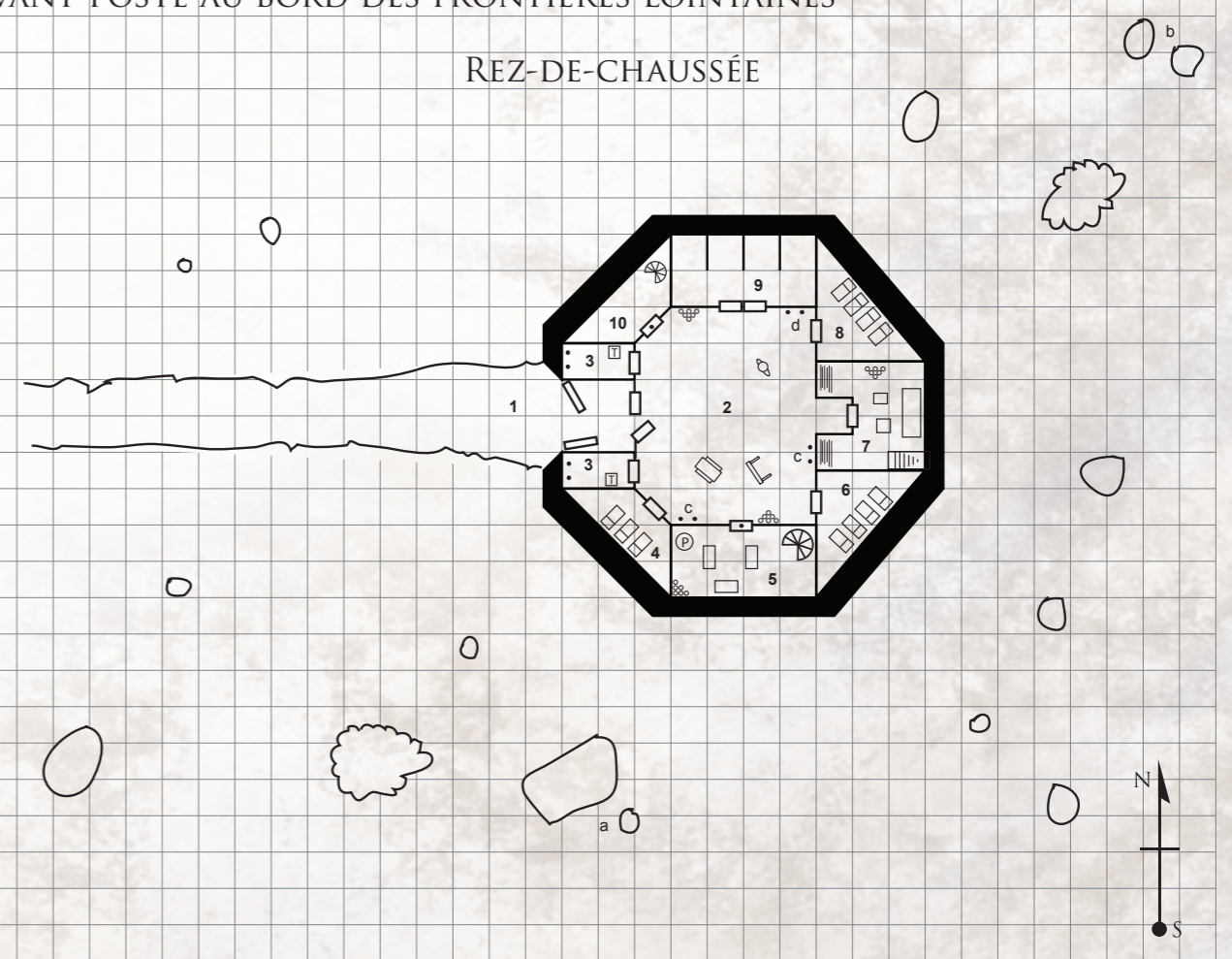
A Quick Primer for Old School Gaming by Matthew Finch
Si vous avez aimé cette aventure, gardez un oeil sur le futur DC-2 : «Le Temple perdu des ombres chuchoteuses» édité par The Warlock's Home Brew !
contact@indieonlycomics.com
www.indieonly.com

L'AVANT-POSTE AU BORD DES FRONTIÈRES LOINTAINES
CARTE POUR LES JOUEURS

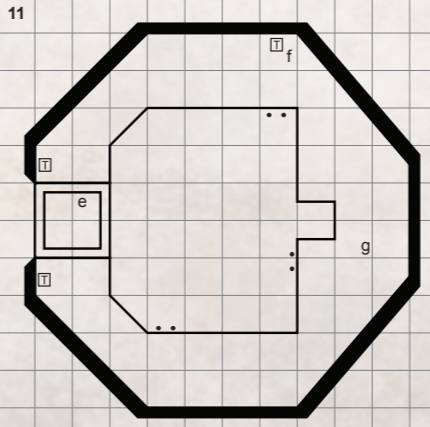


L'AVANT-POSTE AU BORD DES FRONTIÈRES LOINTAINES

REZ-DE-CHAUSSÉE



TOIT DE L'AVANT-POSTE

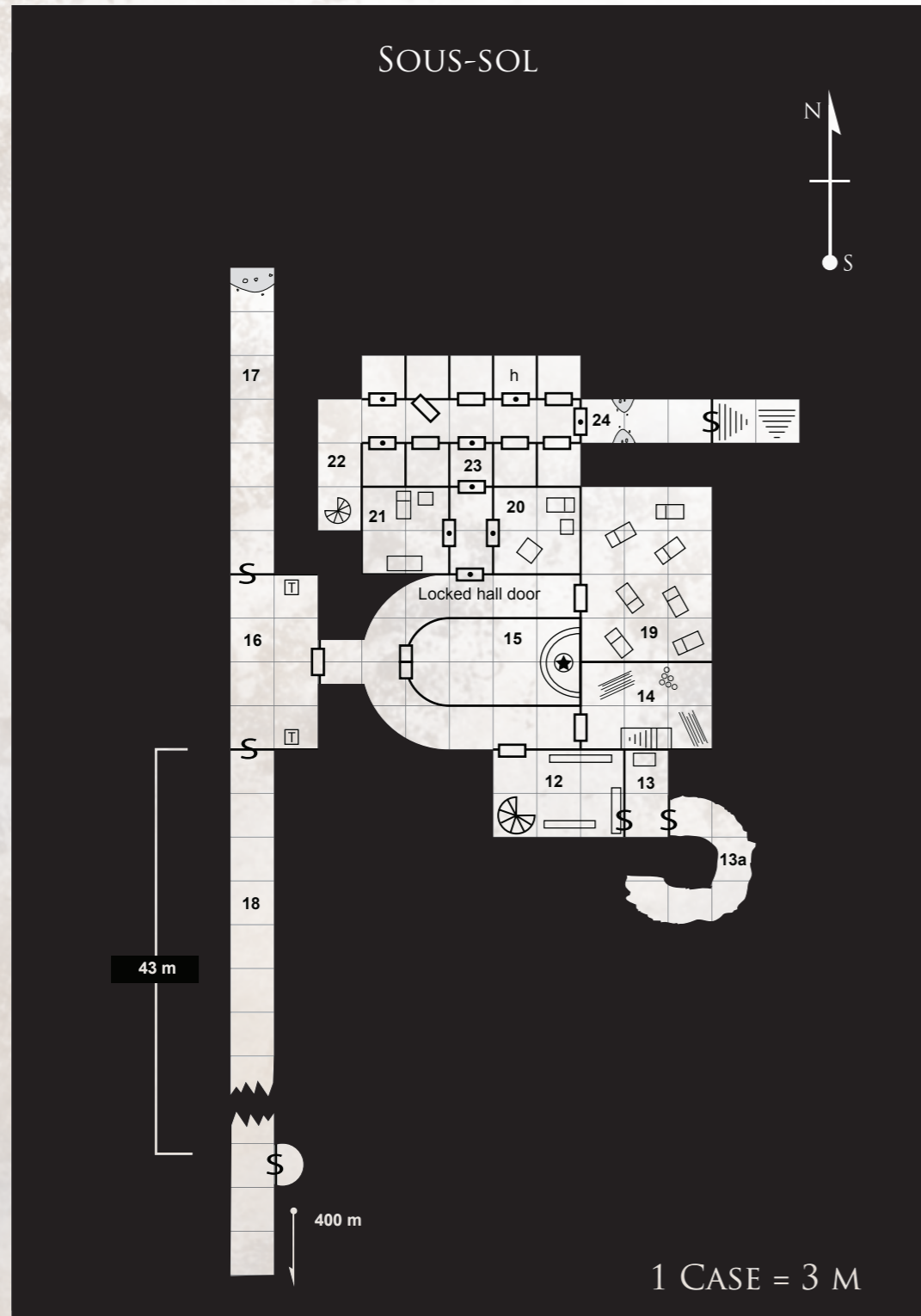


LÉGENDE

- Porte
- Porte verrouillée
- Statue
- Porte secrète
- Escalier
- Echelle
- Piège
- Rocaille
- Estrade
- Mannequin
- Herse
- Pilier
- Fosse
- Piège à fosse
- Sarcophage
- Eau

1 CASE = 3 M

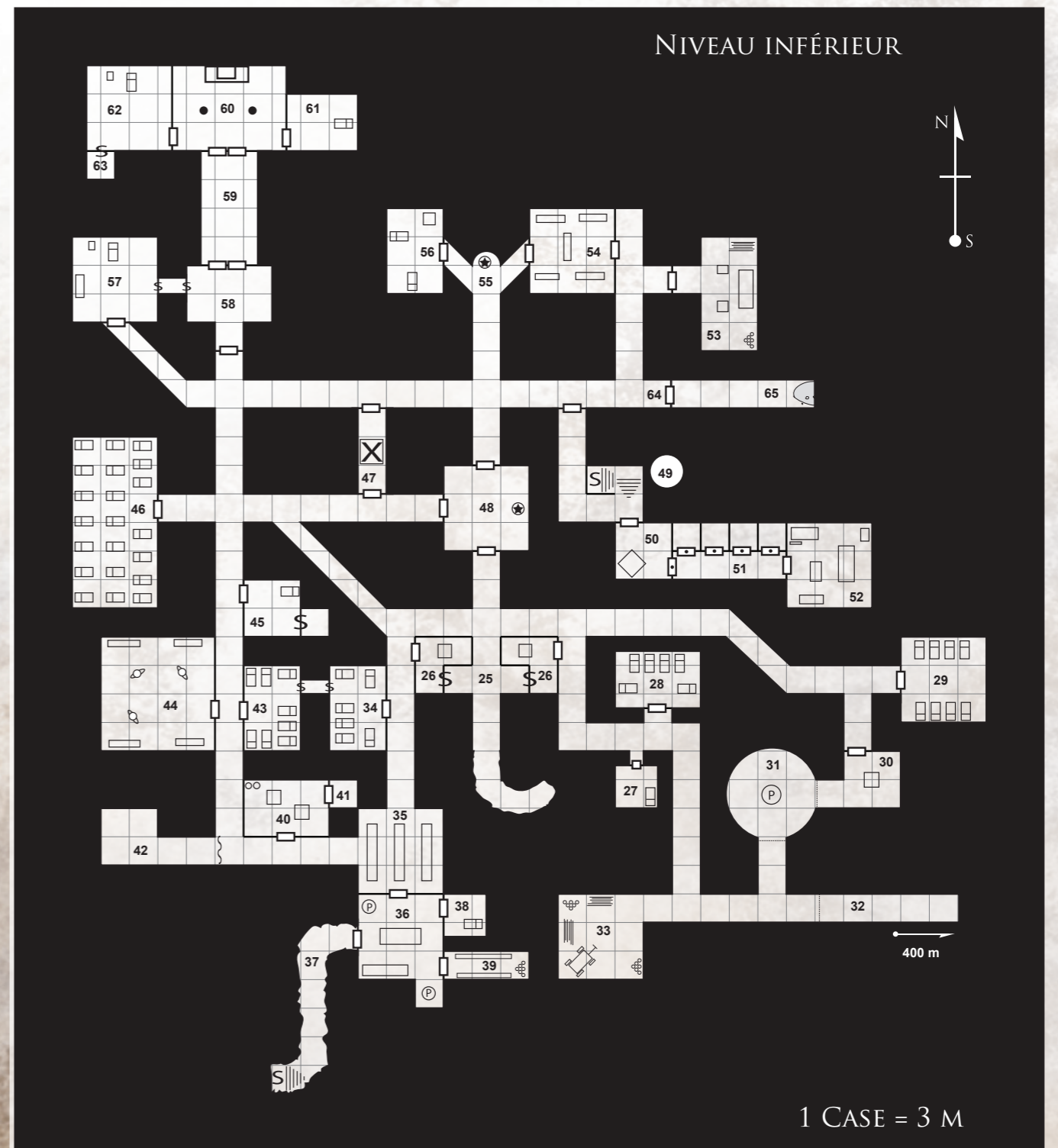
SOUS-SOL



LÉGENDE

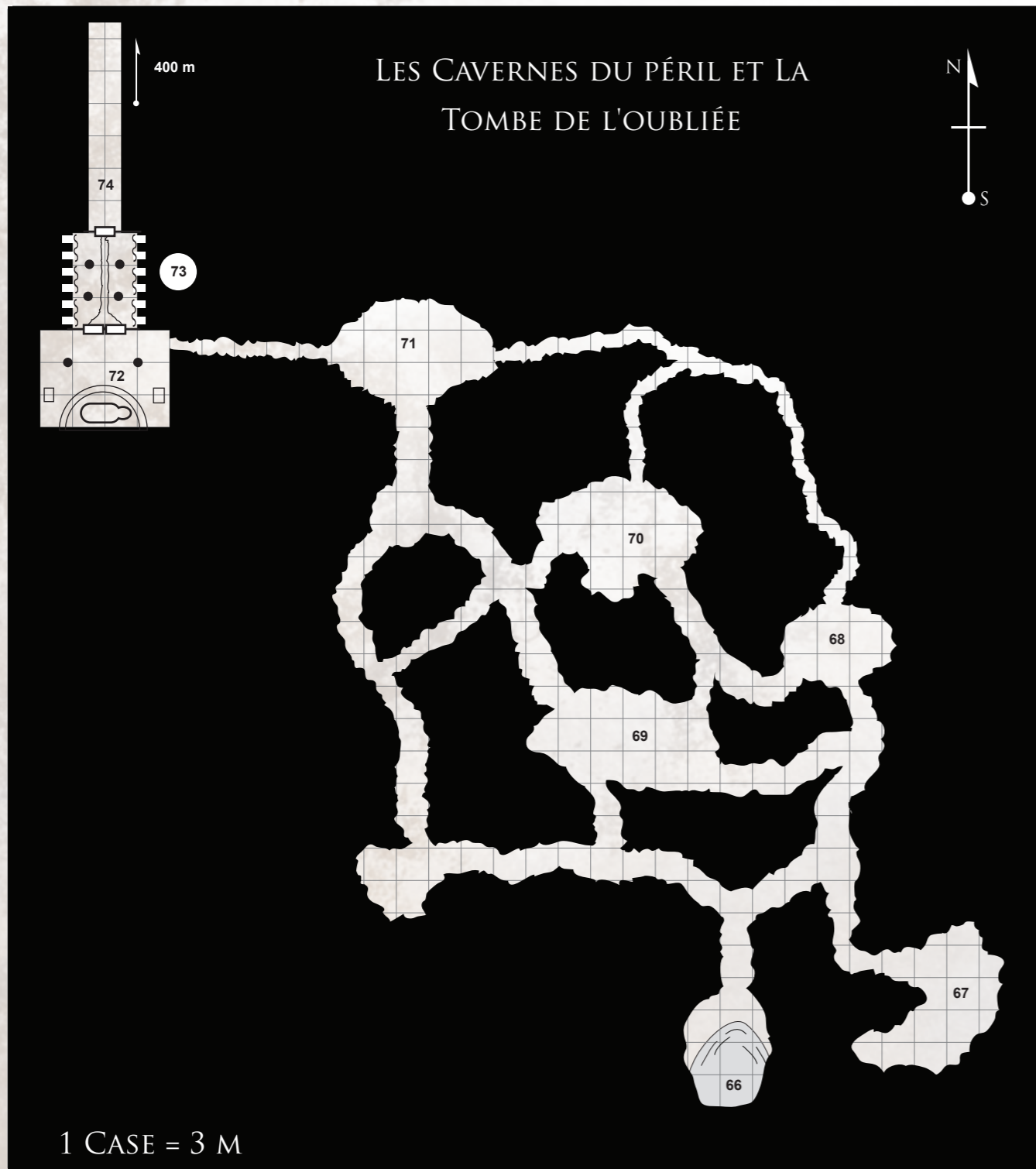
- | | | | |
|-------------------|----------|-----------|---------------|
| Porte | Escalier | Estrade | Fosse |
| Porte verrouillée | Echelle | Mannequin | Piège à fosse |
| Statue | Piège | Herse | Sarcophage |
| Porte secrète | Rocaille | Pilier | Eau |

NIVEAU INFÉRIEUR



LÉGENDE

- | | | | |
|-------------------|----------|-----------|---------------|
| Porte | Escalier | Estrade | Fosse |
| Porte verrouillée | Echelle | Mannequin | Piège à fosse |
| Statue | Piège | Herse | Sarcophage |
| Porte secrète | Rocaille | Pilier | Eau |



LÉGENDE

Porte	Escalier	Estrade	Fosse
Porte verrouillée	Echelle	Mannequin	Piège à fosse
Statue	Piège	Herse	Sarcophage
Porte secrète	Rocaille	Pilier	Eau

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The name “The Warlock’s Home Brew”, “The Warlock’s Home Brew” icon, “The Outpost on the Edge of the Far Reaches”, IndieOnly and IndieOnlyComics are reserved as Product Identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text, themes, characters and situations of the Outpost on the Edge of the Far Reaches, with the exception of Product Identity is considered Open Game Content. All artwork, including maps, incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder. OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006 Chris Gonnerman.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch.

END OF LICENSE

JDR NAC

NOUVEAUX ANIMAUX DE COMPAGNIE NOUVEAUX AVENTURIERS COSTUMES

Un jeu d'imaginaire collaboratif dérivé de Hyper Héros, d'Antoine Drouart, Thomas Laborey et Thomas Lampert, disponible en téléchargement gratuit sur www.imaginez.net.

Amicalement dédié à Krypto and the Legion of Super-pets, à Captain Carrot and the Zoo Crew, à Ace the Bat-hound, à Hoppy the Marvel bunny et à Peter Porker the spectacular Spider-ham

IMAGINAIRE COLLABORATIF ?

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un jeu de société qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Le jeu consiste à réagir à l'énoncé d'une situation initiale proposée par le meneur en décrivant verbalement la réaction du personnage que l'on a choisi. La situation évolue ainsi et appelle de nouvelles réactions. La situation initiale et ses évolutions probables sont regroupées au préalable par le meneur au sein d'un scénario dont le respect n'est en rien garanti. Le jeu, uniquement verbal, repose sur la visualisation

mentale des événements et ne recourt jamais à leur mise en oeuvre réelle.

Si chaque partie s'interrompt après un temps fixé par les disponibilités des participants, la richesse des situations est telle qu'il est possible de continuer indéfiniment à animer les mêmes personnages au cours de parties successives.

Un système de résolution donne une base conventionnelle de description des capacités des êtres vivants, objets et événements pour favoriser une appréciation objective des conséquences des décisions des joueurs. Il ne constitue pas pour autant des règles du jeu dont le respect conditionne le succès.

En effet, puisque seuls comptent la pertinence des actions décrites et l'intérêt des situations, ce loisir, à la différence de toute autre forme de jeu, ne prévoit aucun objectif à atteindre ni aucune compétition entre participants. Il repose sur l'imagination, la capacité à faire des choix responsables et la présence d'esprit et permet de vivre des situations ou d'adopter des comportements éloignés ou non du quotidien, mais avec la sécurité d'une simulation, ce qui en fait, si on le souhaite, un outil puissant de développement personnel.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Les œuvres de fiction sont écrites et lues par des humains, même lorsqu'elles décrivent des univers imaginaires. Les héros de Tolkien ou de Star Wars sont majoritairement humains (il n'y a guère que Dark Crystal qui échappe à la règle). Et il en va de même des super-héros : pourtant, les araignées mordent aussi les chiens, même lorsqu'elles sont radioactives ; de même, personne n'envoie de fusée dans une ceinture de rayons cosmiques sans la tester d'abord avec un équipage de singes. Et ne parlons pas des programmes gouvernementaux de supersoldats : certains ont authentiquement été menés sur des dauphins...

