

Jeux D'ombres

Lumière sur le JdR amateur



Lumière sur...

Lycéenne RPG

*Vivez le quotidien d'une lycéenne modèle
aux prises avec ses angoisses existentielles !*

Scénarios : Blackened, Joe Bar Team RPG, P'tites Sorcières

Aide de jeu : Insectes & cie

Édito

3

Mini Critiques

4

Lumière sur... Lycéenne RPG

7

Retour sur les bancs d'école pour vous présenter ce jeu de rôle. Au tableau, Shornaal.
Suivi par une interrogation écrite de Kadnax par RMike.

Aide de jeu

17

INSECTES & CIE

17

Pour compléter votre Bestiaire Monstrueux d'horribles petites bêtes.

Scénarios

23

BLACKENED

23

Retour aux sources pour les personnages qui en apprendront beaucoup sur eux-mêmes et sur l'univers de Blackened.

JOEBAR TEAM RPG

30

Une aventure qui démarre en trombe et qui amènera nos jeunes fous du guidon à se frotter à gens peu recommandables.

P'TITES SORCIERES

42

C'est sur Face que se dénouera cette mini campagne instiguée sur Jeux d'Ombres.

Création

46

SENS RENAISSANCE (le making of)

46

La naissance de Sens Renaissance, un JdRa atypique qui ne laisse personne indifférent.

POURQUOI CREER son JDRA ?

50

Nouveaux avis, nouveaux auteurs, autre temps depuis un précédent article de novembre 2003.

IL L'A FAIT

54

Challenge remporté par Philippe TROMEUR : une création par semaine !

Jeux d'Ombres n°9

Lumière sur
les jeux de rôle amateurs

Rédacteur en chef : Pitche
Secrétaire de rédaction : Doc.B.
Directeur artistique : Pitche
Rédacteurs : Antoine Drouart, Doc. B.,
Nolav, Pitche, Rob Edelji, Roméo Mike,
Shornaal, Thomas Laborey
Correcteurs : Doc. B., Genseric, Pitche,
Roméo Mike, Seibz, Stéphane Kirsch,
StephLong, Youenn, Zharkol
Maquette : Miguel Quaremme
Iconographe : Pitche
Illustrations de la couverture : Paul Muad'dib
Conception du logo : Chaos Master

Contact : pitche_AT_base.be ou
jeuxdombres_AT_yahoogroupes.fr

Jeux d'Ombres est une publication
électronique à but non lucratif dédiée aux
jeux de rôle amateurs et diffusée gratuitement
sur Internet à l'adresse internet suivante :
<http://jeux.dombres.free.fr>

Webmaster : Greewi

Les photos et illustrations reproduites ici le
sont dans un but d'information et non dans
un but lucratif.

Crédits :

INSECTES & Cie : Gelweo - <http://www.gel-weo.com/>

LYCEENNES RPG : Yuki tenshimaru -
<http://www.whit3-ros3.skyblog.com>

BLACKENED : Gregory Georgescu -
<http://fr-fr.facebook.com/people/Gregory-Georgescu/1195851469>

Illustrations tirées de WIKIPEDIA
SENS RENAISSANCE : illustration de
couverture.

JOEBAR TEAM RPG : Guy Helmet,
PekePON et Seanstar12, Wane - <http://thewane.deviantart.com/>

53 JdR en un an : Philippe Tromeur - <http://abracadabrantisque.idoo.com/>

Remerciements :

De nombreux nouveaux membres nous ont
rejoins au sein de l'équipe rédactionnelle,
qu'ils soient rédacteurs, critiques, correcteurs
ou illustrateurs. Nous les en remercions
chaleureusement. Sans eux, vous n'auriez
pas la chance de parcourir ce numéro.

Le 9 pour l'An Neuf!

Ça sonne bien comme titre. Le 9 pour l'An
Onze, c'est moins bien...

Évidemment, c'était le titre que nous pré-
voyions « à l'époque », avec un n°9 com-
plet, prêt à être mis en page fin 2008, mais
l'année a finalement passé, nous ne sommes
pas en 2009... mais en 2011 et vous tenez
bien le numéro 9, pas le 11 !