Et si c'étaient les animaux qui étaient plus rapides que des balles, plus puissants que des locomotives et capables de tordre l'acier à pattes nues ? Naturellement, pour la jouabilité, on considérera qu'en plus, ils acquièrent alors une intelligence humaine.

Bienvenue dans le monde de ces Nouveaux Aventuriers Costumés !

NAISSANCE D'UN HEROS

THÉMATIQUE ET ESPÈCE

Tout personnage de ce jeu est un animal doté de super-pouvoirs, dans un monde qui, à part ça, est réel. En bon super-héros, chaque personnage doit reposer sur une thématique forte : hercule, magicien, acrobate, manipulateur du climat... De là découleront son costume et son nom de guerre. Naturellement, ici, les choses se compliquent puisque les personnages sont au départ n'importe quel animal. Jouer sur le contraste entre l'espèce et le thème d'un personnage (un hibou aux pouvoirs lumineux) ou au contraire renforcer à l'excès les clichés sur certaines espèces (un serpent hypnotiseur) est une bonne façon d'imaginer des choses qui font mouche.

Ne laissez pas la zoologie limiter votre imagination : des espèces disparues (dodo, thylacine, mais aussi ptérodactyle !) ont pu survivre en cryogénie, et des hybrides ont pu naître, identiques comme par hasard à des chimères mythologiques telles que l'hippogriffe !

ORIGINE

On ne devient pas capable, un beau matin au réveil, de franchir des gratte-ciels d'un seul bond. Qu'est-il arrivé au personnage ? Un accident scientifique ? Une cérémonie mystique ? Une mutation induite par les pesticides ambiants ? Cette origine du personnage doit elle aussi coller avec sa thématique. Elle inclut aussi l'éveil de sa conscience dans les deux sens du terme : l'acquisition d'une intelligence de type humain, et le choix moral de mettre ses pouvoirs au service d'autrui plutôt que de ses bas instincts. Enfin, comme seuls certains concepts de

personnage seront à même de les fabriquer eux-mêmes, il est bon de prévoir comment ils ont acquis leur costume...

NOM ET COSTUME

Le nom résume le concept du personnage en une formule brève et incisive, mémorable. Il peut faire référence à une substance, à un personnage mythologique, légendaire, littéraire ou historique, à un phénomène naturel, à une qualité morale, être complété d'une couleur, d'un grade militaire (capitaine, major, général...) ou un titre (docteur, Mister, Miss...), d'un adjectif (vivant, sanglant, géant, sauvage...), etc.

Le costume joue le même rôle, mais sur le plan visuel : il véhicule l'image du personnage et agit sur le moral des autres NAC et des civils. Il peut en outre comporter des éléments utilitaires (armes, outils...). Il est souvent réduit, pour les NAC, à ce qui est spécifiquement héroïque (capes, maques, ceintures, insignes...) car la fourrure ou le plumage suffisent généralement à donner un aspect adapté, et puis bottes et gants gênent les mouvements des pattes. En revanche, la description physique de l'animal (taille, pelage...) n'en entre que davantage en ligne de compte pour définir son identité visuelle : ne la négligez pas.

VIE CIVILE

L'identité secrète est un standard des super-héros. En effet, ils ont tant d'ennemis (et de fans !) que pour préserver leur vie privée, il vaut mieux que le moins possible de gens sachent qui ils sont (y compris parmi leurs proches). Pour les NAC c'est un peu différent : si un chat volant avec une cape rouge vous sauve la vie, vous n'allez sans doute pas faire très attention aux taches de son pelage, ni le rechercher

activement parmi les matous du voisinage. Pourtant, le statut particulier de « non-citoyen » des animaux pose en soi question : on n'arrête pas une bête, on l'abat... Il peut donc être utile de décrire la vie « civile » des personnages, leur entourage et leur degré de connaissance de la double vie de leur fidèle compagnon...

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Les traits sont la liste des capacités inhabituelles du personnage : un don naturel de l'espèce (voler et parler pour un perroquet), un savoir-faire particulier (se cacher, se battre, des connaissances scientifiques...), un trait de caractère favorable (peur de rien, invulnérable à la tentation...) ou bien un avantage quelconque (être célèbre, avoir beaucoup d'amis...). Évidemment, les super-pouvoirs du personnage constituent des traits. On considère comme un pouvoir toute capacité non naturelle pour un personnage (mais qui peuvent être naturelles pour une autre espèce). Naturellement, les choses qu'aucun être vivant ne peut faire naturellement sont toujours des pouvoirs (cracher le feu, passer au travers des murs, devenir microscopique...).

Naturellement, il existe des faiblesses qui sont des traits à l'envers : ne pas savoir faire quelque chose de naturel pour son espèce (un poisson qui ne sait pas nager) ou bien avoir une tare particulière (perdre ses pouvoirs quand on entend une certaine phrase) ou un problème de statut social (être recherché par la fourrière) ou de personnalité (lâche, fanatique...).

Les traits d'un personnage doivent être conformes à sa thématique. Signalons toute-

fois que, pour ne pas compliquer un jeu qui repose sur la dialogue, tous les NAC peuvent communiquer entre eux aussi aisément que les humains le font par la parole. Ils peuvent aussi communiquer avec les animaux normaux de leur espèce, mais avec le niveau naturel de sophistication de ces échanges. C'est un pouvoir que de savoir parler avec une autre espèce (humains compris : « je crois qu'il veut nous dire quelque chose... »).

Certains traits dits passifs sont en permanence en activité (en termes de jeu ils ne dépensent pas de réserve). En contrepartie leurs effets ne sont pas modulables.

Tous les traits ne sont pas de même ampleur. On distinguera donc les traits généraux (qui ont un très vaste champ d'application), particuliers (qui ont un champ d'application plus restreint) et spécifiques (qui ont une utilité/ nuisibilité très étroite). De ce fait, un trait général embrasse une foule de particuliers qui eux-mêmes recouvrent un grand nombre de spécifiques. Il n'est donc pas utile de prendre des traits qui se recouvrent, le plus étroit étant déjà compris dans le plus vaste.

EXEMPLES DE TRAITS

Ces exemples sont présentés par triplets d'ampleur décroissante.

Spécialiste mondial en génétique -> autodidacte en mutations -> possède des contacts académiques dans le domaine
 Nombreux soutiens indéfectibles (espèce, meute...) -> seconds couteaux sous les ordres du personnage -> quelques proches (famille humaine ?) qui aiment et soutiennent le personnage

Le personnage, soutenu par ses convictions, est sûr de lui et difficilement manipulable ou

influçable -> le personnage ne lâche jamais une affaire
 -> le personnage se bat pour quelqu'un qu'il aime ou pour son souvenir (honorer un serment...)

EXEMPLES DE POUVOIRS

Manipuler les objets par la pensée -> manipuler magnétiquement les objets métalliques
 -> attirer/ repousser les objets ferreux

Voler dans l'espace plus vite que la lumière -> voler dans l'atmosphère -> léviter verticalement et lentement

Prendre n'importe quelle forme et substance -> devenir n'importe quel être vivant -> alterner entre quelques formes fixes

Emettre et absorber toute forme d'énergie -> manipuler une forme particulière d'énergie (mouvement, chaleur, électricité, froid, magnétisme, radioactivité, gravitation, lumière, chimie...) -> émettre une énergie spécifique (rayon optique...)

Percevoir en totalité son environnement -> avoir tous ses sens naturels amplifiés -> avoir un sens affûté ou décalé (entendre les ultrasons, voir l'infrarouge, détecter les présences...)

Percevoir et manipuler toute forme d'esprit -> influencer tout être conscient -> communiquer mentalement avec une espèce spécifique ou avec les objets inanimés

Se rendre en n'importe quel point de l'espace-temps et dans d'autres dimensions -> se téléporter à grande distance -> se téléporter à courte distance ou se déplacer dans le temps de quelques secondes

Etre invulnérable -> résister aux chocs -> résister à une substance ou une énergie (passifs)

Manipuler les pouvoirs d'autrui -> réduire tous les pouvoirs ambiants -> supprimer un pou-

voir spécifique

Créer des êtres vivants et conscients -> matérialiser des substances -> animer une substance précise (l'eau, les plantes...)

Avoir une force surnaturelle -> sauter très haut et très loin et courir très vite et très longtemps -> augmenter temporairement sa force

Voler les pouvoirs d'autrui -> copier les pouvoirs d'autrui -> copier un pouvoir spécifique

EXEMPLES DE FAIBLESSES

Une substance est mortelle pour le personnage -> une substance neutralise les pouvoirs du personnage -> une substance inconmode le personnage (sa mémoire...)

Le personnage ne peut utiliser ses pouvoirs qu'en permutant avec un alter ego physiquement différent -> la transformation nécessite un processus particulier (formule à prononcer, geste à accomplir...) -> la transformation est à durée limitée et brève (une heure...)
 Tétraplégique -> en fauteuil roulant -> boiteux

Ennemi public n° 1 -> sur la liste noire d'un groupe -> suspecté dans une affaire précise
 Le personnage refuse d'avoir recours à la violence -> sur les êtres conscients -> sauf en cas d'autodéfense

RÉSERVE

La réserve est ce qui alimente l'activité d'un personnage. Elle est répartie en trois phases : une positive, une neutre et une négative.

La phase positive est la partie de la réserve que le joueur peut dépenser quand il le souhaite pour définir l'impact des activités de son personnage.

Au départ, tous les points de la réserve sont en phase positive. Une fois dépensés, ces points passent dans la phase neutre ou la phase négative selon le niveau de responsabilité de l'activité pour laquelle ils ont

été dépensés :

- si le personnage les a dépensés de façon responsable, à bon escient, ils passent en phase neutre ;

- s'ils ont été dépensés de façon inconsidérée, ils passent en phase négative, présage d'ennuis à venir.

Notons que des manœuvres extérieures (blessures, diffamation...) peuvent forcer un transfert en phase négative bien malgré le personnage. La phase neutre stocke les points qui sont en cours de récupération. Ces points n'ont pas d'influence sur le jeu. Ils retournent dans la phase positive du personnage sous certaines conditions, décrites plus loin. D'ici là, le personnage a une phase positive amputée et donc une moindre capacité d'impact.

La phase négative stocke les points sources de gêne pour le personnage, soit parce qu'ils représentent un handicap actuellement infligé au personnage, soit parce qu'ils peuvent déclencher des effets qui vont compliquer l'existence du personnage dans un avenir proche. Quand les ennuis surviennent, une part des points de la phase négative reviennent dans la phase neutre (et donc ensuite

seulement dans la phase positive pour être de nouveau dépensés en activités). Cette part est d'autant plus grande que les problèmes sont graves. Le tableau suivant permet d'estimer la part des points qui passe en phase négative, le reste passant en phase neutre. Les fractions sont arrondies en faveur de la phase neutre. Il est important de noter que les effets des attaques dans NAC ne sont pas fixés de façon objective et extérieure aux personnages (une arme de tel calibre cause telles blessures). Ils le sont au cas par cas, de façon strictement narrative et situationnelle, soit par l'assaillant qui vise explicitement un effet précis (désarmement, déséquilibre, destruction d'un objet...) soit par la victime qui décide d'un handicap adapté à la situation et à son personnage, soit par le meneur dont c'est le boulot d'arbitrer.

Outre permettre au personnage d'accomplir des activités, la réserve sert aussi au joueur à influencer le scénario en provoquant des événements fortuits favorables au personnage (trouver une information, avoir un objet à portée de main, bref un coup de veine).

Lorsque sa phase positive est

vide, le personnage ne peut plus rien faire : il est complètement paralysé, inconscient... selon la raison de la perte de son dernier point positif.

Il suffit que le personnage passe une Réplique à ne rien faire pour que tous les points de la phase neutre repassent en phase positive. « Ne rien faire » consiste à ne dépenser aucun point pendant la Réplique. Le personnage bénéficie toujours de ses Pouvoirs passifs. Cela correspond par exemple aux monologues introspectifs ou aux répliques à rallonge en plein milieu d'un combat.

Pour transférer des points de la phase négative en phase neutre, il faut :

- soit accompagner l'activité qui est à l'origine du transfert initial en phase négative de conséquences qui ne sont pas contrôlées par le joueur et qui lui sont en général défavorables : dommages collatéraux, blessure ou mise en difficulté du personnage, perte d'un avantage tactique ou d'un objet important, mise en danger de proches ou de personnages importants, situation socialement embarrassante, perte de confiance en soi, toute forme de malchance...

RESPONSABILITÉ DU PERSONNAGE	PHASE NÉGATIVE
PUREMENT ÉGOÏSTE : le personnage agit uniquement pour son propre compte, sans penser aux conséquences alors qu'elles seront visiblement négatives pour d'autres. Le personnage exige quelque chose, sans discussion et sans contrepartie de sa part.	100%
ÉGOCENTRIQUE : le personnage est guidé par son intérêt personnel et ne prend pas garde aux conséquences de ses actes, mais celles-ci ne sont apparemment pas nuisibles. Le personnage donne un ordre, mais il possède une certaine autorité légitime sur ses subordonnés.	75% (3 pour 4)
PERSONNEL : le personnage agit en limitant les conséquences néfastes de ses actes en prenant les dispositions minimales. Le personnage présente sa requête comme un service à lui rendre, dont il sera redevable.	50% (1 pour 2)
CONCERNÉ : le personnage agit en prenant le maximum de précautions pour épargner aux autres des problèmes. Le personnage formule une demande raisonnable auprès de personnes qui lui sont favorablement disposées.	25% (1 pour 4)
ALTRUISTE : le personnage se met ben péril personnel du fait de l'attention qu'il porte au reste de l'univers. Le personnage demande de l'aide pour une juste cause susceptible de concerner ses interlocuteurs et qui ne lui rapporte rien.	0%

- soit supprimer une source de gêne, en accomplissant des activités appropriées (ce qui dépense en général de nouveaux points de la réserve, l'impact donnant le nombre de points qui passent en phase neutre... mais certains points dépensés pour les transférer peuvent eux-mêmes passer en négatif !) ou en les subissant : soins médicaux, recharge des pouvoirs, bris de liens...

- soit laisser faire la nature et récupérer doucement : lorsque le personnage reste au repos au lieu d'agir au cours du scénario, chaque Scène qu'il rate délibérément lui permet de transférer des points négatifs en phase neutre. C'est au meneur de doser le rythme de récupération en fonction du comportement du joueur, de ses pouvoirs de régénération accélérée et de la nature du traumatisme : coupure, contusion, choc psychologique, brûlure, maladie...

Entre 2 scénarios, la totalité de la phase neutre passe en phase positive. Les points en phase négative y restent et doivent être apurés dans le courant du scénario suivant (idéalement le plus vite possible).

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Après avoir précisé la thématique, l'espèce, l'origine, le nom, le costume, l'identité civile du personnage ainsi que des éléments de psychologie, de modus operandi, de relation à ses pouvoirs (il peut les sous-évaluer ou en refuser certaines applications, aux être vivants ou à lui-même notamment), de manière de les dénommer, de perception de son statut augmenté et du reste de la communauté des NAC et enfin de relations avec les autres NAC, on peut passer à la technique de jeu.

Tout personnage est créé avec 10 points. 1 trait spécifique coûte 1 point, un trait particulier en coûte 2, un trait général en coûte 4. La réserve démarre à 10 et peut être augmentée à raison d'un point pour un point.

On peut acquérir des faiblesses pour une valeur totale de 4 au maximum, une générale valant 4 points, une particulière 2 et une spécifique 1. On peut aussi réduire la réserve à raison d'un point pour un point.

RESOLUTION DES ACTIVITES

UNITÉS DE TEMPS

Dans la plupart des situations, le temps est découpé en Scènes, qui correspondent à une unité d'action. C'est le cas pour les voyages ou les interactions sociales. Une scène représente l'activité effective des personnages, et est à la discrétion du meneur de jeu. C'est lui qui décide ce qui constitue une Scène lorsque le besoin s'en fait sentir. On supposera que si une Scène se passe quelque part, alors, en tout point du monde, une Scène s'est déroulée.

Dans certains cas, il se passe des tas de choses dans un temps très bref, par exemple en combat. Un combat constitue une Scène à part entière, cette unité est donc trop grossière pour suivre finement le détail des passes d'armes. On recourt donc à la notion de Réplique, qui correspond au temps pendant lequel chaque personnage a le temps de réaliser une activité unitaire.

MOTEUR DE RÉSOLUTION

Il s'agit du OUI system. Quand un joueur déclare ce que fait son personnage, en principe, le meneur lui répond « oui ». Ou plutôt « oui, mais... ». En effet, il est rarissime qu'une activité proposée soit hors de portée

d'un personnage, tant on peut inventer des applications créatives des pouvoirs. Donc toutes les suggestions sont en principe acceptées... et en pratique mises à l'épreuve (le « mais ») : quelles en sont les conséquences possibles qui relancent le mieux la dynamique de la partie, qui recèlent le plus de possibilités pour l'avenir ? Le jeu est une co-scénarisation collective permanente où joueurs et meneur commentent tous leurs phrases peu ou prou par « oui, mais... » Les différentes étapes pour la résolution d'une activité sont les suivantes :

- Le joueur décrit l'objectif de son personnage, et la manière dont il souhaite y parvenir.
- Le meneur de jeu détermine quels sont les traits (faiblesses comprises) du personnage qui sont mis en jeu dans l'activité.
- Le joueur dépense un certain nombre de points de sa réserve. Ces points constituent l'impact de son activité.
- Si le personnage n'a aucun trait applicable à l'activité telle que le joueur l'a décrite, il lui faut dépenser 2 points de sa réserve par point d'impact visé ; s'il a plusieurs traits applicables, chaque trait en plus du premier renforce gratuitement l'impact d'un point.
- Un trait passif a un impact égal à 3 ; il n'est pas possible de dépenser de points pour l'augmenter. Tout trait mis en jeu par une activité que le personnage ne déclenche pas consciemment (entendre s'approcher un assassin...) compte comme passif. Pour simuler l'extraordinaire intuition des héros, on autorisera à dépenser des points mais à raison de 2 par point d'impact.
- Certaines faiblesses interdisent des activités, ou forcent des points en phase négative, ou compliquent les transferts en phase neutre ou positive, mais certaines viennent réduire

l'impact de certaines activités (en général d'un point par faiblesse).

- En fonction des conditions extérieures et de la description qu'a fait le joueur de son objectif, le meneur de jeu lui assigne une difficulté. Elle peut être accrue de l'impact de l'activité résistante d'un personnage si ce dernier s'oppose à la réalisation de l'activité agissante.

- Si l'impact est supérieur ou égal à la difficulté de l'objectif initial, alors le personnage est parvenu à ses fins, voire il a fait mieux que prévu. Si l'impact est inférieur, le personnage n'a pas réussi ce qu'il souhaitait, ce qui ne l'empêche pas, dans certains cas, d'avoir partiellement atteint son but. Un personnage doté d'un pouvoir de type vitesse surhumaine peut réaliser, en une Réplique, autant d'activités qu'il le souhaite au-delà de la première en ne dépensant qu'un point par nouvelle activité, chacune étant réputée avoir reçu autant de points que la première. Pour agir avant un adversaire, on procède par enchères. Chacun de ceux qui souhaitent agir en premier misent des points. Ceux qui ne souhaitent plus suivre déclarent forfait et les activités prennent effet (et sont résolues) en commençant par le dernier en lice puis en remontant l'ordre des forfaits. Les points misés sont dépensés mais ne contribuent pas à l'impact des activités. Ils sont transférés en phase neutre ou négative comme ceux de l'activité qu'ils accompagnent. Un personnage qui possède un pouvoir de vitesse surhumaine emporte automatiquement toute enchère en dépensant un seul point qui passe en phase neutre.

DIFFICULTÉ	Description de la tâche
0 : STANDARD	La tâche ne présente aucun obstacle significatif et est réalisée dans des conditions standard
1 : ASSEZ DIFFICILE	La tâche présente quelques risques et on envisage qu'elle puisse échouer
2 : ARDUE	La tâche est loin d'être évidente, des difficultés significatives entravent sa réalisation
3 : EXTRÊME	La tâche est effectuée dans des conditions adverses, et est d'une complexité très importante
4 : PRESQUE IMPOSSIBLE	Le personnage est dans une situation extrêmement défavorable qui s'oppose franchement à son activité.
5 : VRAIMENT IMPOSSIBLE	La situation du personnage est telle que seul un miracle peut lui permettre de réussir
6+ : DE PLUS EN PLUS IMPOSSIBLE	Cas désespérés...

EVOLUTION DES PERSONNAGES

Au cours des parties, le meneur de jeu va estimer, au-delà du caractère réfléchi ou non de leurs décisions qui est déjà au cœur du système de résolution, l'impact des actes des personnages sur le monde. Au vu de cet impact, il va octroyer aux personnages des points d'Évolution qui vont permettre au personnage de modifier ses capacités, ainsi que sa place dans l'univers de jeu : 1 point pour une évolution mineure, 2 pour une significative et 3 pour une majeure.

Quand ces conséquences augmentent les possibilités d'aventures et la richesse du monde, ce sont des points d'Évolution positive ; à l'inverse, lorsque le personnage se montre destructeur ou plus exactement stérile (il enlève des options à l'univers de jeu), il capitalise des points d'Évolution négative. Les 2 totaux sont tenus séparément et ne se compensent pas mutuellement. A tout moment, le meneur peut imposer à un personnage qui a des points d'évolution négatifs de baisser son maximum de réserve d'un nombre de points égal à tout ou par-

tie de ses points d'évolution négatifs (ce nombre de points est alors effacé). Il peut aussi lui supprimer un trait, ce qui efface 4 points d'évolution négatifs pour un trait général, 2 pour un particulier et 1 pour un spécifique, ou lui ajouter une faiblesse (même barème). Il est fréquent de le faire à l'occasion de la gestion des points en phase négative (c'est une façon de pérenniser les difficultés d'un personnage).

Les points d'Évolution positifs peuvent être utilisés pour augmenter une réserve, s'ajouter un trait, ou supprimer une faiblesse pour une valeur en points égale au nombre de points positifs validés (qui sont alors effacés).

Tout trait ou faiblesse peut être reformulé. Cela n'en modifie pas l'ampleur mais peut le rendre actif ou passif. Cela correspond notamment aux réinterprétations de pouvoirs ou de relations par un nouveau scénariste. La reformulation doit être justifiée par un événement intervenu en cours de partie et consomme un point d'Évolution positive.

EXEMPLES DE PERSONNAGES

SIRIUS

THE DOG STAR

ORIGINES

Sirius est une célébrité. Superbe labrador d'une starlette peroxydée, il a subi un traitement esthétique expérimental pour bloquer son vieillissement, de sorte qu'on ne puisse plus déduire de son âge celui de sa maîtresse. Farci de botox ionisé, il a vu se développer sa capacité vocale déjà étonnante (il était généralement samplé sur les tentatives d'album de sa maîtresse) ainsi que sa capacité à digérer ce qu'on donne aux animaux à Beverly Hills. Complètement récupéré par l'agent de sa maîtresse, il est devenu lui-même une victime du star-system. Trop malin pour en être dupe, il est tout à fait cynique et compense en se dévouant à la Vérité et à la Justice. Il est une sorte de référence pour les NAC : celui à qui tout réussit, mais qui doit donc être exemplaire et irréprochable.

APPARENCE ET COSTUME

Labrador noir avec un collier de diamants (vrais), un fourreau argenté autour de la queue, des guêtres argentées à chaque patte et un spencer de daim blanc emperloué. Il est coiffé avec une banane et suce en permanence un nonos.

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Pouvoirs soniques (4) : Sirius peut imiter n'importe quel son, à n'importe quelle intensité, dans n'importe quelle gamme de fréquence. Il peut donc notamment parler. Ces sons peuvent produire des effets vibratoires étranges sur la matière et l'esprit : fracas de matériaux, champs protec-

teurs, confusion mentale, perte de conscience, amnésie, hypnose...

Digestion (2) : Sirius peut avaler n'importe quoi sans dommages, du moment que ça tient en une bouchée (ses dents ne sont pas indestructibles), même des substances non comestibles, toxiques, radioactives, incandescentes...

Flair (1) : Sirius n'oublie jamais une odeur et peut l'identifier à coup sûr. Si elle ne s'efface pas, il peut la pister sans faille sur des distances impressionnantes.

Célébrité (2) : Sirius a son label de disques (Waf records), sa marque de croquettes, son fan-club (les Bitches in Heat), sa griffe d'accessoires de mode (plutôt des colliers de chien), son talk-show (A La Niche !), etc.

Traqué par les paparazzi (-2) : la rançon de la gloire : tout le monde connaît son identité, son adresse, les gens l'accusent d'avoir mis leur chienne enceinte (ou sont prêts à le payer une fortune pour qu'il le fasse...), il est en permanence accompagné par des gardes du corps (sous peine de perdre son contrat avec son producteur), des facteurs lui font des procès pour les avoir soi-disant mordus, etc.

Réserve : 13

LA VAGUE VERTE

ORIGINES

On vous avait bien dit de vous méfier des OGM : depuis qu'une famille de lapins a réussi à creuser un tunnel aboutissant à un champ de carottes transgéniques, ils sont devenus un organisme collectif qui lutte en secret pour l'environnement en combattant systématiquement les entreprises polluantes.

APPARENCE ET COSTUME

Une horde de lapins de garenne beiges avec une tache verte sur le front.

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Se reproduisent comme des lapins (4) : tout lapin du collectif peut se dupliquer à volonté, sans limite. Chacun partage la conscience des autres, ce qui leur permet d'agir de façon coordonnée sans limitation de distance, de partager instantanément leurs expériences, informations et sensations et de connaître l'état de santé des autres.

Grosses dents pointues (2) : leurs dents ont la dureté du diamant et repoussent instantanément, ce qui leur permet de ronger n'importe quelle substance. Ca peut prendre du temps pour les aciers spéciaux, mais ils peuvent s'y mettre à plusieurs !

Courent comme des lapins (2) : ils se déplacent à une vitesse à peine inférieure à celle du son, ce qui, ajouté à leur petite taille, les rend quasiment insaisissables.

Experts en écologie (2) : leur connaissance de la botanique, de la zoologie et de la climatologie rendrait jaloux plusieurs chercheurs.

Les multinationales veulent leur peau (-2) : enfin, celles qui préfèrent sacrifier l'environnement au profit, nous ne sommes pas dans le monde réel (hem...).

Réserve : 12

PATTES DE VELOURS

ORIGINES

Lorsque ses maîtres riches ont été tués par un cambrioleur, Sir Walcott III a compris que la vie était dure et les gens méchants. Depuis

le temps qu'il restait assis sur leurs genoux entre le micro-ondes, le wi-fi et le téléphone mobile, son cerveau avait fini par devenir celui du félin le plus génial du monde. Il ne lui fallut donc pas longtemps pour conclure que, les criminels étant lâches et superstitieux, il lui fallait, pour les terrifier, devenir une créature de la nuit. Depuis, chaque soir, dans son repaire secret, flanqué de son fidèle apprenti Fluffy le rouge-gorge, il lutte contre le crime et les forces du mal.

APPARENCE ET COSTUME

Chat chartreux drapé dans une cape noire dentelée et portant deux baudriers croisés pleins de poches de toutes tailles. Fluffy est un rouge-gorge avec un chapeau vert à plume jaune sur la tête.

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Cerveau génial (4) : il n'est d'anecdote si obscure qu'il ne la connaisse, de milieu si fermé qu'il n'y soit comme un poisson dans l'eau, d'invention si complexe qu'elle ne soit hors de sa portée, de mystère si épais qu'il ne puisse le résoudre, de talent si exotique qu'il ne le maîtrise (il sait même lire !). Il comprend toutes les langues mais ne sait que miauler.

Arsenal (4) : son ingéniosité exceptionnelle lui a permis de concevoir et réaliser une foule de gadgets tous sur une thématique féline : chappins hydrauliques pour se balancer de toit en toit, chatarangs pour assommer ou désarmer l'adversaire, chapsules de poils allergènes... On dit même que sa chaverne renferme une minetmobile ! Créature de la nuit (2) : une discipline d'acier lui a permis de pousser au pinacle de la perfection féline ses atouts naturels : agilité, sens de l'équilibre, déplacement silencieux,

nyctalopie, etc.

Apprenti (1) : élevé tout oisillon par Pattes de Velours après le décès de ses parents croqués par le Boxer, Fluffy lui est dévoué corps et âme. C'est un bon éclaireur (il vole, est très observateur et sait se faire discret), mais il a tendance à se faire capturer...

Ennemi juré (-2) : le Boxer, le prince canin du crime, a juré d'avoir la peau de Pattes de Velours.

Réserve : 11

MÉNAGERIE

ORIGINES

L'expérimentation animale nous a donné des merveilles comme des shampooings qui respectent vraiment toute la douceur de nos cheveux. Cette fois, elle nous a donné un champion des anonymes. Un animal inconnu, sans doute un rat, a été génétiquement augmenté pour pouvoir réagir comme n'importe quelle autre espèce en fonction du test qu'on voulait lui faire subir : comme un cochon pour le rouge à lèvres, comme un panda pour les corn-flakes en tube (et c'est heureux car essayez de trouver un panda de nos jours !), etc. Est-ce la modification génétique, le test du nouveau déodorant hypoallergénique ou le cumul des deux ? Quoi qu'il en soit, il en est émergé le stade ultime de l'évolution animale, l'organisme suprême : Ménagerie ! Sans identité, sans passé, porteur de notre futur, il est partout et il veille.

APPARENCE ET COSTUME

40 kg de magma rosâtre qui peut prendre n'importe quelle forme.

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Polymorphisme (4) : Ménagerie peut altérer à volonté sa forme et sa consistance (du quasi-li-

guide à l'impénétrable). Pour se faire reconnaître, il revient à sa couleur rosée naturelle. Omni-animal (4) : il peut imiter n'importe quelle capacité naturelle en créant l'organe ad hoc (glande à venin, branchies, ailes...). Il peut ainsi se doter d'un larynx pour parler.

Organisme indifférencié (1) : il n'a pas d'organes vitaux et ses blessures se referment naturellement (un point négatif dû à une blessure passe en phase neutre à chaque Réplique).

Amnésique (-1) : Ménagerie ne sait rien de lui-même avant sa transformation. Il en tire une philosophie fataliste et un étrange mélange de compassion pour les victimes et d'implacabilité envers ceux qui les maltraitent.

Recherché (-2) : la plupart des chercheurs, privés ou militaires, aimeraient bien l'étudier de près.

Réserve : 14

HANU-MAN

ORIGINES

C'est dangereux et coûteux, mais tous les états qui envoient des satellites dans l'espace sont tentés d'y envoyer parfois des équipages. L'Inde avait ainsi un ambitieux programme spatial habité. A titre expérimental, elle avait ainsi envoyé des singes langurs dans une capsule, en envisageant de leur confier, en cas de succès, des missions simples de maintenance de satellites. Mais ce jour-là se produisit un orage solaire... Nul ne sait ce qui se passa, mais la capsule revint au sol, apparemment pilotée par un unique rescapé sanglé dans une combinaison anti-radiante, tous les autres singes étant morts d'irradiation avant d'avoir pu en enfiler. Ce singe n'allait plus jamais être le même : baptisé amicalement Hanuman par le personnel au

sol, il a décidé de revendiquer l'héritage héroïque du protagoniste (selon lui) du Ramayana en mettant ses pouvoirs tirés du feu cosmique au service du bien !

APPARENCE ET COSTUME

Un langur doré drapé dans une peau de tigre, avec un cercle d'or autour du front.

TRAITS, POUVOIRS ET FAIBLESSES

Saut périlleux magique (2) : Hanuman peut voler comme le vent (c'est-à-dire avec la vitesse et la maniabilité d'un avion de chasse)

Force héroïque (2) : il est assez fort pour soulever un char d'assaut, rattraper une voiture à la course, atteindre le toit d'un immeuble d'un seul bond, souffler un bûcher, le tout sans prendre de repos pendant un jour entier. Rien de moins qu'un obus perforant ne peut entamer sa peau.

Corps du soleil (2) : il absorbe et concentre l'énergie solaire, ce qui lui permet de provoquer n'importe quel effet lumineux : flashes éblouissants, lasers, hologrammes, absorption de lumière pour créer l'obscurité, champs d'invisibilité, boucliers photoniques...

Gourou (2) : il est convaincu

d'être un avatar de Surya, le soleil védique, et donc s'astreint à une moralité irréprochable... qui ne va pas sans une certaine arrogance. Il est vénéré par toute une secte, pas toujours très rationnelle. Réserve : 12

Illustrations : Huet Jérém



NAC

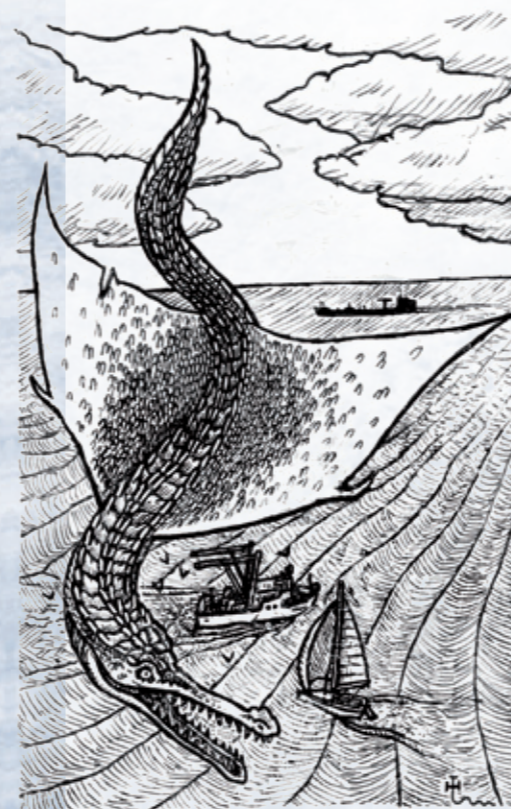
THE WOLVERINE

Huet Jérém

SCÉNARIOS POUR QUI SONT CES SERPENTS ?

Un scénario pour NAC par le collectif Imaginez.net

INTERVENTIONS



Le scénario commence, comme dans les comics, en pleine action. On alterne rapidement entre chaque personnage, chacun étant occupé séparément, dans un pays différent, à sauver des innocents. Attribuez-leur les interventions de sorte qu'elles collent à chaque personnage. Ces scènes servent à permettre aux personnages de se familiariser et avec leurs personnages et avec le système de jeu.

Un ou deux d'entre eux sont en Norvège. Un pétrolier est en train de couler et sa cargaison se répand à flots dans un fjord. Les marins ne peuvent mettre les canots à la mer, qui est une flaque de pétrole où ils ne peuvent ni ramer (trop visqueux)

ni plonger un moteur (risque de mettre le feu). Naturellement, la faune locale prend cher. Comment le personnage gère-t-il ses priorités, d'autant qu'il est lui-même un animal ? Une fois la crise résolue, on peut, en étudiant la coque, remarquer qu'elle a été déchirée par un impact énorme, comme si elle avait heurté un récif (il n'y en a pas à proximité). Les marins raconteront avoir tous perdu connaissance, ce qui explique pourquoi ils ont dérivé si près des côtes, et avoir été réveillés par un impact immense. L'un des marins précisera qu'il a entendu comme un battement d'ailes avant de s'évanouir.

Un autre est en Inde, devant une grande banque, au milieu d'une émeute de petits épargnants ruinés par l'éclatement de la bulle spéculative sur le lait « inépuisable » de Miss Génisse, une NAC locale qui fait l'objet d'un vrai culte et qui vient de perdre subitement ses pouvoirs. Des passants sont pris à parti, les forces de l'ordre chargent, il y aura des victimes accidentelles. Comment désamorcer la situation ? On peut très bien résoudre la crise ponctuelle sans aller jusque là, mais en fait, Miss Génisse, qui cache sa honte dans son ashram, n'a pas perdu ses pouvoirs, elle fait l'objet d'un blocage télépathique, mais il faut avoir les bons pouvoirs pour le détecter, et il a une force de 6 pour le supprimer (si on y parvient, on devient une

célébrité locale et des films de 5 heures pleins de chansons suraiguës sont tournés sur le personnage). Le Nil a cessé de couler en Egypte. Il en résulte une sécheresse sans précédent qui provoque des émeutes de la faim. Certains va-t-en-guerre proposent des raids sur les pays voisins, ce qui déclencherait une crise géopolitique épouvantable dans une région particulièrement instable. Comment rassasier les populations sans incident diplomatique ? On peut remonter aux sources du Nil, mais comme chacun sait, elles sont compliquées à atteindre. Sur place, après mille périls naturels sans compter les bandits, on peut découvrir que le cours du fleuve est bloqué par une énorme masse organique (8 pour la déplacer, il est éventuellement plus simple de creuser un nouveau cours). Un personnage serpent reconnaîtra immédiatement une mue (d'une taille biologiquement impossible), les autres devront dépenser 2 points s'ils possèdent un trait ad hoc, ou alors se renseigner.

Un autre est en Australie, où chaque jour des dizaines de personnes se suicident, sans raison apparente, sans laisser de mot d'explication, en se jetant des immeubles, en mettant les doigts dans des prises électriques, en se jetant dans des broyeurs industriels... le tout comme des somnambules. Après avoir confronté

le personnage à plusieurs cas perturbants, qu'il aura ou non réussi à déjouer, le personnage pourra arracher quelques mots à un suicidaire : « mourir, dormir. Dormir, rêver peut-être ! ». Un personnage cultivé identifiera automatiquement cette phrase comme issue du monologue de Hamlet. De fait, tous les suicidaires sont hantés par des rêves lancinants qui ne leur passent de répit, et c'est pour y mettre fin qu'ils sont prêts à mourir. En anesthésiant les suicidaires jusqu'à ce qu'ils rattrapent leur sommeil en retard, on résout le problème car les cauchemars ne reviennent pas. En explorant leur esprit, on voit un kaléidoscope de couleurs qui semble vivant et malveillant, mais se dérobe si on le regarde directement. Des remarques faites par des passants à l'issue de chaque crise permettront aux personnages de réaliser que, dans chaque cas, l'événement avait été prédit par Nâga, un cobra, autoproclamé plus grand voyant médium de notre temps, qui fait l'objet de toutes les attentions de la presse. En effet, dans un monde où les NAC sont réels, pourquoi ne pourrait-on lire l'avenir de façon fiable ? Il se produit le soir même à Las Vegas... Si on pose la question ou si on explore la presse, il semble bien qu'il ne se trompe jamais, mais ne prédit que des choses sinistres (laissez les joueurs le réaliser d'eux-mêmes : pas de mariages, pas de gains au loto, pas de retrouvailles, pas de guérisons...).

PREDICTIONS

On peut penser que les personnages choisiront d'assister au spectacle. Pas le temps de faire grand-chose avant, vu la distance (sauf téléportation à longue portée, auquel cas, Nâga ne reçoit pas, et vous ver-

rez plus bas que ses défenses psychiques sont considérables. A Vegas, les personnages célèbres sont assaillis par les paparazzi (sauf s'ils se sont débrouillés pour être incognito par astuce ou pouvoir), mais ceux qui sont en civil risquent d'avoir du mal à entrer car... les animaux normaux ne sont pas admis ! La salle est immense et clinquante, avec plusieurs scènes, des serveuses peu vêtues et toutes siliconées sur le même modèle, on y croise des célébrités (dont des NAC) avec des verres à la main (qui contiennent, pour les NAC, des choses surprenantes). Au bout d'un quart d'heure de banalités, tout le monde s'assied à sa table (c'est un format dîner-spectacle). La lumière s'éteint, une musique orientale inquiétante s'amplifie doucement. Le rideau se lève. Soudain, chacun réalise que Nâga est déjà là, mais qu'on le prenait jusque là, les uns pour un ourlet du rideau, les autres pour une gaine pour les câbles de la scène, etc. Les personnages dont les pouvoirs leur permettent de résister à l'hypnose le voient entrer sur scène normalement, en rampant depuis les coulisses (sans dépense de réserve). D'une fois susurrante, Nâga procède à des tours classiques de divination, identifiant certaines célébrités présentes mais camouflées et leur demandant de le rejoindre sur scène (il faut une résistance télépathique de 5 pour ne pas se faire repérer ; pour les personnages qui ont une identité secrète, la sonde de Nâga ne va pas assez profond pour menacer leur secret : elle ne détecte que la plus célèbre des 2 identités et, si les 2 sont méconnues, il ne regarde même pas). Il révèle quelques scoops (accords qui viennent d'être signés dans le show-business...), mais rien d'indiscret (pas de

liaisons inavouables ou de négociations encore en cours). Il aide à retrouver des babioles perdues (téléphones portables, boucles d'oreilles). Il endort ses partenaires, leur fait imiter divers animaux (oui, même aux NAC... qui peuvent résister à 5... et faire semblant d'avoir succombé !). Après une heure de ces enfantillages (qui, si on s'y connaît même sans rien dépenser, ne sont pas truqués), le grand moment arrive. Nâga remercie à profusion ses partenaires et reste seul sur scène. Une musique inquiétante s'élève, la lumière se tamise. Nâga est immobile et concentré. D'une voix d'outre-tombe, il annonce qu'un tremblement de terre va ravager la ville demain à l'aube. La foule pousse des exclamations : certains crient au chiqué (un séisme dans le Nevada ?), d'autres paniquent (« il ne s'est jamais trompé, je vous dis ! »). La foule commence à se bousculer, beaucoup de gens dégagent leur portable pour appeler des proches ou réserver des billets d'avion. Dans la confusion, des personnages observateurs d'après leurs traits ou qui précisent qu'ils y prennent garde voient Nâga rentrer discrètement en coulisses. Si on l'y suit, il est introuvable. Comment les personnages gèrent-ils la panique ?