Et pourtant nous aurions bien voulu.

Tout à notre recherche de la vitesse de croi-
sière de Jeux d'Ombres, contents d'avoir
publié deux numéros coup sur coup, nous
avons perdu de vue l'essentiel. L'essentiel?
Que dis-je! La quintessence, la suprême
obligation d'un e-zine, son épine dorsale,
sa substantifique moelle, son ossature exos-
quelettique... son infographiste. Si vous
êtes infographiste, ou que vous en connais-
sez... nous sommes preneurs.

Cela dit, Jeux d'Ombres poursuit son petit
bonhomme de chemin avec la publication
de ce 9^e numéro et quelques changements.
Afin de vous faire découvrir toujours plus
de JdRa, nous publions dès ce numéro six
(oui vous avez bien lu... 6...) mini critiques
de taille plus conséquente. De quoi faire
connaître davantage de JdRa et de mieux
les décrire. De mieux leur rendre hommage.

Également au sommaire de ce numéro, Ly-
céenne RPG, JoeBar Team RPG, Insectes
et Cie, Blackened, P'tites Sorcières, une
initiative notable d'écriture de JdR en une
page, ainsi qu'un article sur « Pourquoi
créer son JdRa ? ».

Autre hémorragie... les collaborateurs. Si
nous avons réussi à étoffer quelque peu
l'équipe d'illustrateurs (qu'ils en soient
remerciés jusqu'à la 27^e génération), côté
rédacteurs et correcteurs, c'est le temps des
vaches maigres. Les aléas de la vie sont ainsi
faits qu'ils éloignent temporairement ou
définitivement des collaborateurs de longue
date. Que la vie soit clémente avec eux. Que
Nanabozho le Grand Lapin les prenne sous
sa divine protection.

Dès lors, dire que Jeux d'Ombres recrute
toujours, cela relève de la tautologie. C'est

aussi évident que 10 kilos de barbaque sur
les épaules frêles de Lady Gaga.

Si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à vous
manifestez. La seule chose qui puisse vous
arriver, c'est de vous marrer un bon coup
de temps à autre.

Au rang des nouvelles importantes, signalons
que l'éditorial original revenait sur la deu-
xième édition de notre concours de scénar-
ios, dont l'appel s'est achevé le 15 décembre
(petit quiz : de quelle année? envoyez vos
réponses à notre rédac' chef). Comme
convenu, le vainqueur sera publié dans le
prochain Jeux d'Ombres. Le vainqueur est
connu, il s'agit de Mandragorus avec Corpus
Apocryphes, un scénario pour Excidium.

Nous sommes aussi très fiers d'avoir lancé
un annuaire online des JdRa. Il compte
désormais plus d'un millier d'entrées ! Et
nous recevons régulièrement des ajouts, des
corrections, preuve s'il en fallait que cette
initiative de R.Mike (qui a quitté l'équipe
rédactionnelle pour ce projet) était plus
qu'attendue. Il s'agit d'un travail titanesque,
mais nous veillerons à le tenir à jour et à
renforcer sa lisibilité et sa convivialité.

Notre webmaster n'épargne pas sa peine, lui
qui a gratifié notre site web d'un nouveau
visage. Fidèle au poste, il bosse sur une
version plus conviviale de l'annuaire.

Sur ce point, vous avez également un rôle
à jouer. À vous de débusquer toutes les
petites inconsistances, les incohérences, les
coquilles qui se sont glissées dans la liste. Et
les oublis aussi. Nous comptons sur vous.
Toute suggestion est la bienvenue.

Vous le savez, nous avons eu l'occasion de
participer activement à la publication d'un
numéro spécial de JDR Magazine consacré
aux jeux de rôles amateurs. Il s'agit du
numéro 8 qui publiait le jeu vainqueur
de la troisième édition du concours des
Demiurges en Herbe 3. Pour la quatrième
édition du concours, Jeux d'Ombres allait
encore plus loin, endossant le rôle de l'un
des pools de jurés qui a vu gagner Billet
rouge. Nous en reparlerons.

Mais d'ici là, toute la rédaction se joint à
moi pour vous souhaiter une bonne année
ainsi qu'une agréable lecture !