EVACUATIONS

La ville commence à se vider peu à peu. Le mouvement de foule qui a pris naissance dans la salle s'amplifie, relayé par les téléphones mobiles et la presse qui vient investiguer les événements. Les personnages peuvent contacter les autorités, organiser l'exode de façon rationnelle, essayer de détecter une activité sismique ou de prévoir l'avenir (aucun tremblement de terre ne semble s'annoncer selon eux), essayer de convaincre les populations qu'il n'y a aucun danger... Avec les touristes, la ville est incroyablement peuplée, personne ne sait au juste qui est où (et puis beaucoup de gens sont venus s'encanailler sans indiquer leur destination réelle). Il y a des gens qui se réfugient dans leur cave en prenant de force des tonnes de provisions et d'armes, des casseurs qui pillent les boutiques à l'abandon, des sections de police anti-émeute qui terrorisent tout le monde à coups de canons à eau et de haut-parleurs qui beuglent des slogans comme « restez calmes, il n'y a aucun danger » d'une voix métallique terrifiante. Les routes sont obstruées par les voitures en fuite, des carambolages se produisent vu le degré de concentration des conducteurs, ce qui complique encore la circulation, l'aéroport et la gare routière sont pris d'assaut (certains ouvrent le feu sur les autres fuyards pour s'assurer une place). Des fanatiques hurlent « repentez-vous ! » et baptisent des gens en pleurs au champagne (on fait avec ce qu'on trouve...), d'autres organisent une dernière orgie en pleine rue (pas forcément avec des gens consentants). Naturellement, on assiste à des suicides partout. Les personnages vont passer la pire nuit de leur vie... Si certains personnages par-

viennent à s'endormir (hein ?), leurs rêves sont peuplés de scènes apocalyptiques. A l'aube, le calme est revenu, éventuellement faute de combattants. Soudain, chacun est saisi d'un pressentiment horrible (y compris les figurants). Les chiens (normaux) hurlent à la mort, les oiseaux s'envolent tous simultanément, les chats font le gros dos et crachent... et le sol se met à trembler. Le macadam se fendille et, où que soient les personnages (ou le gros de leurs troupes s'ils se sont séparés), il en surgit un câble écaillé et blanchâtre d'un diamètre de plusieurs mètres. Tout le monde doit dépenser 5 points pour rester debout (on peut se laisser chuter exprès et accompagner le coup, mais ceux qui essaient de tenir et échouent prennent 2 des points qu'ils ont dépensé en phase négative, qu'il peuvent neutraliser en inventant une mauvaise posture quelconque : coincé sous des débris, foulure...). Un immense serpent sort de terre. Du ciel fond une forme longiligne et ailée qui vomit un nuage verdâtre. Une autre forme serpentine, rouge et bleue, très grande également mais moins colossale, suit la première.

RESOLUTIONS

Les personnages sont attaqués par le Syndicat Nihiliste des Assassins Kamikazes Ennemis (SNAKE), un groupe de NAC malveillants. Dans la bonne tradition des comics, le combat sera l'occasion d'exposer leur plan entre deux échanges de coups. Soucieux de se ménager un royaume ophidien sur terre, ces NAC serpents ont jeté leur dévolu sur Vegas, isolée, clinquante et torride. Nâga est un authentique télépathe et hypnotiseur, mais pas un devin : il a bâti sa légende sur la base de ses pouvoirs authentiques et de catastrophes

obligamment orchestrées par ses complices (Jörmundgandr a coulé le pétrolier après que Nidhogg en a gazé l'équipage, Nâga a hypnotisé Miss Génisse, Apophis a bloqué le Nil avec sa mue et Yurlungur a hanté les rêves de toute l'Australie). Ayant ainsi établi l'infaillibilité de Nâga, ils ont prévu la réaction de panique consécutive à sa dernière prophétie et passent désormais à l'attaque de la ville quasi-déserte : « fuyez, justiciers de pacotille, car nous revendiquons cette terre pour nôtre ! Quittez notre paradis terrestre ou mourez, car les serpents sont entrés en Eden ! »

Il reste aux personnages à défaire vaillamment ces ennemis redoutables. Lâchez-vous, c'est le climax : utilisez le décor, ravagez les façades rococo, faites intervenir des figurants pittoresques (et si les tigres blancs de Siegfried und Roy avaient acquis des pouvoirs magiques ? Et si Céline Dion était menacée ?), lancez des autobus, mettez des innocents en péril pour poser des cas de conscience aux personnages. Lorsque la poussière retombe, force reste (on l'espère) au bon droit, et les personnages gagnent une suite à vie au Caesar's Kennel, l'hôtel pour NAC le plus huppé de la ville. Naturellement, certains membres du SNAKE ont réussi à fuir pour faire évader leurs complices et prendre leur revanche un jour prochain...

LE SYNDICAT Nihiliste des ASSASSINS KAMIKAZES ENNEMIS (SNAKE)

AOPHIS

Apparence et costume
Un python réticulé décoloré recouvert de hiéroglyphes. Traits, pouvoirs et faiblesses
Taille variable (4) : il peut se réduire à la taille d'un asticot pour s'infiltrer n'importe où, ou grandir sans limite connue (enfin, sauf sa réserve), ce qui augmente proportionnellement sa force et sa résistance (au-delà de 30m de long, il faut des obus pour entamer sa peau), mais aussi sa capacité à frapper des zones entières plutôt que des objets isolés ou à avaler ses adversaires tout rond (ils peuvent alors l'attaquer de l'intérieur, mais subissent un point négatif par réplique)
Régénération (2) : son organisme survolté s'auto-répare en permanence (1 point négatif correspondant à des blessures ou de la fatigue repasse en neutre à chaque réplique). Son sang a des propriétés curatives, qu'il utilise régulièrement sur ses complices (chaque point qu'il transfère volontairement en négatif en leur saignant dessus leur retransfère en neutre 1 point négatif correspondant à des blessures ou de la fatigue). Naturellement, les personnages peuvent en bénéficier aussi en étant malins (le calcul se fait alors sur la base des points négatifs qu'ils lui infligent)
Craint la lumière (-2) : c'est pour ça qu'ils attaquent à l'aube : chaque réplique passée en plein soleil (ou une lumière artificielle de même intensité) lui transfère un point en négatif et annule son pouvoir de régénération. Il reste donc à l'ombre des immeubles pour

JEU DE RÔLE Magazine

éviter toute lumière directe (on peut la refléter vers lui avec des miroirs)

Réserve : 16

NAGA

Apparence et costume
Cobra royal noir comme poix, avec des lunettes d'un blanc éclatant très dessinées sur la collerette et une mini-cape bleue à haut col nouée par 2 boutons dorés juste au-dessous. Son visage est particulièrement mobile et expressif.

Traits, pouvoirs et faiblesses
Télépathie (4) : en se concentrant, il peut entendre les pensées, voire fouiller les souvenirs. Il peut émettre des sensations, des paroles voire des souvenirs dans les esprits. Il peut détacher son esprit de son corps, il peut percevoir le monde sous forme d'impressions psychiques, en sentant les êtres comme des structures d'émotions et les objets ou les lieux comme la somme des empreintes que le passé y a laissées.
Hypnose (4) : il peut manipuler les sentiments, les pensées, les souvenirs même, imposer des actions, posséder quelqu'un en y transférant son esprit.

Réserve : 12

NIDHOGG

Apparence et costume
Serpent verdâtre de 2m de long aux ailes membraneuses et à la tête et l'échine couvertes de pointes, cornes et autres rugosités. Sa gueule évoque plus le crocodile que le serpent. Il est couvert de tatouages runiques. Traits, pouvoirs et faiblesses
Haleine chimique (4) : sa gueule peut produire n'importe quelle substance, de l'eau distillée aux poisons en passant par des somnifères, corrosifs, hallucinogènes, sérums de vérité, etc.

Ailes (1) : il peut voler avec la vitesse et la maniabilité d'un avion à hélice.

Carapace (1) : trait passif qui reflète la dureté de sa peau.

Réserve : 14

JÖRMUNDGANDR

Apparence et costume
Vipère de 20m au dos écarlate et au ventre bleu.

Traits, pouvoirs et faiblesses
Pouvoirs thermiques (4) : il peut modifier à volonté la température de son corps et de son proche environnement (moins d'1m), en brûlant ou en glacial. Il peut projeter des courants d'air à la même température, des structures de glace (difficile à Vegas où l'air est sec, sauf s'il est près d'une fontaine ou d'une bouche d'incendie éventrée), des jets de gaz enflammé.

Géant (1) : trait passif qui le rend grand, fort et résistant.

Réserve : 15

YURLUNGUR

Apparence et costume
Aspic d'1m de toutes les couleurs changeantes de l'arc en ciel. C'est le leader du groupe, ce que les personnages ne devineront peut-être pas car il adore rester discret (ils soupçonneront sans doute Nâga)
Traits, pouvoirs et faiblesses
Maître des rêves (4) : il peut infiltrer les rêves et en manipuler la réalité et les événements comme bon lui semble (apparitions, disparitions, transformations, déplacements) et empêcher les gens d'en sortir. Il ne reste aucune trace au réveil de ce qui s'est passé en rêve, mais les points négatifs encourus (à la suite d'une blessure par exemple) restent sous une autre forme (migraine...)

Sommeil (2) : regarder son tégument multicolore, entendre son chant sifflant ou respirer son haleine parfumée a un effet soporifique, qu'il utilise préalablement à son pouvoir onirique.

Hachure temporelle (2) : il peut revenir ou se projeter dans le temps de quelques secondes (une réplique)

Réserve : 12

SEFA

Japan Expo Sud

3^e VAGUE

DU 25 AU 27 FÉVRIER 2011
PARC CHANOT-MARSEILLE

La culture Manga et Anime au cœur de Marseille!

www.japan-expo-sud.com

MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE • JEUX VIDÉO • BOUTIQUES • FANZINES • ACTIVITÉS • COSPLAY • PROJECTIONS • CONFÉRENCES

ACCÈS ► Métro ligne n°2 - Station Rond-Point du Prado • Adresse : PARC CHANOT- PARC D'EXPOSITION, Rond Point du Prado 13008 Marseille

HORAIRE D'OUVERTURE ► Vendredi : 13h-19h • Samedi : 11h-19h • Dimanche : 11h-18h

TARIFS ► Vendredi : 8€ • Samedi : 12€ • Dimanche : 11€ • Forfait 3 jours : 25€ • Billet Zen : 35€ • Billet Argent : 50€

Réseau FNAC : FNAC, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U, 0 892 684 694 (0,34€ TTC/min), www.fnac.com - Belgique : Fnac, 0 900 00 600 (0,45€ TTC/min), www.fnac.be

Réseau TICKETNET : Auchan - Cora - Cultura - E.Leclerc - Virgin Megastore - www.ticketnet.fr - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min)

fnac.com

MANGA WORLD

DOLIFE

VILLE DE MARSEILLE

Voilà un jeu de rôle permettant d'incarner des Space Marines dans l'univers de Warhammer 40,000, qui devrait être sorti entre le moment où on boucle et le moment où vous aurez ce magazine entre les mains. Va falloir buter du Chaos et tout ce qui peut ressembler à des Xenos, va falloir purifier, nettoyer, exterminer.

Après des années réussies de service de votre Chapitre et de l'Empereur, vos exploits ont fait de vous un candidat digne de prendre le manteau de service, au-delà des préoccupations de votre seul chapitre : Bienvenue à la confrérie Deathwatch, l'élite des Spaces Marines ! Deathwatch tournera autour de missions spéciales impliquant certains des plus grands héros et adversaires les plus meurtriers que l'univers de Warhammer 40,000 a à offrir. Vous serez aidés par ce que l'Imperium a de mieux à offrir en matière d'exosquelettes, de technologie guerrière et de bio-ingénierie.

Éditeur : Fantasy Flight Games



Les gammes de jeux de rôle dans l'univers de Warhammer 40.000 continuent de s'agrandir. La sortie de Rogue Trader et de son premier supplément n'enterre pas la gamme Dark Heresy, qui s'est enrichie d'un nouveau supplément cet été : Inquisiteurs & Radicaux. Il présente les Radicaux, des inquisiteurs utilisant la puissance du Warp pour la retourner contre le chaos. Quittant la voie des Puritains pour faire l'usage de pouvoirs interdits, ils risquent tôt ou tard de se retrouver face à leurs anciens frères ...

Peut-être avez vous déjà entendu parlé de la 3e édition de Warhammer qui existe en anglais. Du superbe matériel, une grosse boîte pleine de figurines... C'est donc Edge qui s'y colle, en partenariat probable avec La Bibliothèque Interdite, déjà responsable de la gamme

de la 2ème édition en français, ainsi que des jeux dans l'univers de 40.000 (Dark Hérésy et Rogue Trader). Le choix d'un éditeur possédant un large catalogue de jeux de cartes et de plateaux n'est pas surprenant quand on voit le contenu de cette 3ème mouture : 4 livres, une trentaine de dés spéciaux, et plus de 300 cartes. De source sûre, Edge a commencé la traduction. On devrait donc voir la boîte francophones dans nos rayons au 1er trimestre 2011



JDR DU BLACK BOOK EN PDF !



Black Book Édition, bien connu pour ses gammes à succès telles que Pathfinder, Shadowrun, Pavillon Noir ou encore Polaris, nous proposera bientôt ses ouvrages et suppléments en pdf.

Tout comme certains ont pu s'offrir le livre de base Pathfinder VO en l'achetant en ligne sur le site de Paizo, BBE propose depuis quelques semaines l'essentiel de ses gammes sous format Pdf mais, si les produits sont extrêmement bien soignés, la vente s'effectue directement sur son site et ne concerne bien entendu que ses propres produits. A priori, les autres gammes de l'éditeur suivront bientôt le pas (BBE cite Polaris, Earthdawn, Pavillon Noir et d'autres encore), offrant peut-être pour les nouveautés à venir la primeur par rapport à la version papier, qui sortirait plus tard que son homologue numérique. Il suffira de s'ouvrir un compte sur le site de BBE, qui proposera de payer par carte bancaire ou Paypal. Une fois acheté, le pdf pourra être téléchargé autant de fois que l'on souhaite, avec un sommaire interactif ; les mises à jour seront gratuites. La version pdf sera évidemment moins onéreuse que la version papier, et BBE parle même de système d'abonnement pour les campagnes ! Moins de poids dans les sacs pour vos parties, et les bourses plus remplies !



JDR LA BRIGADE CHIMÉRIQUE



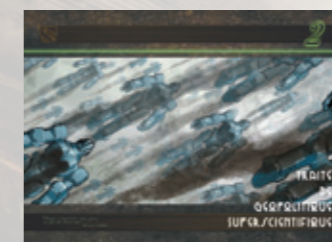
La Brigade Chimérique - l'encyclopédie et le jeu de rôle - vous transporte dans l'univers des années 20 et 30 de la remarquable bande dessinée parue aux éditions L'Atalante. La superscience et l'Hypermonde n'auront désormais plus aucun secret !

À l'origine, La Brigade chimérique est une bande dessinée en 6 tomes, parus en 2009 et 2010. Elle répond à la question suivante : « Que sont devenus les super-héros français de l'entre-deux guerres ? » En poussant l'investigation au cœur de cette période troublée, l'Encyclopédie apporte tous les compléments d'informations indispensables aux fans de la bande dessinée et dévoile un vaste univers de jeu, mêlant histoire officielle et héros imaginaires. Dans sa première partie, L'Encyclopédie de la Brigade chimérique détaille l'Europe géopolitique de l'entre-deux guerres, dévoile les mystères de l'Hypermonde, en présente tous les protagonistes et en fait visiter tous les lieux.

Dans sa seconde partie, elle propose des règles de jeu simples afin de permettre aux amateurs de vivre leurs propres aventures, dans la peau d'un surhomme devant choisir son camp au sein d'une époque troublée.

Cette publication originale, illustrée par Gess, le dessinateur de la bande dessinée, permet donc aux amateurs de la Brigade chimérique de découvrir tous les secrets cachés entre ses cases, mais également d'interpréter un surhomme à travers des scénarios originaux, proposés comme autant d'hommages aux feuilletons de cette époque.

256 pages
Éditions Sans-Détour



SANDWICH

Un jeu de Christophe Rimbault

Devinez les goûts de vos amis afin de leur concocter le sandwich de leur rêve !

Exprimez votre créativité culinaire et improvisez des recettes les plus surprenantes avec les ingrédients que vous réunissez !



7+ 3-6 15'

le Joueur

le Joueur ÉDITÉ PAR PROMENONS NOUS DANS LES BOIS
HTTP://WWW.LE-JOUEUR.FR

HACKER

UN JEU DE CHRISTOPHE RAIMBAULT

BANQUE = PILLER

VOUS = RESTER INVISIBLE

AMI = PIRATER



SCÉNARIOS

ÉCRIRE UN SCENARIO PROFESSIONNEL

Créer un bon scénario pour une partie entre potes est une chose. Ecrire un bon scénario publiable ne serait-ce que sur votre blog en est une autre. Voici quelques conseils d'écriture qui pourront vous être utiles en jeu de rôle mais aussi pour de nombreuses autres créations (Jeu de Rôle Grandeur Nature, nouvelles, films...)

COMMENCEZ VOTRE SCÉNARIO PAR UN TITRE. UN BON TITRE.

Continuez avec un chapeau introductif, hors du corps du texte, indiquant votre intention. Pas plus d'une ou de deux phrases.

N'oubliez pas de commencer par un bloc indiquant pour quel(s) jeu(x) est écrit votre scénario, pour quels types de Meneur de Jeu (débutant ou confirmé) et quel type de joueur, quel niveau, durée approximative.

Continuez ensuite par :
- un pitch (l'idée du scénar avec un grand i / à ne pas confondre avec le synopsis)
- un rapide synopsis/résumé à l'attention du MJ, qui raconte la fin. Le synopsis ne doit pas être juste une intro mais un vrai synopsis qui résume toute l'histoire.

Que ce soit dans ce chapeau ou dans les premières lignes du scénar, le lecteur doit tout de suite trouver ses repères (Où sommes nous ? Dans quel Univers ? A quelle époque ?).

Si vous scénarisez un jeu peu connu ou nouveau, un encadré en marge au début avec une présentation de ce jdr (ambiance, époque...) rendra le scénario lisible même par ceux qui ne connaissent pas le jeu.

Débutez le scénario avec une accroche, quelque chose d'introductif qui va exciter la curiosité du lecteur.

N'OUBLIEZ PAS D'INTRODUIRE QUELQUES INTER-TITRES (AU MOINS TROIS)

Pour les scénarios de jeux peu connus, afin qu'ils puissent être lus par la majorité des rôlistes, expliquez les éléments de background cités dans le scénario (par ex., dans un scénar L5A, si vous écrivez Shugenja, mettez entre parenthèses « prêtre-magicien » juste après, pour qu'une personne qui ne connaît pas le jeu puisse quand même comprendre le scénario - pour s'en inspirer ou juste pour le plaisir de le lire).

Mettez les PNJ de vos scénarios soit à la fin, soit au début, soit en encadré au fur et à mesure qu'ils apparaissent. Vérifiez que toutes les caractéristiques soient présentées de la même façon d'un PNJ à l'autre. Donnez-leur du background, du relief, des répliques types, des relations avec les autres PNJs et un but propre dans le scénar.