Doc B.

Mini Critiques

10.000

Basé sur l'Anabase de Xénophon, ce JdRa prend pour cadre le périple des Dix Mille, ces mercenaires grecs engagés par Cyrus le Jeune dans sa lutte contre son frère Artaxerxès II. Il est donc fortement empreint de mythologie. 10.000 se revendique cependant comme un JdRa historico-fantastique plutôt que purement historique. Chaque joueur incarne un Héros et doit se choisir un funeste Destin qui lui colle à la peau et une Faveur accordée par les dieux. Son origine influence quelque peu le score de ses Voies (compétences). Il choisit trois Traits qui le caractérisent et le personnalisent. Ceux-ci peuvent être mis en jeu afin de déterminer l'issue d'un conflit (jet simple et d'opposition).



Après une trépidante nouvelle d'ambiance, la présentation des règles suit pas à pas la création du personnage. Une carte du monde connu à l'époque et une feuille de personnage clôturent l'ouvrage. La présentation est sobre, claire et plaisante. Les illustrations sont nombreuses et augmentent d'autant notre plaisir.

Ce JdRa conjugue astucieusement des éléments de jeu de plateau et de jeu de rôle. Les Faveurs sont l'un des éléments originaux des règles. Leur utilisation fait perdre un dé de Destin, tandis qu'en refusant une fait gagner un dé en Excellence. Sous le regard des dieux, un Héros perd un peu de sa Détermination à chaque blessure ou coup du sort subi.

Une campagne en plusieurs Chants (scénarios) est prévue. Les joueurs y sont confrontés à de nombreux choix cruciaux, et notamment celui de leur itinéraire. Pourchassés par l'ennemi et à la merci des caprices des dieux, ils doivent rallier Byzance avec au moins 5.000 hommes. Les totaux en Excellence et les points de Destin vont influencer la campagne. Celle-ci ne se résume donc pas à une suite de scénarios figés par l'Histoire. Deux variantes (l'une plutôt orientée « Space Opera » et l'autre « Féerie ») sont même proposées afin de donner une durée de vie plus longue au jeu. Toutefois, le meneur devra les développer avant de les faire jouer.

Pitche

<http://livresdelours.blogspot.com/search/label/10.000>

Dédale

Concevez l'univers comme une juxtaposition de mondes, le Chronoverse. Ces mondes ne possèdent qu'un point tangent, le Dédale. À l'intérieur de cet espace, les Machines se préparent à partir à la poursuite des Antithées. Originellement, celles-ci peuplaient les mondes existants. Maintenant victimes de la Mnose, elles mutent. Leur but premier est de détruire le Chronoverse.

En fait, elles ont déjà réussi. Le futur est connu. Le Continuum Zéro, l'instant où tous les mondes ont sombré dans le chaos, s'est déjà produit. Dédale est alors intervenu pour opérer un retour en arrière, inversant le temps. Il a ramené le Chrono-

verse à l'origine des problèmes, au moment où sont apparues les premières Antithées. Du moins le pense-t-il.

Les Machines de Dédale sont envoyées à travers le Chronoverse pour inverser le processus de destruction du monde. Supprimer quelques Antithées, est-ce suffisant? Qui sont-elles réellement? Qui est Dédale? Qui a bâti cet espace jonction? Autant de questions cruciales.



Les joueurs incarnent une de ces 4712 Machines reliées entre elles par l'Endopsy, conscience collective du Dédale. Androïdes composés d'un Corpus métallique et de silice et d'une masse d'extensions, plus ou moins interchangeables d'un scénario à l'autre, ils vont former un Block, notion centrale dans Dédale. Les joueurs ne créent pas qu'un personnage, mais un groupe de personnages. Ce concept clé oblige d'emblée les joueurs à réfléchir en termes de complémentarité.

Une fois le personnage dégrossi grâce aux Gimmicks (archétypes), les points de création sont mis en commun pour acheter les équipements et les ultimes extensions. Idem au début d'une mission, les points de Block non utilisés précédemment, additionnés des points d'expérience, vont servir à se doter afin de parer aux dangers prévus. Solidarité et sens du sacrifice au programme, sur fond de système d20.