Un truc tout simple et toujours pratique dans un scénario, c'est de rajouter à la fin une liste de noms correspondants à l'univers et permettant au MJ de nommer dans le seconde tout PNJ imprévu. Donner une musicographie, même courte, est aussi très apprécié.....

DES PERSONNAGES PRÉTI-RÉS

Des personnages prêtirés, permettant de commencer à jouer immédiatement, sont toujours appréciés des tables de jeu. Le scénario devra cependant être jouable par d'autres groupes de personnages, si la table a déjà ses persos.

Si possible, « traduisez » ces feuilles de personnage dans plusieurs systèmes de jeux de rôles pour lequel votre scénario peut s'appliquer.

FAIRE PASSER DANS L'ESPRIT DU JOUEUR LES DÉLIRES DE VOTRE IMAGINATION

Le but de la feuille de personnage est d'arriver à faire passer dans l'esprit du joueur les

délires de votre imagination. Il faut qu'il rentre dans vos phantasmes tout en se sentant à l'aise dans son rôle.

Les petits plus :

- Écrivez le background de la feuille de personnage à la première personne
- Décrivez au joueur ce que son personnage doit faire en début de partie, sa première action : des instructions claires l'aideront à se lancer.
- Indiquez au joueur la liste des amis et des connaissances de son personnage.
- Il est vivement souhaitable d'avoir une illustration pour chaque personnage prêtiré.
- The last but not the least : un résumé des objectifs en fin de feuille de personnage.

Bon, assez parlé de la présentation, venons-en à l'essentiel : le scénario en lui-même. Voici 10 trucs, 10 techniques pour écrire un bon scénar. Ces conseils valent ce qu'ils valent. Il n'y a pas de règles absolues, et tous ces conseils ne sont pas toujours bons à prendre en fonction du type de scénar, de l'atmosphère recherchée. A vrai dire, les meilleurs scénarios ne suivent aucune loi car justement, ils surprennent en cassant toutes les règles. Mais pour un scénariste débutant ou moyennement confirmé, ces recommandations seront précieuses.

1) PLUSIEURS SOLUTIONS À UN PROBLÈME !

À un problème donné ou une enquête, il ne doit jamais y avoir qu'une seule solution possible. Sinon, votre scénario sera tristement linéaire, et les joueurs risquent de se retrouver dans une impasse s'ils ne trouvent pas cette solution. Une information importante doit pouvoir être trouvée en plusieurs sources différentes, dont une peut être le background des feuilles de personnage.

2) DES ARCHÉTYPES !

En jeu de rôle, pour mettre rapidement en situation, on utilise souvent des situations et des PNJ archétypaux. N'hésitez pas à en abuser sans tomber dans le plagiat ou le lieu commun. Même les noms des PNJ peuvent illustrer leurs personnalités. Raspoutine sera un moine défroqué et ambitieux, Monsieur Crésus un riche banquier...

3) DU RYTHME !

Prévoyez un rythme intense à votre partie, sinon les joueurs risquent de décrocher. Trouvez un bon équilibre dans la répartition des scènes de combat.

4) DU REBOND !

Prévoyez des événements en cours de partie qui surprennent les joueurs et qui changent la donne. Le personnage le plus faible boit une potion et se révèle soudain le plus puissant, des extra-terrestres débar-

quent, un mort revient visiter le monde des vivants...

FALSIFIEZ LES STÉRÉOTYPES

Pour créer l'imprévu, falsifiez les stéréotypes : les joueurs sont partis délivrer une belle princesse sur la requête de son père le roi. Ils se préparent à attaquer le repère de l'immonde sorcier qui l'a enlevée... En réalité, la jeune fille est éperdument amoureuse du jeune et beau magicien. Elle s'est enfuie du château de son enfance pour le rejoindre. Son soi-disant père est en fait son tuteur qui veut l'obliger à se marier avec lui pour accéder au trône.

Prévoyez également des rebondissements personnels pour chaque participant, que vous étalerez dans le temps. Pour donner un deuxième souffle au scénario en cours de partie, un personnage apprendra par exemple en milieu de partie de la bouche d'un PNJ qu'il est en fait le frère de son pire ennemi.

5) DU RISQUE !

Faites couler l'adrénaline ! Il faut que les joueurs sentent qu'ils peuvent perdre pour vraiment frissonner. S'ils se sentent immortels, sans aucun challenge et sous aucune menace, la tension retombera.

6) DE L'INTERACTION !

Le plus simple est d'avoir une seule trame principale. Seuls de très bons scénaristes peuvent rechercher des exceptions

LES 10 INGRÉDIENTS DE GUILLAUME BESANÇON

Les 10 ingrédients de Guillaume Besançon
Rajoutez du piquant dans votre scénario ! Voici dans l'ordre les 10 épices qui titilleront le plus les papilles de vos joueurs : Dieu, le sang, le sexe, le rire, le pouvoir, l'amour, la violence, l'amitié, la peur et la filiation (je suis ton père...). Appliquez la recette de Guillaume Besançon : vérifiez que le synopsis de votre scénario contient tout cela, et s'il manque un ingrédient, rajoutez-le ! Remarquez que ce bon conseil est valable pour toutes les productions littéraires.

Regardez aussi
<http://jdr-mag.over-blog.com/article-31375573.html>

à cette règle. Tous les personnages (PJ ou PNJ) doivent être reliés de façon forte à la trame principale.

Mais il faut de l'interaction : inventer entre les personnages de nombreux liens subtils de chantage, alliance, trahison, commerce, intrigues...

Votre scénario ne doit pas être trop dirigiste, sinon les joueurs auront l'impression de ne pas pouvoir influencer l'histoire. Évitez aussi les situations de blocage. Si un personnage a absolument besoin d'une information, d'un ingrédient, d'un indice ou de quoi que ce soit pour réaliser les objectifs de son rôle, il ne faut pas qu'il puisse la trouver qu'en un seul endroit (Prévoyez au moins 3 sources possibles). Sinon, au moindre imprévu, son personnage risque d'être complètement bloqué.

7) DE LA CONVIVIALITÉ !

Hélas, certains vieux joueurs chevronnés aiment les personnages fermés et hautains. Rien de plus désagréable, il y en a déjà plein la vie réelle ... Précisez dans les fiches que les personnages sont joviaux, ouverts et bon vivants. Vous verrez que l'ambiance sera tout de suite meilleure.

8) PRIVILÉGIEZ LES RÔLES POUR DÉBUTANTS !

C'est comme ça que le Jeu de Rôle se fera connaître !

9) UNE INTRIGUE TRÉPIDANTE !

Faites appels aux mythes, aux meilleurs films que vous ayez vus, aux romans qui vous ont bouleversés. Utilisez des scènes extrêmes, cassez les codes, les tabous et toutes les certitudes des joueurs. Destabilisez-les. Intriguez-les. Mettez les personnages non pas au cœur de

l'intrigue, mais comme acteurs principaux de l'intrigue. Cependant, soyez toujours cohérents, veillez à ce que tout ait une logique et une explication, n'utilisez pas de Deux Ex Machina ou de TGCM*. Il est important que le scénario forme un tout, ne soit pas ressenti juste comme une introduction de campagne, et que les joueurs n'aient pas l'impression de se faire balader sans avoir moyen de comprendre ce qui se passe.

Dosez aussi le niveau de difficulté selon l'expérience des participants et le temps de jeu. Tous les objectifs doivent être réalisables, sinon les joueurs ressentiront une certaine frustration.

*Ta Gueule C'est Magique

10) L'ÉVOLUTION DE LA SITUATION ET DES PERSONNAGES

J'aborde ce sujet en dernier car c'est à la fois le plus difficile à mettre en place et le plus crucial.

L'évolution est LE concept qui fait la différence entre une bonne histoire et une mauvaise histoire - que ce soit du jeu de rôle, un roman ou un film. Idéalement, la situation évolue et, en parallèle, de façon intimement liée, les personnages évoluent également.

Donjons et Dragons, le premier jeu de rôle, appliquait de façon basique mais très efficace ce principe. L'évolution de la situation et celle des PJ étaient claires et liées sans ambiguïté : au fur et à mesure que les personnages ratissaient le donjon, ils rencontraient des monstres (la situation) de plus en plus puissants et les personnages évoluaient en gagnant des niveaux. Cette course au fantasme de surpuissance qui colle au corps des adolescents mâles boutonneux était et reste encore la motivation la

plus basique et la plus jouissive de beaucoup de parties de jeux de rôles. Je me souviens d'un bon jeu français dans les années 80 qui avait fait plutôt un bide : Empire Galactique. Ce jeu avait tout pour réussir. Mais il n'y avait pas de système d'expérience, le ressenti à la fin d'une partie était particulièrement plat.

Maintenant, vous n'êtes peut-être plus l'adolescent boutonneux d'il y a quelques années et votre ambition est de faire vivre à vos joueurs une grande saga. Alors, l'évolution des personnages devra être psychologique et non plus physique. Luke Skywalker doit renoncer à rechercher à tout prix la puissance du Jedi pour en acquérir d'abord la sagesse. Frodon, confronté à une situation de plus en plus périlleuse, subit une double évolution psychologique, l'une de l'anneau qui l'envahit, l'autre du héros intérieur qu'il doit révéler pour sauver le monde.

LA LIGNÉE DES GRANDES SAGAS

Si vous parvenez à introduire des éléments qui vont faire évoluer la psychologie des personnages en partant d'une situation initiale problématique (problème dont le personnage n'a pas forcément conscience) vers une résolution qui passe par une prise de conscience, un découragement et une grande épreuve, vous serez dans la lignée des grandes sagas. Et, en jeu de rôle, vous atteindrez le point d'orgue de la réussite d'une bonne partie lorsque la psychologie des personnages mais aussi des joueurs auront évolué de concert lors du scénario.

La théorie c'est bien beau mais en pratique on fait comment ? Au niveau de l'évolution de la situation, la plus courante en

jeu de rôle est de sauver l'univers - ou son univers. On part d'une situation où l'univers est menacé - mais en général les joueurs n'en ont pas immédiatement conscience - à une situation où la menace a été repoussée. Petit exercice scénaristique : imaginez 3 synopsis qui détournent ce grand classique.

Au niveau de l'évolution psychologique, un début qui marche à tous les coups - sauf si vous l'avez déjà trop fait à vos joueurs - est de commen-

cez avec des personnages qui ne savent rien sur rien. Des amnésiques, des enfants, des étrangers voir des extra-terrestres, des personnes qui ont voyagé dans le temps, dans l'espace ou d'un univers à l'autre sont un bon moyen de commencer une trame où la psychologie des joueurs, et leur regard sur le monde vont évoluer en même temps qu'ils le découvrent. C'est aussi un excellent moyen de présenter, en jeu, un univers que les joueurs auront omis de potasser. Regar-

dez par exemple cette petite partie de jdr en vidéo : <http://jdr-mag.over-blog.com/article-palimpseste-le-jeu-de-role-en-video-58308642.html>

Le parcours initiatique, la quête des origines, la remise en question des a priori des personnages (et des joueurs) sont de bons archétypes de synopsis pour introduire une évolution puissante de la psychologie des PJ.

ÉCRIRE UNE CAMPAGNE

Écrire une campagne n'est pas écrire une série de scénarii dans le même univers.

Il est nécessaire que les scénarii soient puissamment liés. Une bonne chose serait que le contexte puisse être résumé en quelques lignes à chaque nouveau scénario, comme le résumé des épisodes précédents dans un feuilleton type 24 heures.

Ensuite, une partie de campagne doit avoir un petit air de « chez soi », le sentiment qu'au début de chaque séance, on se retrouve dans un endroit connu, dont on maîtrise certains aspects. Cela doit transparaître dans l'écriture.

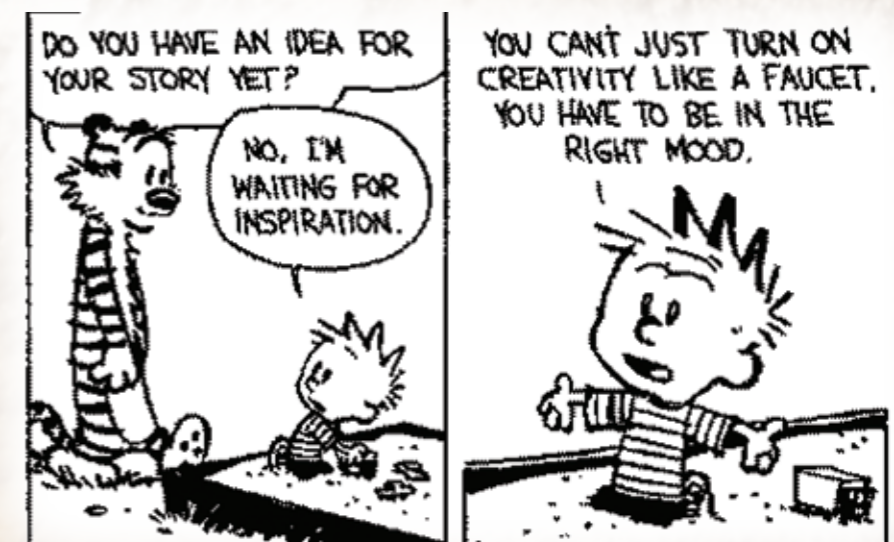
L'écriture d'une campagne nécessite la description de lieux et de personnages qui reviennent dans plusieurs scénarii. Ils seront à découvrir au fur et à mesure des numéros. De Grands-Méchants-Qui-Connaissent-Une-Porte-Dérobée-Pour-S'enfuir-À-La-Fin-Du-Film sont aussi les bienvenus. De Grands Alliés aussi.

Une fois que vous avez terminé votre scénario, résumez-le au 2/3 sans en enlever de la substance (vous pouvez le faire, si, si).

Enfin, avant de jeter votre scénario en pâture au public, testez-le au moins 2 fois, avec correction et recadrage après chaque test. Le nec plus ultra : que votre scénario ait été aussi testé au moins une fois par un MJ autre que vous.

Guillaume Besançon

Dans Jeu de Rôle magazine n° 13, un article intitulé 'anatomie d'un scénario' vous décortiquera les différents schémas et synopsis de scénarios possibles.



INTERVIEW

NOTHINGNESS

INTERVIEW D'UN JOUEUR DE NOTHINGNESS

Pour vous présenter le futur jeu de rôle Nothingness, quoi de mieux que d'interroger un joueur qui l'a largement pratiqué ? Voici les avis avertis d'un PJs qui a passé quelques années autour de la table.



BONJOUR BALTHAZAR, TU ES UN DES PLUS ANCIENS JOUEUR DE NOTHINGNESS, BIEN AVANT SA SORTIE 'OFFICIELLE' SUR LE NET. PEUX-TU TE PRÉSENTER EN QUELQUES MOTS ?

J'ai 34 ans et je fais du jeu de rôle depuis une petite vingtaine d'années. Je suis plus joueur que MJ mais, sur-

tout, je ne suis pas un rôliste très actif au sein de la communauté. J'achète peu de jeux et je ne multiplie pas les tables. J'attends généralement de tomber sur des gens ou des projets qui m'intéressent pour m'investir ou je joue avec des amis d'enfance. De ce point de vue-là, j'ai sans doute un profil un peu atypique.

A MON HUMBLE AVIS, CE PROFILE N'EST PAS SI ATYPIQUE. IL CORRESPOND À LA 'MAJORITÉ SILENCIEUSE' DES RÔLISTES. ET À NOTHINGNESS, DEPUIS COMBIEN DE TEMPS Y JOUES-TU ?

Pas si longtemps que ça, en fait : cinq ans. Pour un jeu qui fête ses 15 ans, ça fait relativement peu...

C'ÉTAIT PLUTÔT UNE AMBIANCE DE JEU OU DE BÊTA-TEST ?

Je ne pense pas que les gens qui sont venus aux parties ont jamais eu l'impression de participer à un bêta-test. En revanche, il y a toujours eu des discussions et des réflexions entre les séances sur tel ou tel point de règle ou certaines choses à améliorer. En tout cas, il y a une indéniable volonté de l'auteur de tendre vers une certaine perfection !

COMMENT VOIS-TU L'UNIVERS ?

Je crois que le terme officiel qui a été adopté est Dark Fantasy... Personnellement, je me méfie toujours un peu des étiquettes, surtout en jeu de rôle. Effectivement, il y a des elfes, des lutins (et d'autres trucs plus rigolos) et l'ambiance est assez sombre. Ceci étant dit, au-delà d'éléments assez génériques, je pense qu'il y a une vraie vision de l'auteur sur la nature humaine qui donne au jeu un certain cachet. En outre, son souci permanent du détail

fait que l'on sort assez rapidement de problématiques manichéennes pour rentrer dans quelque chose de plus complexe et réaliste, aussi bien au niveau des personnages que des situations. Et puis, contrairement à ce que j'ai pu expérimenter dans beaucoup d'autres jeux, on trouve à Nothingness une réflexion sociale et politique assez poussée. Les modes d'organisation varient sensiblement d'un pays à l'autre, sans qu'on n'ait jamais l'impression d'évoluer dans un décor de carton-pâte. Pour moi, c'est ce mélange de proximité et d'exotisme qui fait une des forces du jeu.

COMMENT L'UNIVERS A-T-IL ÉVOLUÉ ?

En tout cas, il n'est certainement pas plus hospitalier ! Que ce soit pour lancer de nouveaux défis aux joueurs ou suite aux actions (parfois malheureuses) des PJ, le monde est devenu beaucoup plus mortel.

OUI, C'EST VRAI, J'AI UN PETIT PEU JOUÉ ET LES PJS ONT UNE VRAIE ACTION SUR L'HISTOIRE DU MONDE. Aujourd'hui, il faut vraiment lutter pour survivre. Cette idée de l'homme esclave de ses passions et écrasé par des forces qui le dépassent a pris de l'épaisseur. L'ensemble est donc plus oppressant mais, en contrepartie, il a gagné en diversité et en originalité.

ET LES RÈGLES ?

La recherche d'un équilibre entre réalisme et simplicité n'est pas sans rapports avec la quête du Graal... L'apport de joueurs « débutants » a permis de mettre en lumière certaines difficultés.

Dans l'ensemble, il y a eu une volonté constante de rendre les règles plus accessibles, sans les dénaturer. Maintenant, ne nous leurrions pas : au niveau de la complexité, on est plus proche de Rolemaster que du système d20 de base.

A QUI À TON AVIS S'ADRESSE CE JEU ?

Je dirais à des gens qui recherchent une certaine difficulté, voire carrément des défis, et qui sont prêts à s'investir dans ce type de loisir. Clairement, Nothingness est un jeu qui réclame du temps. A mon avis, il faut au minimum deux personnes autour de la table capables de se familiariser avec des règles assez denses. Par contre, le jeu est très ouvert : il supporte facilement tous les types de joueurs et tous les types de scénarii (ou presque). En résumé, plus à des amateurs de campagnes au long cours qu'à des « speed gamers ».

C'EST VRAI QUE, EN TANT QUE CONCEPTEUR DU SYSTÈME TRÈS SIMPLE APPELÉ UNDÉSIX, ON A EU DES DISCUSSIONS SUR LA CRÉATION DE SYSTÈME DE RÈGLES AVEC L'AUTEUR ENTRE 2 PARTIES ET NOS APPROCHES ÉTAIENT SOUVENT TRÈS ÉLOIGNÉES. LE SYSTÈME EST EN EFFET ASSEZ COSTAUD, L'UNIVERS PROFOND. QUELS CONSEILS DONNERAIS-TU POUR LA PRISE EN MAIN DU JEU – EN TANT QUE MJ ET EN TANT DE PJ ?

Commencer petit. Le monde est vaste et il vaut mieux se fixer quelque part et explorer les subtilités de l'endroit avant de se lancer dans un tour du monde superficiel. Bien lire les (nom-



breuses) aides de jeu. La cohérence est l'un des points forts de Nothingness : tous les éléments de l'univers répondent à une certaine logique. Il ne faut pas hésiter à s'interroger sur cette logique pour profiter au maximum de la complexité de l'univers, ce qui suppose un certain travail en amont pour le MJ et les PJ.

AU COURS DES PARTIES QUI ONT DESSINÉ LE MONDE, BEAUCOUP DE CHOSES ONT ÉTÉ RÉVÉLÉES QU'ON NE RETROUVERA PAS FORCÉMENT ÉCRITES, CE SERAIT IMPOSSIBLE. EN TANT QUE GUIDE TOURISTIQUE, QUELLES RECOMMANDATIONS DONNERAIS-TU AUX VISITEURS DE WERÖL ?

De bien choisir l'ambiance qui leur convient le mieux. La grande richesse du jeu, c'est sa diversité. Personnellement, j'ai une certaine tendresse pour les Reptiliens qui vivent dans l'anarchie

de Theleb et je crois me rappeler qu'il y a encore quelques vestiges perdus au milieu de la jungle. Cela dit, les amateurs d'ambiances plus orientales préféreront aller voir du côté des Elfes jaunes et de leur empereur Sharakai, qui passe des années à dormir... J'ai aussi gardé de très bons souvenirs de mes deux passages à Vertigone, la ville des démons, même si l'ambiance était plus déjantée. Mais il reste encore des tas d'endroit où aucun PJ n'a jamais mis les pieds. C'est ça, la magie du jeu : les plus belles pages de son histoire restent encore à écrire !

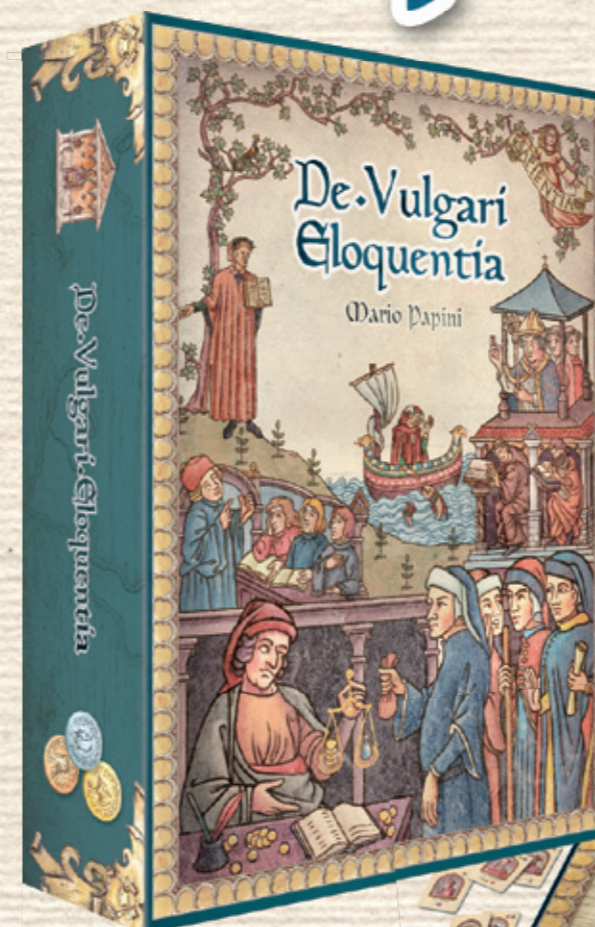
Merci pour ces conseils !

Propos recueillis par Guillaume Besançon

Les illustrations sont des dessins et des croquis de travail élaborés pendant le développement du jeu. Dessins : Léo, Pascal Quidault



De-Vulgari Eloquentia



 **Matagot**
le Joueur



De Vulgari Eloquentia est un jeu de plateau riche, passionnant et aux possibilités multiples.

Dans cette quête aux origines de la langue italienne, percerez-vous les secrets de la bibliothèque du Vatican ? Deviendrez-vous un riche et puissant marchand ? Ou entrerez-vous dans les Ordres et gravirez-vous la hiérarchie de l'Église, jusqu'à, pourquoi pas, devenir le prochain Pape ?

Stratégie, anticipation et audace vous seront nécessaires pour affirmer votre statut social et briller par votre culture !



JDR

DES BOUTIQUES ET DU JDR

Nous sommes allé à la rencontre de 3 boutiques pour avoir leur sentiment sur l'univers du Jeu de Rôle. Qui mieux qu'un vendeur pourrait avoir une sensation exacte de ce que devient le Jeu de Rôle francophone ? Les 3 boutiques choisies sont l'Artefact à La Garde, Xénomorphe à Genève et Ludocortex à Annecy. Interview comparées.

QU'EST-CE QUI VOUS DIFFÉRENCIE DES AUTRES BOUTIQUES ?

L'ARTEFACT

L'Artefact est une boutique qui tente, par tout les moyens d'accueillir ses clients avec un maximum de respect. Toutes les boutiques marchent, je crois, sur le même crédo. Accueillir le client, lui permettre de découvrir le monde ludique qui est le nôtre et lui permettre de s'épanouir dans son hobby. L'Artefact est une enseigne familiale qui tente de rassembler et de promouvoir autour du monde du jeu.

L'Artefact se démarque par son esprit convivial et le respect de ses clients. Le but avoué étant que le client ne se sente pas comme un client mais comme un ami, un invité qui se sentent bien chez nous. Très loin de l'esprit de certain magasin ou des enseignes des «grandes surface» ou l'individu n'est qu'un chéquier ou une carte bancaire.

Pour nous c'est le partage et l'idée qu'avec l'imagination nous pouvons, ensemble, créer ou visiter d'autres mondes inaccessible au commun des mortels.

XÉNOMORPHE

Nous vendons toutes sortes de jeux, sélectionnés en fonction des univers décrits, de la beauté esthétique et de leurs systèmes de jeux. Nous essayons au maximum de proposer uniquement des jeux de qualité.

LUDOCORTEX

Tout !

Il existe une cinquantaine de boutiques en ligne et notre credo a toujours été de ne pas faire comme les autres ! Nous nous bougeons beaucoup pour faire ce que beaucoup n'osent pas faire. Ca demande énormément de travail, mais on y va ! On va sur de nombreux salons pour faire jouer les fans (nous sommes partenaire du festival International des Jeux à Cannes), on organise des soirées jeux à la boutique, on édite des goodies avec l'accord des éditeurs, on édite même un Jeu : Trollland pour lequel, contrairement à beaucoup, nous ne cherchons pas de distributeur. Nous travaillons avec des auteurs et des dessinateurs de Jeux, nous organisons des journées dédiées, bref nous essayons d'être le plus actif possible sur le marché du jeu et nous tentons de contribuer du mieux possible à sa croissance.

DEPUIS 3 ANS, ON SENT, CHEZ JEU DE RÔLE MAGAZINE, QUE LE JEU DE RÔLE REPREND DU POIL DE LA BÊTE. IL Y A DE PLUS EN PLUS DE NOUVEAUX JOUEURS ET ILS SONT DE PLUS EN PLUS ACTIFS. QUE RESSENTEZ-VOUS DE VOTRE CÔTÉ ?

L'ARTEFACT

Le monde du jeu de rôle ne s'est jamais aussi bien porté. Les joueurs n'ont plus peur d'en parler, de faire découvrir leur passion, ou de proposer à des amis de participer et de découvrir. Même les barrières des générations s'écroulent devant la passion qui anime les nouveaux joueurs. Il reste, bien entendu, des détracteurs et bien souvent dans les rangs des joueurs eux-mêmes. A travers l'histoire de notre jeu préféré nous avons traversé des périodes plus ou moins sombres. Nous avons pensé que le jeu vidéo pourrait définitivement tuer le jeu de rôle papier. mais ce n'est pas le cas, loin de là. En fait le jeu de rôle papier est un survivant qui trouve de nouveaux souffles à travers chaque épreuve. Il reste l'un des jeux, sinon LE jeu sans frontières. Quelle que soient les motivations des joueurs ils aiment et se rassemblent autour de leurs univers préférés. Aujourd'hui il est très difficile, à mon avis, de ne pas avoir dans son entourage quelqu'un qui connaît ou même

joue au jeu de rôle. Mais la plus grosse différence vient du fait que les adultes et adolescents qui s'y adonnent ne sont plus des cas sociaux ultra-timides qui se préservent du monde en voyageant dans d'autres réalités. En tout cas nous ne sommes plus considérés comme tels. Les jeux s'ouvrent à un plus grand public, les extensions ressemblent de plus en plus à des franchises, comme au cinéma et les règles s'adaptent pour mieux convaincre les nouveaux joueurs. Je ne crois pas que le jeu de rôle soit passé par une petite mort. Je crois que le jeu de rôle nous a fait sa crise d'adolescence. Il est plein de vigueur et nous prouve aujourd'hui qu'il a encore de nombreux jours devant lui. Je pense qu'il lui manque quelque chose encore et que les créateurs devraient se pencher sur une modernisation de jeu de rôle pour l'adapter à l'époque dans laquelle on rentre.

Le jeu de rôle est encore une liste de règles et une présentation d'un univers. Mais pour de nombreux joueurs et pour tous les Mj, c'est avant tout une ambiance. Combien d'entre nous détournent un univers ou des règles pour raconter leurs propres histoire, choisissent les musiques en fonction des scènes, règlent les lumières même en cours de jeu pour mieux séduire l'imagination de nos joueurs?

Le jeu de rôle va bien, grâce à d'autres moteurs comme le manga et l'animation, le cinéma, le wargame, son « grand frère » et d'autres secteurs qui nous titillent l'imagination, mais surtout grâce à ses joueurs et grâce aux vieux routards qui se sont battus pour le démocratiser.

XÉNOMORPHE

De notre côté, il est clair que le jeu de rôle est plus présent qu'il y a quelques années. Pour moi, cela est dû notamment à une volonté des grands éditeurs de vouloir populariser leurs jeux, avec des systèmes plus simples et des règles accessibles au grand public. Je pense aussi que le jeu de rôle perd petit à petit sa «mauvaise réputation», donnée à cause d'une méconnaissance du jeu. Au niveau des nouveaux joueurs, nous en avons régulièrement, mais très peu viennent par hasard ; tous sont «formés» par d'anciens joueurs et/ou des clubs, ou sont amenés par le développement du RPG en ligne qui amène pour nous en tous cas son lot de nouveaux clients.

LUDOCORTEX

On a toujours été en forte croissance sur ce secteur qui nous tient beaucoup à coeur. Ceci s'explique sans doute par le fait que certaines boutiques arrêtaient le Jdr et donc les clients commandaient de plus en plus en ligne. Il est clair que maintenant que le secteur redémarre, on le ressent encore plus.

QUELLES SONT LES 10 MEILLEURES VENTES EN JEU DE RÔLE CETTE ANNÉE ?

L'ARTEFACT

Dark Heresy est sans conteste la meilleure vente de l'année à l'Artefact, suivi par Rogue Traders. Donjons & Dragons tiens sa place avec brio. Pour moi c'est même une surprise. Vampire la Mascarade, Dark Ages, sont des jeux qui continuent de fonctionner très fort malgré l'arrêt de la production. C'est presque un sous-marché du Jeu de rôle. L5R reste très bien placé. Cendres aussi. Ensuite nous avons quelques jeux étranges comme Patient 13 qui s'est bien vendu. Warhammer tient sa place.

XÉNOMORPHE

Donjons et Dragons est évidemment en première place, grâce à leur bonne publicité et à leurs incessantes sorties de suppléments. Dans l'ordre derrière, nous avons : L'Appel de Cthulhu, Dark Heresy, Anima, Shadowrun et Polaris. Après, les ventes sont trop anecdotiques pour être prises en compte.

LUDOCORTEX

Pathfinder, l'appel de Cthulhu, Dark Heresy, Rogue Trader, Shadowrun, Yggdrasil, D&D, Dead Line, Qin, Patient 13, Warsaw (dans le désordre). Z corps fait un debut interessant.

ET QUELLE EST LA BONNE SURPRISE DE CETTE FIN D'ANNÉE EN JEU DE RÔLE ?

XÉNOMORPHE

L'Appel de Cthulhu et son dernier supplément «Par-delà les Montagnes Hallucinées» qui marche très fort depuis sa sortie.

LUDOCORTEX

Rogue Trader marche encore mieux que Dark Heresy ! Sinon la réédition de COPS est une bonne surprise car c'est le jeu le plus abouti !

SI VOUS AVIEZ UN CADEAU À DEMANDER AU PÈRE NOËL ?

XÉNOMORPHE

Une réussite critique en Ventes, peut-être ?

LUDOCORTEX

J'attends avec impatience le jeu de plateau The Horus Heresy en VF.

QUELLES SONT LES ANIMATIONS QUE VOUS CRÉEZ DANS VOTRE BOUTIQUE ?

XÉNOMORPHE

Nous avons différentes animations au sein du magasin, souvent centrées sur les jeux de plateau et les jeux de figurines. Pour le jeu de rôle, nous mettons les clients en relation avec les clubs locaux qui sont assez actifs à Genève.

LUDOCORTEX

Nous organisons régulièrement des soirées Jeux, des journées dédicace avec dessinateurs et auteurs de Jeux.

COMMENT VOYEZ-VOUS LE JEU DE RÔLE D'UN POINT DE VUE ÉCONOMIQUE EN 2010 ?

XÉNOMORPHE

Le jeu de rôle en 2010 a été en augmentation continue pour nous, même si ce sont sur les plus célèbres que nous faisons notre chiffre d'affaires. Hélas, certaines gammes deviennent de plus en plus chères, grâce à leur succès, et deviendront à la longue sans intérêt pour les clients occasionnels.

LUDOCORTEX

La reprise semble timide et fragile. Est ce un sursaut ou un réel renouveau ? Bien malin celui qui pourra te répondre.



Xeno Genève
54, rue des Bains
CH - 1205 Genève
T +41 (0) 22 329 70 52

Xeno Lausanne
9, rue des Terreaux
CH - 1003 Lausanne
T +41 (0) 21 311 73 77

www.xenomorphe.ch - info@xenomorphe.ch



MYSTIQUE

8 CD 8 AMBIANCES MUSICALES



Pour s'immerger dans l'univers Heroic Fantasy...

D'envoutantes mélodies qui évoquent l'univers des Elfes, de la Magie et des Dragons. Des airs puissants qui transportent aux temps médiévaux...

Toute la musique qui manquait à vos jeux de rôle !

avec



Disponible à partir de novembre 2009

ARTICLE

DES COURANTS ET DU JDR

Il existe trois courants principaux dans les jeux de rôles : le réaliste, le narratif, et « ambiance ». Ces trois courants correspondent à trois types de plaisir de jeu différents, mais aussi à trois grands types de règles : simulationnistes, comparatives ou arbitraires.

LE COURANT RÉALISTE ET SES RÈGLES SIMULATIONNISTES

Historiquement, ce premier courant est issu des wargames qui ont engendrés les jeux de rôles. Cette manière de jouer met l'accent sur le réalisme des règles de simulation. C'est encore aujourd'hui le courant majoritaire. Il convient aux joueurs qui apprécient l'impartialité et le réalisme d'un système de règle profond. Les règles de simulation sont basées sur un système de probabilité/hasard. Les probabilités sont définies par des degrés, souvent chiffrés, (caractéristiques, compétences...), et le hasard est exprimé par un jet de dé. La comparaison ou la combinaison du jet de dé avec le degré indique une qualité de résultat.

L'impartialité d'un jet de dé
Les règles réalistes sont souvent longues, voir lourdes, même si ce n'est pas toujours le cas (UnDéSix a ainsi fait le pari de conjuguer un bon système de simulation avec des règles courtes et accessibles). Cette lourdeur peut ralentir considérablement la narration. Les actions des personnages et particulièrement les combats risquent de devenir des suites de chiffres qui font prévaloir les mathématiques sur l'imagination. Toutefois, tout peut être allégé et accéléré par un Maître du Jeu qui sait faire la part des choses entre règles indispensables et règles optionnelles, scènes importantes et scènes accessoires à jouer de façon arbitraire (voir l'explication du courant arbitraire ci-dessous).



Cette base appelle plusieurs variantes. Les degrés, au lieu d'être exprimés par des chiffres, peuvent être exprimés littéralement (Par exemple : Mauvais, moyen, bon). Le hasard peut s'exprimer par bien d'autres vecteurs que les dés : cartes, pièce de monnaie... La comparaison ou la combinaison de la probabilité et du hasard est une source inépuisable de variantes d'un jeu de rôle à l'autre : réussite sur un résultat supérieur ou inférieur au degré, réussite selon un tableau... Le résultat du dé donne souvent des précisions sur la qualité du résultat. Ce

Crayonné de la couverture de Jeu de Rôle magazine n° 10. ©Maeva da Silva, Christine Deschamps



type de règle utilise en général la marge de réussite, mais on voit parfois des interprétations plus originales. Par exemple, les 1 sur 1D6 donnent des bonus à Magna Veritas, ou certaines règles permettent des paris sur les résultats à l'image de Légende des 5 anneaux et de ses fameuses « augmentations » qui rendent certaines réussites exceptionnelles. Les joueurs férus de ce type de jeu apprécient l'impartialité d'un jet de dé. De plus, les dés sont un jeu dans le jeu qui crée de l'aléatoire, du pari, du suspense. Après tout, dans « jeu de rôle », il y a « jeu ».

La difficulté à assimiler et à mettre en place des règles réalistes est considérée de plus en plus comme un défaut. Il est pourtant possible d'écrire des règles à la fois simulationnistes et légères, mais c'est le cas de très peu de jeux pour deux raisons principales. D'un part, il existe quand même une proportion non

négligeable de rôlistes qui aiment se plonger dans des règles épaisses, des systèmes complexes et des précisions permettant de simuler le moindre détail. Il existe une véritable demande en ce sens. D'autre part, les auteurs continuent à produire des systèmes nécessitant des heures de lecture avant de jouer parce que leurs références vont à des jeux dont les systèmes sont ainsi faits ou parce qu'ils ne parviennent pas à se mettre à la place d'un joueur débutant. Ils ont eux mêmes appris (et sans doute pris grand plaisir) à « potasser » pendant de longues soirées les processus de créations d'un personnage, ou encore les interminables descriptions de sortilèges.

LE COURANT NARRATIF ET SES RÈGLES COMPARATIVES

un rythme plus enlevé
Ce courant du jeu de rôle permet souvent un rythme plus enlevé et fait la part belle aux situations et à la perception des scènes par les joueurs.

Le deuxième courant de jeu est narratif. Il convient aux joueurs pour

qui l'histoire qui se construit autour d'une table de jeu compte plus que le réalisme des actions des personnages. Le rythme de la narration nécessite des règles à résolution immédiate. Les règles comparatives répondent à cette nécessité. Leur principe consiste à confronter les valeurs d'un degré et d'un autre. En un coup d'œil, il est donc possible de déterminer qui est victorieux et dans quelle mesure. Par exemple, un bras de fer sera remporté par le personnage ayant le meilleur score de force. La comparaison est ainsi assez valorisante pour les personnages qui ont une ou plusieurs spécialités. Ils ont l'occasion de briller régulièrement, sans subir les aléas dramatique d'une suite de jet de dés catastrophique qui les discréditerait. Éventuellement, une petite part de hasard peut-être introduite, mais elle devra être au service de la narration, pour une gestion facile. Ceci dit, certains systèmes se passent très bien de la dimension aléatoire qui font la force de nombreux jeux de rôle. Ambre est un bon exemple. Inspiré du cycle de roman « Les Princes d'Ambre » de Roger Zelazny, le jeu de rôle annonce clairement son objectif : des règles sans dés. Il évite ainsi de soumettre les quasi-dieux qu'incarment les PJ aux règles imprévisibles du hasard. Cela n'empêche pas pour autant de rendre les combats passionnants, mais Maître du Jeu et joueurs devront déployer toute leur habileté narrative pour en profiter pleinement. Dans tous les cas, l'idée de base reste : un clin d'œil doit suffire pour appréhender le résultat d'une action ne pas ralentir les descriptions.

LE COURANT « AMBIANCE » ET SES RÈGLES ARBITRAIRES

Le troisième courant de jeu recherche avant tout à créer une ambiance particulière autour de la table de jeu. Comme le précédent, il s'appuie en grande partie sur une narration vivante et donc les talents descriptifs d'un Maître du Jeu exigeant. Les systèmes qui lui conviennent le mieux sont arbi-

traires, c'est-à-dire que c'est le Maître du Jeu qui décide dans sa totalité du résultat des actions des personnages. Il est bon, dans ce genre de système, d'introduire une participation des joueurs au résultat : par votre soutien de Maître du jeu, ils pourront agir sur le monde. Le but final est d'arriver à intégrer complètement les PJ dans la scène qu'ils sont en train de jouer. L'effort d'interprétation, y compris dans les détails, doit donc être au rendez-vous et ce, des deux côtés de l'écran de maître. Après tout, dans « jeu de rôle », il y a « rôle ».