Au final, Willy Favre nous régale avec un multivers sombre et dur comme du Dantec.

Doc.B.

Dédale par Willy Favre
<http://lab00.free.fr/dedale/home.htm>

Labyrinth

Incarnez un criminel dépouillé de sa mémoire et de tous ses souvenirs, condamné à mort et interné dans une sorte de pénitencier du nom de Labyrinth! Un dédale qui défie le temps et l'espace et qui abrite les prisonniers de toutes les époques et en tous genres. Tous, du voleur de quartier au serial killer, redevenus de simples humains et luttant pour leur survie. Ils cohabitent en ce sombre lieu, humide et dangereux. Celui-ci est divisé en plusieurs Institutions. Une des parcelles de ce territoire est même une terra incognita à défricher. Les prisonniers en quête de Rédemption choisiront la voie de la Religion, tandis que ceux encore enclins aux meurtres deviendront les futurs esclaves du Diable, alors que les condamnés rêvant de protection et d'une certaine paix seront les citoyens de l'Empire.



Utilisant de manière originale le tarot de Marseille pour représenter les différentes factions, lieux, et personnages impliqués, le jeu propose également un rôle particulier au meneur qui incarne l'Ermite, un vieux solitaire qui accompagne les personnages des joueurs.

Les condamnés sont équipés de Gantelets, dont les capacités remplacent la magie. Ceux-ci leur permettent d'accéder à leur cellule, mais aussi de se défendre. Explorez le Labyrinth! Défiez l'Empereur pour gagner l'immortalité! Retrouvez vos souvenirs! Assumez ou rachetez les méfaits

de votre passé! Défendez chèrement votre peau!

Au final, voici un JdRa très complet mettant en scène un univers postapocalyptique très surprenant, suscitant une envie soudaine d'y incarner un personnage. Le système de jeu est simple et n'utilise qu'un d20 pour absolument tout, ce qui facilite grandement la prise en main. Dans sa version actuellement disponible, le livre des règles comprend 116 pages. Émaillé de nombreuses nouvelles d'ambiance, il se lit facilement et contient tout ce qu'il faut pour se lancer directement à l'aventure. Malheureusement, aucune illustration, ce qui est un peu décevant. Rares sont les JdRa qui surprennent autant que celui-ci, il a déjà tout l'air d'un JdR professionnel!

Nolav

Auteurs : Tony «Pandytogo» Godin et Guillaume «Penpen» Herlin
<http://www.sden.org/jdr/labyrinth/index.htm>

Tranchons & Traquons

À l'ancienne! Vous savez, comme la moutarde ou la mayonnaise!

Une expression qui sied à merveille au déjà célèbre Tranchons & Traquons. Un JdRa medfan «old school» qui vous propose d'incarner guerriers, voleurs et magiciens comme au bon vieux temps. Et tout cela sans se compliquer la vie? Avec un système facile à prendre en mains? Et des trames d'aventures simples et efficaces?

Oui!

En 57 pages seulement, le PDF de Tranchons & Traquons relève le pari tambour battant en attaquant par la création de l'aventurier. Il y est question de choisir parmi les 11 peuples (Elfe, Kitling, Nain, Drakken, Taurin, Wolfen...) et les 8 classes d'aventuriers (assassin, barbare, rôdeur, templier) proposées. Traits, dons, complications, réflexe, points de Destin dont le gain rapproche un peu plus chaque aventurier d'une mort certaine, et points de vie viennent parachever le portrait du héros. L'équipement est, quant à lui, tiré au

sort. Le réflexe est une action que le personnage effectue automatiquement sans que le joueur ait même besoin de la déclarer. Pratique quand on est tête en l'air!



Le système utilise 2d6. Les traits (compétences générales) sont notés de 0 à 5, la difficulté fixée doit être battue pour réussir l'action tentée. Il est possible d'utiliser son score en Destin comme bonus une seule fois par partie. Réussite critique, combats, dommages, XP, bestiaire et magie sont bien sûr au rendez-vous. À cela s'ajoutent les points d'aventure qui permettent d'utiliser un coup spécial, de corrompre le Meneur de Jeu (!) ou d'acheter une carte événement qui peut bouleverser la donne.

Doté d'une superbe couverture ainsi que d'une mise en page soignée, Tranchons & Traquons sait, qui plus est, manier l'humour sans pour autant tomber dans la facilité. Un résultat déjà agréable auquel s'ajoutent les aides de jeu du site et qui devrait encore s'améliorer avec l'arrivée prochaine d'illustrations destinées à rendre la lecture du manuel de base encore plus plaisante!

R.Mike

Jeu : Tranchons & Traquons
Manuel : Livre de base
Auteur : Kobayashi
Illustration couverture : Cousin GA
<http://livresdelours.blogspot.com/>

Virandia

Dans un futur proche, en 2025, MetaCorp, une multinationale européenne spécialisée dans les technologies de pointe, commercialise le jeu virtuel Virandia. Il permet une immersion totale au sein d'un immense monde médiéval fantastique en y incarnant le personnage de son choix, appelé Alter Ego. Rassemblant des milliers de joueurs interagissant avec ce monde peuplé de millions de simulacres gérés par l'ordinateur, Virandia, sorte de jeu de rôle ultime, leur propose ainsi de parcourir un vaste territoire de 5 millions de km².



Virandia propose, via une sorte de mise en abyme, d'interpréter un personnage qui incarnera lui-même un Alter Ego évoluant dans un univers de guerriers et de magiciens dominé par les quatre éléments, lesquels s'opposent deux à deux : Feu vs. Terre et Air vs. Eau. De ces oppositions naissent des conflits géographiques, politiques, voire magiques. On retrouve ainsi un certain nombre de factions en conflit : l'Empire DerHager (Terre), le Royaume d'AnHag (Feu), l'île d'Ereknor (Eau)... L'Anarchie de Baldar (Eau) et la Contrée de Rekk Nasha (Air) semblent se tenir en retrait de ces conflits.

Le jeu est servi par un système très complet permettant de créer à la fois l'Alter Ego et le personnage vivant en 2025. Il est basé sur l'utilisation de 2d10. Le résultat du jet est additionné à la caractéristique la plus pertinente (Force, Constitution, Dextérité, Agilité, Éveil ou Volonté), et à l'éventuelle compétence dédiée, le tout devant être supérieur au seuil de difficulté requis. Combat au corps à corps et à distance, dégâts, blessures, maladies, soins, évolution et gain d'expérience, tout est décrit avec soin. La

magie, basée sur des runes, bénéficie d'un traitement assez poussé.

Oldies but goodies... Le style Virandia s'appuie principalement sur le Prévu et l'Imprévu, réservant aux joueurs de nombreuses surprises liées à la présence de pas mal de secrets. Épaulé par une gamme complète de manuels (Joueur, Maître, Règles), d'aides de jeu et de scénarios, ce pionnier du JdRa vous promet de nombreuses heures de jeu.

R.Mike

Auteurs : Collectif Virandia Project - Thierry Carrez (asso@virandia.org)
<http://www.virandia.org/>

Lux Labis

Lux Labis nous emmène découvrir une Russie alternative située au XVII^e siècle. Les ambiances sont variées, allant de l'obscurantisme féodal à la Renaissance en passant par le steampunk. Le tout est enrobé d'une patine gothique à l'esthétique à la fois terne et écarlate, laquelle reflète l'opposition entre le sombre destin d'une populace asservie et l'éclatante splendeur d'une noblesse nantie.

Cet univers uchronique mélange allègrement éléments historiques et aspects fantastiques. Dans un monde où l'Humanité dépend d'un seul homme, Ivan le Terrible, Tsar de toutes les Russies, les joueurs incarnent des personnages en devenir et évoluent dans une terre plongée dans la Longue Nuit. Celle-ci fait suite à la chute de Lux Labis, une comète qui frappa l'Asie du Sud-est en 1204, répandant le chaos et la destruction. Depuis lors, les survivants se démènent tant bien que mal pour survivre au sein d'un monde métamorphosé. Mêlant puissants méchas (d'imposantes armures robotisées), ingrédients historiques et éléments mystiques, l'ensemble s'inscrit dans la lignée des univers sombres où la nécessité fait loi et où aucune pitié n'est à espérer.