Alors que certains joueurs se retrouvent perdus s'ils ne peuvent pas s'appuyer sur des règles précises et détaillées à chaque instant, d'autres ne peuvent s'épanouir que si on leur enlève ce qu'ils considèrent comme un carcan soit trop lourd, soit trop peu réaliste. En se reposant presque entièrement sur le Maître du Jeu, ces joueurs peuvent en général se concentrer sur ce qui les motive le plus : le caractère et le comportement de leur personnage, ainsi que les interactions avec les PNJ et les autres PJ. Quel besoin de trente pages de règle quand on peut prendre le temps de discuter de vive voix, pendant des dizaines de minutes, des jeux d'influences qui agitent la cours du Prince ?

ALORS, À QUOI JE JOUE ?

Entre les trois courants, il n'y en a pas un qui soit « meilleur » qu'un autre. Il faut bien comprendre que les quelques éléments présentés dans les lignes qui précèdent sont par nature simplificateur. S'il s'agissait de sociologie, on parlerait à la manière de Max Weber d'idéal-type, c'est à dire de grandes lignes déterminantes qui sert de guide pour la pensée. Sans doute qu'une autre séparation, différente de celle-ci, en courants est également envisageable. Il n'y a pas de vérité absolue en ce domaine. Chacun des archétypes présentés plus haut peut convenir à un type de joueurs, selon leurs envies et leur humeur du moment. Ces courants peuvent être mélangés au court

Ne pensez pas à votre propre plaisir mais à celui des autres.

d'une partie. Il est même évident qu'ils s'entremêlent de façon intuitive dans la réalité quotidienne des rôlistes. Cependant, si autour d'une table certains joueurs aspirent à tel ou tel courant « pur » et certains joueurs à un autre, le résultat peut être très décevant, voir conflictuel. La partie sera encore pire si les joueurs aspirent à un courant différent de celui du Maître du jeu. Il est donc important que chacun autour de la table se rapproche et s'adapte aux désirs des autres. Une bonne façon d'y parvenir est de demander aux participants, avant la partie, selon quel courant ils sont d'humeur à jouer.

Il est rare que des joueurs s'adonnent à un courant « pur ». Dans une même partie, des joueurs assez ouvert apprécieront de passer de l'un à l'autre, en particulier parce que certaines scènes de jeu correspondent mieux à telle ou telle façon de jouer. Se débarrasser d'un adversaire dans un combat correspond souvent mieux à des règles simulationnistes (même s'il ne faut pas généraliser). En effet, dans ces situations, pour véritablement savourer le succès de leurs actions, les joueurs apprécient l'impartialité d'un jet de dé mais aussi, paradoxalement, la part de chance qui en résulte. Les scènes transitionnelles nécessitant de faire avancer l'histoire rapidement appartiennent au courant

narratif. L'utilisation de la comparaison permet de tenir compte des capacités des personnages, sans trop ralentir le jeu. Une bonne scène de négociation, quant à elle, peut très bien ne pas s'encombrer de jet de dés. Vous pouvez très bien jouer une partie en mettant l'accent sur tel ou tel courant, puis un autre jour sur tel autre. Voulez-vous jouer réaliste ou irréaliste ? Vos règles collent-elles aux réalités quotidiennes ou sont-elles adaptées aux univers fantastiques ? Allez-vous mettre en avant l'aspect héroïque de l'histoire ou la réflexion des joueurs ? Parfois, de légères

modifications dans les règles ou un style de maîtrise qui s'autorise de passer de temps en temps du « simulationnisme » au comparatif, ou à l'arbitraire permet, avec un type de règles général, d'aborder tous les styles (le D20 est un bon exemple, de même qu'un système générique comme UnDéSix). Pour conclure, l'essentiel restant de s'amuser. Pour prendre plaisir au jeu, ne pensez pas paradoxalement à votre propre plaisir mais à celui des autres. Il s'agit pour le Maître du Jeu et ses joueurs de bien être au clair sur les attentes des autres. Une fois que l'on sait ce qui plait à tous, alors plus rien n'est impossible. Avec ou sans règles, le jeu de rôle est le domaine de la liberté et de l'imaginaire après tout.

Si le maître du jeu est impressionné par la roublardise et le bagou que met en avant l'un de ses PJs, il peut très bien considérer arbitrairement qu'il s'agit d'une réussite. C'est en effet délicat de réduire à néant les efforts d'un joueur, en concluant son interprétation par un seul jet de dés entièrement déterminant. Une autre solution répandue consiste à adjoindre des bonus-malus aux jets, selon la performance « rolistique » des joueurs. Cela est surtout valable pour les scènes où la parole est très importante. Ne faites

HÉRÉSIE !

Je m'étais construit cette théorie et je me suis aperçu par la suite que pas mal de monde sur internet avaient développé des idées similaires bien avant moi, de façon beaucoup plus poussées ; je m'en suis inspiré pour affiner mes idées qui se sont révélées être une hérésie de la théorie LNS, considérée comme mainstream, et que vous pourrez trouver sur <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-modele-a-trois-volets-faq/>

Nous reviendrons plus profondément sur cette théorie dans nos prochains numéros, en partenariat avec l'e-magazine PlacesToGo-PeopleToBe Guillaume Besançon

Corrections : Dorian Marcellin

BONUS : ET LA CRÉATION DANS TOUT ÇA ?

L'existence de ces trois courants archétypaux justifie la diversité de règles aussi différentes les unes des autres. Pour un créateur de jeu de rôle, cela implique de se reposer, au moins en partie, sur l'un d'eux lorsqu'il invente le système qui régira son univers. L'exemple du jeu complet est évidemment le plus flagrant. Les règles vont-elles permettre la mise en avant du caractère épique de l'aventure ou au contraire laisser la liberté des interprétations et les relations entre PJ et PNJ prévaloir ? Quand bien même le créateur ne voudrait pas tomber dans un courant type, ce qui est parfaitement compréhensible, il devra déterminer quelle part de sa création penche plutôt vers la simulation et quelle autre vers la narration, ou encore l'ambiance.

Dans le cas d'un scénario, d'une campagne ou d'aides de jeu, le créateur ne doit pas non plus perdre de vue pour quel type de jeu il va écrire et quelle sauce il veut faire monter. Certes, cela ne veut pas dire que ces suppléments ne pourront pas être adaptés à d'autres systèmes, mais au moins, l'accord entre son travail et ce qui compose le reste du jeu n'en sera que plus symbiotique. Il est plus simple de partir d'un courant archétype et de rajouter ensuite quelques éléments pour relativiser le rendu final, plutôt que d'essayer dès le départ de tout mixer, au risque d'obtenir un rendu fade et qui ne trouve sa place nulle part.

L'important étant de répondre au final à la question : mon jeu crée-t-il du jeu ? Quelques soient les joueurs et le MJ, il faut avant tout qu'une émulation positive se crée. Peu importe les choix qui sont faits si au final tout le monde en ressort satisfait.

Sources : *Le SDEN et son MJzine, l'e-magazine PlacesToGo-PeopleToBe.*

FAN2FANTASY

Le journal des jeunes créateurs de fantasy
<http://www.journal.fanfantasy.fr>

Un bimestriel sur les nouveaux talents de la fantasy

Et bien plus encore...

Retrouvez:



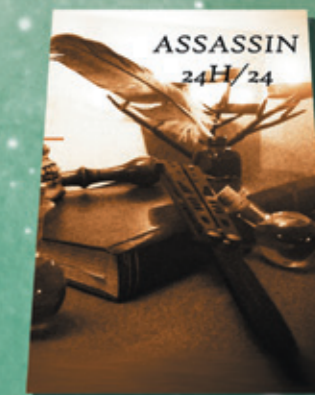
- des interviews,
- un concours,
- une nouvelle inédite,
- des critiques de livres,
- un dossier sur la fantasy,
- des articles sur la fantasy, et sur le métier d'auteur.

Hors Série 2009

Une anthologie à petit prix pour vous faire découvrir de nouveaux talents.

15 nouvelles sur le thème de l'assassinat professionnel.

Blueskyman, Bénédicte Coudière, Ursula Chenu, Sébastien Clarac, Kevin Ehrhardt, Mestr Tom, Maël Duplissy, Richard Mesplède, Tepthida Hay, Swald, Frédéric Vasseur, g@rp, Hans Delrue, Emilie Milon, Marianne Gellon.



8.5 € ISSN 2102-5932



Contactez nous : redaction@fan2fantasy.fr
Inscription gratuite au format pdf : inscription@fan2fantasy.fr
Graphisme ; Séverine Bourdon

UN JEU DE GESTION PORTUAIRE

ROTTERDAM



8 ANS ET PLUS
DE 2 À 4 JOUEURS
TEMPS DE JEU : 60 MINUTES

le Joueur
www.le-joueur.fr



12^e IMPACT



JAPAN EXPO

LE PLUS GRAND FESTIVAL EUROPÉEN
DES LOISIRS JAPONAIS

WWW.JAPAN-EXPO.COM

DU 30 JUIN AU 3 JUILLET 2011
PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS-NORD VILLEPINTE

SEFAEVENT, 14 Place Georges Bonhomme - 93160 Noisy le Grand - FRANCE
EUR au capital de 50 000 € - R.C.S. BOBIGNY



MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE • CINÉMA • JEUX VIDÉO • CULTURE POPULAIRE • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS

ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions • Autoroute A1, A3 ou A104 (Sortie 2) - Parc des Expositions (Accès Visiteurs)
HORAIRES D'OUVERTURE ▶ 11h - 19h (tous les jours) **TARIFS** ▶ Jeudi : 9€ • Vendredi : 12€ • Samedi : 15€ • Dimanche : 12€ • Forfait 3 jours : 31€ • Forfait 4 Jours : 35€
RÉSEAU FNAC : FNAC, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U - 0 892 684 694 (0,34€/min) - www.fnac.com • Location Belgique : FNAC - 0 900 00 600 (0,45€/min) - www.fnac.be
RÉSEAU TICKETNET : Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc, Virgin Megastore - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min) - www.ticketnet.fr



JDR

MANIFESTE DU JEU DE RÔLE

LE JEU DE RÔLE EST UNE DISCIPLINE MAJEURE TENANT À LA FOIS DE L'ART, DU LOISIR ET DE L'ÉDUCATION.



Le jeu de rôle sur table, né en 1973, est reconnu dans de nombreux pays comme un phénomène culturel majeur. En France, il est longtemps resté underground, regardé avec méfiance par les autorités. Les initiatives soutenues sont rares ainsi que les salles publiques prêtées aux clubs.

Longtemps mis au pilori par des médias en recherche de sensationnel, il a fallu attendre le XXI^e siècle pour voir les premières parutions traitant des effets bénéfiques du jeu de rôle, et les études universitaires sur le sujet éclosent tout juste en France, en retard par rapport à de nombreux pays nordiques.

Le moment est venu d'affirmer le succès éclatant du jeu de rôle auprès d'un public vaste et divers, et de traduire ce plébiscite populaire en légitimité culturelle, comme ce fut le cas pour le cinéma au XX^e siècle.

Le moment est venu de déployer la force, la beauté et la variété de ces cultures vivantes qui sont en constant renouvellement et initient de nouvelles tendances externes au jeu de rôle, telle que la littérature de contemporain fantastique, vampires et bit-lit en tête, ou tels que les jeux vidéo directement inspirés du jeu de rôle papier.

Le moment est venu d'encourager la production française, déjà d'excellente qua-

lité, de rendre l'offre plus attirante et plus accessible, pour soutenir et motiver les boutiques, librairies, clubs et ludothèques, et élargir le cercle des passionnés grâce aux nouveaux amateurs.

Le moment est venu, tout simplement, d'évoquer le plaisir de jouer ensemble, de mettre à profit son imagination et de partager des belles histoires.

Aujourd'hui, éditeurs, clubs, créateurs et joueurs ont les mêmes objectifs :

1. Nous voulons vous faire rêver
2. Nous voulons vous faire réfléchir sur des sujets aussi nombreux que riches.
3. Nous voulons vous faire découvrir des cultures et des civilisations réelles ou imaginaires
4. Nous voulons vous aider à enrichir votre imagination, votre culture et à profiter un maximum de votre sociabilité.
5. Nous voulons vous aider à éduquer les jeunes
6. Nous voulons vous rapprocher de vos enfants et plus généralement du reste de votre famille.
7. Nous voulons vous donner un moyen de partager un bon moment
8. Nous voulons vous divertir

Si vous vous reconnaissez dans ce texte, rejoignez le Manifeste du Jeu de Rôle en laissant votre commentaire !

Merci aux auteurs des nombreux textes qui m'ont inspiré pour la rédaction de ce manifeste.



la Fantasy

au quotidien



News
Critiques
Interviews
Dossiers
Forum
Agenda
Jeux-concours
1^{ère} Convention française

Elbakin.net

déjà
10 ans!



Romans, BDs, mangas, films, jeux vidéo, jeux de plateau, jeux de cartes...

www.elbakin.net

INTERVIEW

RUSS NICHOLSON

ILLUSTRATEUR DU LOUP SOLITAIRE

Russ Nicholson était, le Temps du Monde du Jeu, notre voisin de stand. Il répond à quelques unes de nos questions de vieux rôlistes.

MAY YOU TELL US MORE ABOUT THE PROJECT YOU WORKED ON?

Russ Nicholson: I am perhaps best known for my work on the Advanced Dungeons and Dragons game book *The Fiend Folio*, *The Fabled Lands*, and the *Fighting Fantasy* game book series. I illustrated the interior artwork of the first ever *Fighting Fantasy* game book, *The Warlock of Firetop Mountain*, and then the *Citadel of Chaos*. Later, after returning from working in Papua New Guinea, I added the *Masks of Mayhem*,



Chasms of Malice, *Stealer of Souls*, *Island of the Undead*, *Deathmoor*, and *Mage Hunter*. Other related books included two from Ian Livingstone's *Fighting Fantasy* series, *Blacksand* and *Allansia*, and the *Fighting Fantasy* novel series, *The Trolltooth Wars*, *Demonstealer*, and *Shadowmaster*, and for younger readers - *The Adventures of Goldhawk* series; *Darkmoon's Curse*, *The Demon Spider*, *Mudworm Swamp*, and *Ghost Road*. Other related books included: *Dicing with Dragons*, *Out of the Pit*, *Titan* - *The Fighting Fantasy World*, and *The Fighting Fantasy 10th Anniversary Yearbook*. There have been various online and iPad and iPhone versions of some titles, but I've had no direct links to these. Also published by Puffin *Adventure Game Books* were two in the series *Robin of Sherwood* game books. With the *Fabled Lands* series, which was originally planned as an interactive 'game book' to be published in 12 parts, created by Dave Morris and Jamie Thomson, I drew all the interior artwork for the published six books and most of the map work. At the moment the books are being redone both for fresh publication and as an RPG in Britain, and the first, *The War-Torn Kingdom* is also being created for an iPad [iPhone] RPG in France by Megara Entertainment. Other Fantasy related projects include numerous Games Workshop products, including *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer Fantasy Role-play* and *Warhammer 40,000*, and their magazine *White Dwarf*. Other Games Workshop Box games include *Doctor Who - The Game of Time and Space* and *Warlock*. I also worked on new material for



Hogshead publishing when they produced the *Warhammer Fantasy Roleplay* series. Other fantasy game series I've worked on include *Bloodsword*, *Virtual Reality* and *Dragon Warriors*, and various *Le Grimoire* titles, *Warhammer - Sartosa La Cite Des Pirates*, *Mootland*, and *Warpstone*, and have also produced visuals and ideas for unpublished work such as *The Shadow King* and *Abraxes* which were both planned RPG games with Eidos.

YOU ARE A PIONEER OF THE ROLE-PLAYING GAME ILLUSTRATION. WHAT HAS CHANGED IN THE GAME INDUSTRY SINCE THESE MANY YEARS?

From my designing small tiles, and playing cards for board games back in 1980, then a variety of game book series [as mentioned], by the mid 1990's it looked as though the book type had met its 'end'. However, there has been a slow but steady revival of interest world wide, the exception being the UK, where publishers, so reluctant to publish game books originally back in the 80's, continue to hold to their conservative blinkered viewpoint. Today, the future of the games industry does appear to be through interactive

media and the internet, but luckily for me, work 'on paper' continues to survive.

WHAT IS YOUR FAVORITE DRAWING? I MEAN, IF YOUR HOUSE WERE BURNING AND YOU COULD SAVE ONLY ONE?

Oh dear, choosing my "favourite drawing" is tough. Usually each project I get involved in features at least one favourite, but I also have a period where I 'hate' my work and only through the passage of time does that elusive favourite picture selection 'float to the surface'.

What I enjoy is the act of drawing and the creating of images on paper, as well as the ability to visualise and create a 'world' from a few descriptive lines. Where possible, I can add little touches in the hope of breathing 'extra' life into the work, that others can respond to.

In many ways, my favourite drawing is the one I'm about to do. For an idea though, please visit my blog - *The Gallery: Russ Nicholson* where I post a lot of work that I like.

WHAT IS YOUR FAVORITE ROLE-PLAYING GAME, SPEAKING ABOUT GAMEPLAY OR GRAPHIC DESIGN?

When I was young Fantasy games did not exist, but I was drawn to war gaming especially the American Civil War and the Napoleonic Period, and when I was a teacher I played *Rune Quest* with a couple of my students for a short while.

In terms of graphics I liked the concept work I was beginning to do for *The Shadow King* and *Abraxes*. I've little knowledge of gameplay as such, but *The Fabled Lands* appealed, and there is a variety of games that have some amazing graphics, such as *Final Fantasy*, etc.

I played a paper version of *Lone Wolf* RPG at *Monde du Jeu* which was interesting, but many games advertised just appear to be of the 'shoot 'em up' type, which after a while I find boring.

ON WHICH PROJECT ARE YOU WORKING NOW?

At present I've been doing a variety of work for private clients, and various

games related magazines. Recently I've been creating work for Calific.com with The World of Yezmyr, and the soon to be published Marooned Across Space and Time, and for Le Grimoire, including their Lone Wolf series Loup Solitaire - Le Livre D'aventure .

WHAT'S THE MOST SATISFYING PART OF ILLUSTRATING FANTASY?

Oh that varies. When I lectured, I stressed the importance of planning and preparation. Personally I do both, it depends on the task, and my state of mind, for the creative process is not always on tap, as they say. What I do is 'think'. I don't mean always consciously, but rather I let my mind ponder the subject and try to internally visualise the 'picture' until I can sit in front of the paper or board and begin, and this can take a week or longer. In the interim there is also the boring matter of checking reference, etc. if required.

YOUR DRAWINGS ARE OFTEN VERY ELABORATE, WITH MANY DETAILS. WHAT IS YOUR SOURCE OF INSPIRATION?

When young I lived in a house which for lack of a better term was haunted. There were lots of little incidents that all fed into my very fertile imagination and for many years I had to be careful what I watched on film, or television, in case it triggered a nightmare or 'event'; luckily this applied less to reading, which after moving from the countryside, I became addicted to. When given a brief I try to reach within to find my 'child' and sometimes I'm lucky and up he pops and says, 'hi, I want to play!'. That, with my experience of life, the Universe and everything, makes it all happen. My fascination reaches from the past to the future, from the 'known' to the 'unknown'. My mind travels for thousands of leagues and countless star miles and from all epochs of time [corny, but sadly, true, laugh]. More prosaically, it also partially derives from my insatiable interest in history, weapons, battles, costumes, and fantasy of all types - and from all ages, something that has never left me. I do enjoy that aspect of my work. I also love pattern and design.



WHICH QUESTION I SHOULD HAVE ASKED FIRST AND WHAT WOULD HAVE BEEN YOUR RESPONSE?

THE QUESTION WOULD BE ABOUT HOW IT ALL BEGAN AND MY EARLY SOURCES OF INSPIRATION. Even from a young age I was always interested in Art, and especially drawing. I adored illustration and liked comics as much for the artwork as the subject and soon began to identify, and where possible, name certain illustrators whom I considered artists. At home my liking for art and mythology and fairy tales and legends, was encouraged even at an early age, I read and looked at a lot of work and responded to the work that, to me, added another dimension to the accompanying words. By the time I went to Art College in Scotland, where I did only a little fantasy work of my own, my personal drawing continued to evolve.

My early work was also a little darker, more Celtic, Norse and Arthurian in nature and often involving a more Gothic monster approach and my artist gods were such as Albrecht Durer, Breughel, Hieronymus Bosch, Aubrey Beardsley, Harry Clarke, Edmund Dulac and Sydney

Some though in those days there was little published in books, that I could afford.

When I began working professionally I had little choice in what jobs came my way and much of the early fantasy drawing I showed around was considered to be aping Arthur Rackham, Charles Robinson, Tenniel, and similar British illustrators, I was, in a sense, forced to change my style, which I regret. Commercially my fantasy work was not appreciated at that time, so I was drawn, if you pardon the pun, to the growing Fantasy, SF and Comic Fanzines that sprang up in Britain during the 70's, and it is there I was able to explore ideas through little spot 'doodles' that I did all the time and now wish I'd kept more of.



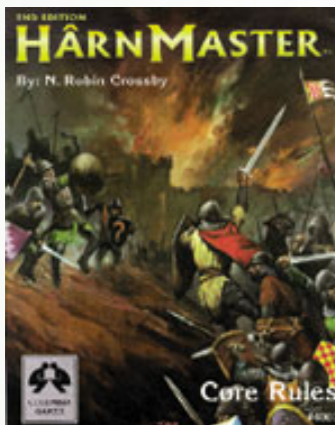
ORNI HARN WORLD

O.R.N.I.

Objet Rôliste Non Identifié

ORNI est de retour pour parler d'un de ces jeux étranges, maudits ou oubliés du patrimoine rôliste

HARN WORLD, en V.O., édité par Columbia Games



Vous cherchez une nouvelle Terre du Milieu, moins connue, mais presque aussi détaillée, médiévale et crédible ? Lisez Harn ! Harn est un univers atypique pour un

JdR de ce genre. Il est proche du Bas Moyen Age anglais. Féodalité, commerce, religion, histoire, géographie... On trouve une somme incroyable de détails, tous classés dans le «Master Index» du jeu. Car voilà la particularité de cette gamme : le traitement quasi scientifique, encyclopédique de l'univers, décrit intégralement article après article, par ordre alphabétique. Le propos passionnant pallie à une présentation sobre, voir aride.

Imaginez : des cartes indiquent même les courants océaniques et la position des étoiles dans le ciel !

Le background est basé sur quelques articles principaux : la géographie, les peuples et les religions, qui couvrent des dizaines de pages.

Les centaines d'entrées restantes parlent aussi bien des armoiries d'une maison noble que de la nature des Orques, en passant par des événements historiques.

Vous l'aurez compris, Harn est un jeu pour rôlistes exigeants, souhaitant lorgner du côté d'un médiéval réaliste (pas question de se balader avec une épée sans avoir été mandé par un

seigneur), tout en gardant quelques touches de fantastique : des Nains, des Elfes et des Orques - qui se font rares - mais dont l'histoire est très développée, tout comme celle des nombreuses nations humaines.

Quand à la magie, elle ressemble à celle du Seigneur des Anneaux : subtile et discrète.

Le jeu est déjà ancien - de très nombreux suppléments sont disponibles et une communauté très active peut être trouvée sur la toile. Un système de jeu - Harn Master - lui est dédié, sans être requis. Harn World est complètement indépendant : vous pouvez donc l'adapter au système de votre choix !

Harn se mérite : il est peut être élitiste, trop sérieux, mais il est à l'opposé d'une vision du médiéval fantastique qui prédomine depuis 30 ans, et l'ORNI, il aime ça !



«I SAID... NO, NO ARAGORN. I'M WET, BUT NOT FOR YOU. I LIKE DWARVES !»



Ci-dessus : Guillaume Besançon fait son coming-out.

Voici un nouveau numéro d'Objet Rôliste Non Identifié, la rubrique qui déterre les cadavres tordus, bizarres et non euclidiens du JdR !

Cette fois-ci, parlons cul.

Lorsqu'il était jeune, ORNI fantasmaît sur Arwen, la belle elfe séduite par Aragorn.

Aah... le chanceux. ORNI se demandait : mais non, une elfe, c'est pur, ça ne fait pas caca et ça ne fait surtout pas de cochonneries. Non, non.

La preuve, en lisant la pellette de JdR qui décrivent les elfes, pas un mot sur les qualités libidineuses elfiques - (à une exception près, mais c'est le sujet d'un précédent ORNI, FATAL !).

ORNI a donc cherché quelque chose qui parlait de cul en JdR, et ça ne courrait pas les rues. Il est finalement tombé sur un supplément OGL 3.X, The Book of Erotic Fantasy !

Enfin, nous pouvions parler de la romance chez un elfe, et de ses tabous (Arwen pratique t-elle la sodomie ? «Non, je ne peux pas l'imaginer, ce n'est pas dans le Manuel des Joueurs !» disait la bonne conscience d'ORNI).

Un bouquin sexy, tout en couleur, couverture bien dure ! Ici ou là, on peut déterminer aléatoirement une maladie vénérienne

pour les PJs, gonfler sa baguette d'un tas de sorts de magie sexuelle, baver devant les photos de nanas retouchées maladroitement (ORNI vous conseille la page 46, avec du caca), ou encore la description d'un bordel...

Le livre indique pour chacun des monstres du bestiaire un drôle d'indice de «séduction» - on apprend ainsi qu'un Zombie n'a qu'un score de 1, on aurait dû en douter ? ORNI a faillit faire une crise d'apoplexie lorsqu'il a compris que les lapins n'étaient pas mentionnés dans la liste.

Les lapins, pourtant, ça y va !

Le bouquin a le mérite de tout aborder, parfois avec ridicule et exagération, mais toujours avec une grande conviction ! Quelques parties seront utiles (la magie sexuelle et les détails sur la séduction et sur la maternité chez certains monstres par exemple) en fonction du type de jeu, pour éviter le côté lisse et familial de D&D, mais franchement... ORNI connaît bien la pratique, il est impossible de parler sexe-fiction à une table sans que tout parte en couille. Honnêtement, une trentaine de pages aurait largement suffi. Pas 200... ORNI, en tout cas, depuis sa lecture, voit Arwen d'un autre oeil.

Allez, à la prochaine !

Publié chez Valar Project, Inc. On signalera Peter Adkison dans les remerciements, ça ne s'invente pas ! Batronoban le lapin



AGENDAS

TOULOUSE - JEU DE RÔLE

La Convention de Supaéro est organisée tous les ans par le club de Jeux de Simulation de l'école. La XXXIIème édition aura lieu cette année les 11, 12 et 13 Février 2011.

FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

Cette année, le festival de Cannes, qui est la plus importante rencontre ludique française, aura lieu du 25 au 27 février 2011.

JEU DE RÔLE - ROYAN

La tanière des rêveurs organise la convention de Jeu de Rôle «Rêves et veillées» qui aura lieu à Royan du vendredi 11 au dimanche 13 février 2011.

Au programme, du jeu de rôle, du jeu de rôle et encore du jeu de rôle...

Une belle occasion de rencontre et de découverte dans une ambiance conviviale.

<http://www.latanieredesreveurs.com/index.php>
Espace Pelletan, 61 bis rue Paul Doumer, 17200 Royan

GN

EUROTOUR

La campagne se déroulera aux dates suivantes : 6/1, 9/1, 20/1, 3/2, 13/2, 17/2, 3/3/11
Ambiance : Futuriste

PETITE INQUISITION ENTRE AMIS

04 Mars au 06 Mars 2011
Ambiance : Médiévale
Localisation : Menetou-Salon Cher (France)
Localiser sur <http://www.berrychampdebataille.org/>

L'ÉVEIL DU DRAGON

19 Août 2011
Ambiance : Médiévale Fantastique
Nom du site : Fort de Vézelois
Localisation : Vézelois Territoire de Belfort (France)
Contact : asso.mirabelle@gmail.com

DE SANG ET D'ENCRE

(Guns&Powder I)
4-5 décembre
Ambiance : XIXE siècle
<http://urian-massia.onlc.fr>
Localisation : (69860 Ouroux) - Beaujolais France

MYTHES & LÉGENDES

01 au 03 Avril 2011
Ambiance : Royaumes Oubliés
Localisation : Domaine Provincial de Chevetogne Chevetogne (Belgique. Région Wallonie)
Accès : <http://www.mythes-et-legendes.be/ CarteSite.php>

25^{ème}
★ ANNIVERSAIRE ★

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

DU 25 AU 27 FÉVRIER 2011
CANNES



jeux
de l'esprit
jeux de société
jeux vidéo

entrée libre ➤ VENDREDI 25, SAMEDI 26, DIMANCHE 27, DE 10h À 20h

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS DE CANNES

UN ÉVÈNEMENT VILLE DE CANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS DE CANNES

RENSEIGNEMENTS +33 (0)4.92.99.33.83

www.festivaldesjeux-cannes.com

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
Cannes

CANNES
CITY D'AZUR
www.cannes.com

UN ÉVÈNEMENT VILLE DE CANNES

ZOOM SUR FESTIVAL DE CANNES

LE FESTIVAL DE CANNES, C'EST PAS DU CINÉMA.

Le Festival des Jeux de Cannes c'est, chaque année, la plus grosse fête ludique française. L'occasion de se faire une overdose de jeu pendant 3 jours non-stop, du vendredi 25 au dimanche 27 février 2011.

Quel plaisir de jouer dans le mythique Palais des Festival même si, il faut bien le dire, il est beaucoup plus laid vu de près qu'à la télé. Ici, pas de tapis rouge, pas de stars, mais des jeux, des jeux, des jeux. Tous les éditeurs sont là, dans une ambiance bon enfant. Le public est le plus nombreux de tous les festivals ludiques francophones ; il faut dire que l'entrée gratuite y est pour quelque chose. Sur 3 jours, ce sont donc environ 150 000 badeaux qui se baladent dans les allées du festival, et le soir, les choses sérieuses commencent pour les vrais gamers. Dans les salles obscures du Palais, les rôlistes se

réunissent en catimini, tandis que les aficionados du jeu de plateau se retrouvent au « off », une vaste salle ouverte toute la nuit, où on retrouve principalement des prototypes de jeux mais aussi quelques nouveautés acquises pendant la journée et dé-punchée le soir même. Jeu de Rôle Magazine y est depuis sa création. N'hésitez pas à venir nous faire coucou sur notre stand, histoire d'échanger nos dernières réflexions sur le jeu de rôle et nos petits ragots.

Ça se passe cette année au festival de Cannes : 24e Triathlon Cannois du Rôle Réparti sur les soirées des vendredi et samedi et dimanche après-midi, il permet aux rôlistes de partager ensemble des aventures spécialement créées pour l'occasion. Que vous soyez « nouveau » dans le monde du JDR ou « aguerri », n'hésitez pas à sauter sur l'occasion de découvrir ainsi de nouveaux jeux et de nouvelles ambiances !

Vendredi 25, samedi 26 et dimanche 27 février 2011

Tournoi de jeux de rôle aux 2 meilleures des 3 rondes :

Vendredi (20h-2h) : Ombres d'Esteren, BIA, Shadowrun, Crimes

Samedi (20h-2h) : Warhammer, Cthulhu, Metal Adventures, Oikouménè

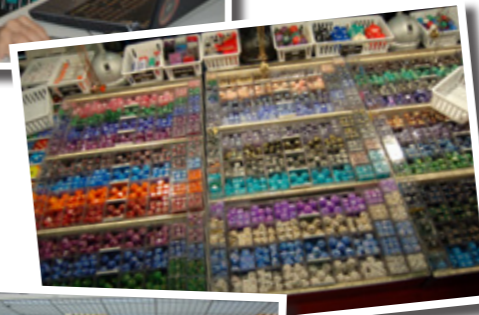
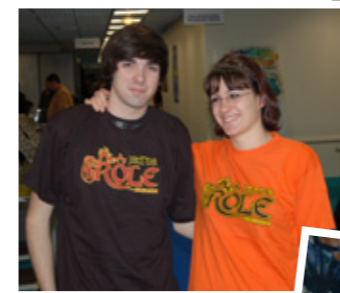
Dimanche (13h-18h) : Donjons et Dragons 4/Pathfinder, Hellywood, Dark Heresy/Rogue Trader, Yggdrasil

Frais de participation: 8, 10, 12 € (1, 2 ou 3 jours)

Dotations: lots

Renseignements:

E-mail : Sébastien cestpasdrole@free.fr



L'ANNÉE DERNIÈRE COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

Après un trajet éprouvant, la vaillante équipe de votre magazine rôliste préféré est arrivée à Cannes pour le Festival International du Jeu (FIJ pour les intimes et ceux qui sont dans le coup !). Malgré la chaleur et la foule, nos vaillants reporters vont risquer leurs vies pour vous tenir informé des nouveautés et des news glanées dans ce lieu hors du temps.

Mercredi, premier jours, 9 heures.

L'équipe de JDR se prépare à l'action.

Ayant installé un stand magnifique, nous avons accueilli nos premiers visiteurs.

Laisant certains escl...gentils auteurs sur le stand, je parts en exploration dans les allée du salon.

Première constatation, le public n'est pas très présent aujourd'hui. Mis à part des groupes de scolaires et de centre de loisir, le public se fait désirer. Pas d'inquiétude pour autant, cela permet de découvrir les stands et de discuter avec des auteurs pris en flagrants délits d'inspiration

Mais également de rencontrer des personnalités du monde ludique, tels le Grand Vilain en personne, créateur et webmaster de Trictrac.net.

Le FIJ (Festival International des Jeux, le nom officiel, même si ça reste très français), c'est surtout des jeux très diversifiés, on y trouve les grands classiques (dame, échec, tarot, go...), les jeux de notre enfance (monopoly, bonne paye...) et aussi des jeux inclassables tels celui-ci, ou les joueurs frappent des mains en rythmes...

Ce qu'il y a de bien aussi au FIJ, c'est qu'on y trouve tout le nécessaires pour un joueur en manque.

Sur ces belles images, je vous laisse rêver, et je vous donne rendez-vous pour la prochaine édition du Festival, le 25 février 2011.

Sulfur-E

FANZINE

MAGAZINE

Plato, c'est quoi ? Ben, c'est un confrère, un magazine sur les jeux de... plateau ! Bravo, vous aviez trouvé. Mais il parle aussi un tout petit peu de jeux de rôle depuis qu'on s'occupe de la rubrique.

Un numéro sur deux est en version papier, trouvable uniquement par commande sur leur site www.plato-magazine.com.

Et un numéro sur deux est un petit pdf gratuit. Plato papier n° 34 vient d'être livré. Si vous souhaitez vous procurer ce numéro, ou vous abonner pour en profiter, il est encore temps. Et bientôt sortira Plato 34,5, gratuit et en PDF.

Guillaume

SORTIE DU NUMÉRO 1 DU FANZINE GRATUIT DE JEUX DE RÔLE : DRACO VENTURUS

Le Dragonneau Aventureux est enfin sorti de l'œuf. L'association Scriptarium annonce la naissance du numéro 1 du fanzine gratuit Draco Venturus, consacré aux jeux de rôle, aux livres dont vous êtes le héros (LDVELH) et à la Fantasy. On y trouve beaucoup de Loup Solitaire, mais pas que. Tanière du Zine : <http://draco-venturus.fr/archives/draco-venturus-1-ete-2010>

SORTIE DU NUMÉRO 13 DE JEU DE RÔLE MAGAZINE : DANS 2D4 SEMAINES



Un jeu de construction et de commerce

Dans une Cité en plein développement, vous incarnez un marchand entreprenant. Tout reste à construire et vous avez le champ libre pour développer votre empire commercial. Mais pour édifier le plus vaste quartier de la ville, vous devrez vous montrer plus habile que vos concurrents tant dans la négociation que dans la construction de votre quartier.

Un jeu de Guillaume Besançon.



45 - 90 min

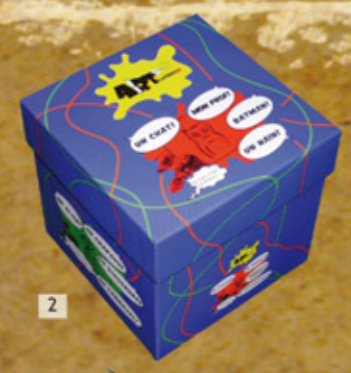
3-4
joueurs

le Joueur

BOUTIQUE



1



2



3



4



5



6



7



8



NOUVEAUTÉ



9



10



11

1 HYMNE TROLL, SEUL ET UNIQUE CD
Uniquement pour les Trolls (empreinte digitale exigée) de musique de Troll (Inclue Hymne Troll, Troll du Chaos version métal et 6 autres chansons qui déchirent) France 9 €
Reste de la planète Terre et Azeroth 12 €

2 JEU DE Dessin ARTEXPRESS
Offre un peu spéciale : abonnement France métro 6 numéros + ArtExpress 19 €

3 LE JEU D'APÉRO HACKER
Offre pas spécialement spéciale : abonnement France métro 6 numéros + Hacker (port compris) 33 €

4 SANDWICH
Le jeu qui a du goût. 55 cartes. 9 €

5 JEU GALACTIQUE MÉTAL ADVENTURES
Offre très spéciale : abonnement France métro 6 numéros + Metal Adventure (port compris) 59 €

6 JEU DE STRATÉGIE CITÉ
Offre tout à fait spéciale : abonnement France métro 6 numéros + Cité 59 €

7 COFFRET BCD DE MUSIQUES D'AMBIANCE DE JEU DE RÔLE
(Inclue des musiques elfiques, chœurs de l'armée rouge, musiques de film, ambiances baston...) Offre vraiment spéciale : abonnement France métro 6 numéros + le coffret Mystic 44 €

8 LES NAUFRAGÉS DU TITANIC
Coups bas et survie dans un canot. 110 cartes. 15 €

9 JEU DÉBILE "L'AVENTURE C'EST DUR"
à sortir quand le MJ est en retard 12 €
Offre pour les MJ souvent en retard : abonnement France métro 6 numéros + L'Aventure c'est dur (port compris) 35 €

10 JEU DE STRATÉGIE DÉLUGES
Offre vraiment très spéciale : abonnement France-métro 6 numéros + Déluges (port compris) 59 €

11 LE T-SHIRT OFFICIEL JDR MAG
(précisez Homme/Femme, taille S, M, L, XL, XXL) 12 €

12 ROTTERDAM
Un jeu de plateau simple et sans prétention qui ne ressemble à aucun autre. 25 €

Les prix des articles de cette page sont annoncés frais de port compris

ABONNEMENT



ANCIENS NUMÉROS *

La collection de 12 numéros (1 à 11 et hors-série spécial scénario)
 46 € (France)
 58 € (Reste de l'Univers)

ou à l'unité
 5.95€ port inclus (monde)

* Inscrivez "collection" ou les numéros désirés sur le bon de commande

OFFRE FANBOY JEU DE RÔLE

L'ABONNEMENT À VIE
(C'est la vie du magazine, pas la vôtre) + le T-shirt (précisez la taille) + les numéros qu'il vous manque (précisez) + Metal Adventure + coffret 8 Cd Mystic + un porte-clef Chthulu fait main au crochet par Gwenaëlle 250 €

JEU DE SOCIÉTÉ
Déluges + ArtExpress + Hacker France métro 59 €

BON DE COMMANDE

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

EMAIL

Je désire m'abonner pour 6 NUMÉROS à partir du n° ____
 France Métropolitaine 26 €
 Reste du Monde 68 €

Je désire m'abonner pour 12 NUMÉROS à partir du n° ____
 France Métropolitaine 50 €
 Reste du Monde 68 €

JE CHOISIS LA OU LES OFFRES N°

JE SOUHAITE L'ANCIEN N°

Bon à découper (recopier ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à
 Promenons-nous dans les bois
 Chez Guillaume Besançon
 82 rue de Bonaparte
 75006 Paris

Chèque à l'ordre de Promenons-nous dans les bois
 Pour les paiements par virement ou par paypal, ainsi que pour les autres aires géographiques ou systèmes solaires, venez nous rendre visite sur notre site : www.jdr-mag.fr

Et si ça vous plaît pas, on vous rembourse. Renvoyez-nous tout ça à
 Jeu de Rôle Magazine
 82, rue Bonaparte
 75006 Paris

UN JEU DE STRATÉGIE COMPLEXE AUX RÈGLES SIMPLES SUR LE THÈME DU RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE ET LA MONTÉE DES EAUX



DELUGES

PLUS DE 400 PIONS ET DES CENTAINES DE RESSOURCES !

Le jeu de stratégie Déluges : 38 euros port compris.

1H30

3 OU 4 JOUEURS

MÉCANISMES :

DÉVELOPPEMENT, COMMERCE

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville: Pays: Tél:

E-mail(facultatif):

En envoyant un chèque à Promenons Nous Dans Les Bois
82, rue Bonaparte
75006 Paris
ou sur le-joueur.fr