Le système de jeu se base sur l'utilisation d'un d20 pour la résolution des actions. Le résultat du dé est ainsi comparé à la somme d'une caractéristique, d'un état d'âme reflétant la psychologie du personnage et d'une compétence; il peut être modifié par d'éventuels facteurs de difficulté. Des règles de combat, de magie et d'herboristerie, ainsi qu'une liste de compétences, viennent compléter le tout.



Le manuel de base de Lux Labis n'est actuellement consultable qu'en ligne, mais devrait être, à terme, proposé au format PDF. Le résultat est un projet séduisant, doté de très belles illustrations, se basant sur un univers accrocheur qui sort des sentiers battus. Quelques évolutions ont permis de dégrossir Lux Labis et de le rendre pratiquement jouable; de quoi séduire les rôlistes intrigués par cette ébauche déjà consistante et tentés de la faire progresser.

R.Mike

<http://web.archive.org/web/20080109090818/http://www.ktp-concept.com/lux-labis/>

Auteurs : llew, Utopia, Urtissa, Yann Lefebvre, Rigolier

Illustrations : Rigolier

Découvrez d'autres Mini Critiques
sur le site de *jeux d'ombres*

Lumière sur...

Lycéenne RPG

Jupe plissée, papote, couettes et socquettes blanches, l'uniforme est de rigueur dans ce JdRa aux fausses allures de midinette

Que diriez-vous d'échanger votre armure de plates contre un sailor fuku, de troquer votre fusil d'assaut contre un cartable et d'abandonner l'idée de mettre à sac une bibliothèque à la recherche de grimoires traitants de poulpe non euclidien pour plutôt aller en cours ? Aberrant ? C'est pourtant à cette apparence banale vie au lycée que vous invite Lycéenne RPG. Dépêchez-vous de finir votre petit-déj', vous allez être en retard !

Un Décor familial

Comme son nom l'indique, Lycéenne RPG permet d'incarner des lycéennes tout ce qu'il y a de plus normales. Oui, des lycéennes normales, dans notre monde, qui vont au lycée, stressent au moment des contrôles, se battent avec leurs parents pour obtenir la permission de minuit et qui n'ont pas une vie différente de notre quotidien. Ce constat peut interloquer au premier abord, mais après tout, Lycéenne RPG, comme tous les jeux de rôle, permet de créer des histoires et a pour particularité de mettre l'accent sur les sentiments des personnages. Son décor si familial, notre quotidien, le rend facile d'accès et idéal pour l'initiation de nouveaux rôlistes qui n'auront pas à intégrer tous les détails d'un autre monde. Si jamais certains doutent encore du concept consistant à vivre des aventures dans notre vie de tous les jours avec des personnages normaux, il faut noter que de nombreux dessins animés utilisent ce contexte, que ce soit des animes issus de romans graphiques (comme Clannad, la série des To Heart et des Da Capo) ou humoristiques (Lucky Star, Azumanga Daioh). La lecture de Lycéenne RPG, fait également penser à des animes plus anciens avec ses groupes de pestes qui font subir les pires méchancetés aux héroïnes comme Candy.

Il est aussi concevable d'utiliser le système de Lycéenne RPG dans des contextes différents du lycée, du moment qu'ils sont propices à mettre en avant les sentiments des personnages et qu'ils aient un rapport avec les études. Par exemple, il est possible de s'inspirer de Love Hina dont plusieurs des héros essayent d'entrer à l'université.

Que l'on utilise ou non le supplément sur la magie (Magical Girls), il est même envisageable que les personnages étudient dans une école de magie et vivent des aventures similaires à celles décrites dans des œuvres telles que Harry Potter ou Zero no Tsukaima.

De multiples possibilités

Arrivé à ce point, il est préférable de dissiper un éventuel malentendu qui pourrait naître de l'énoncé de ces titres d'animes (éventuellement obscurs) et des illustrations de lycéennes japonaises qui émaillent le site et le livre de règles : Lycéenne RPG n'a pas uniquement pour vocation de faire incarner des lycéennes japonaises. Ce n'est qu'une possibilité parmi tant d'autres. Le jeu se veut effectivement être un système générique permettant d'incarner des lycéennes de n'importe quel pays et de n'importe quelle époque : France contemporaine, Angleterre du siècle dernier ou même Italie de la Rome antique. Il n'y a que l'embarras du choix.

Si jamais certains souhaitent malgré tout mettre une touche de fantastique, l'extension Magical Girls permet de doter les demoiselles de pouvoirs magiques et de vivre des aventures à la Sailor Moon, à la Card Captor Sakura ou à la Harry Potter si les références japonaises sont obscures.

Dans tous les cas, le jeu a pour volonté de mettre l'accent sur les sentiments de chaque personnage, leurs performances étant secondaires. Le but de Lycéenne RPG n'est pas de faire progresser son avatar jusqu'à ce qu'il devienne la tête de classe qui cumule les bonnes notes et les lettres d'amour. Il s'agit plutôt de le faire commencer à ce stade et de jouer la manière dont il gère tous les bonheurs et les tracasseries qui en découlent : éviter les jalousies des cancrs, ne pas passer pour avoir un cœur de pierre en repoussant les divers prétendants, gérer les relations parentales pour obtenir la permission de sortir, aller à une boum le soir avant un contrôle, déclarer sa flamme à l'élue de son cœur...

En comparaison, se rendre au plus profond des Enfers pour ajouter le grand roi des démons à son tableau de chasse peut finalement paraître plus simple !

Un pionnier du JdRa

Lycéenne RPG est un JdRa assez ancien, sa première version ayant vu le jour en 1996. Une seconde édition est parue 5 ans plus tard, régulièrement améliorée en une V2.1 puis en V2.5, notamment grâce aux apports de divers internautes enthousiastes, pour finalement laisser sa place à une troisième édition, en 2003, elle-même passée en 3.1 en mars 2004. L'idée d'une quatrième édition qui avait été un temps évoquée mais qui était restée en suspens pendant plusieurs années a finalement refait surface cette année avec son lot de nouveautés. Nous vous invitons à lire l'interview de Kadnax, le créateur de Lycéenne, à la fin de cet article pour en apprendre un peu plus sur cette toute nouvelle version.

Création de Personnages

Les règles de la troisième édition se présentent sous la forme d'un document .pdf de 41 pages ou d'un texte Word de 36 pages auxquelles s'ajoutent divers suppléments, aides de jeu et scénarios.

Le système de création de personnages se divise en plusieurs étapes. Tout d'abord vient la traditionnelle détermination des caractéristiques en répartissant un certain nombre de points (fixes ou déterminés aléatoirement) dans les six caractéristiques qui définissent le personnage : Physique, Intelligence, Charisme, Perception, Dextérité et Sensibilité. Chacune varie de 1 à 10, une valeur élevée indiquant de grandes aptitudes et une valeur faible, un manque de talent. Il est intéressant de constater que ces caractéristiques sont très proches de celles de « grands anciens » tels que Basic ou Donjons & Dragons, la Force et la Constitution étant regroupées en une seule caractéristique (Physique) tandis que le Pouvoir et la Sagesse se retrouvent subdivisés en Perception et Sensibilité.

Une fois les caractéristiques déterminées, il faut fixer le comportement de la lycéenne en lui choisissant un alignement et des profils psychologiques. L'alignement donne une idée du comportement du personnage. Il est basé sur une double échelle, à la manière de ce que l'on peut trouver dans Donjons & Dragons. La première donne une indication sur la tendance du personnage à suivre la loi et les règlements (juste/impartial/réfractaire) et la seconde le classe dans l'opposition manichéenne du bien et du mal (bon/neutre/mauvais). Le choix de l'alignement est important, car il influe sur les profils psychologiques dont vous pourrez doter l'avatar. Ces profils sont plus précis que l'alignement et représentent la personnalité du personnage, ses qualités, ses défauts. Que la lycéenne soit aimable, fainéante, avare, méticuleuse, chanceuse ou autre, il s'agit de profils psychologiques. Certains de ces profils peuvent apporter des modifications aux caractéristiques ou talents de la lycéenne. Il existe trois types de profils psychologiques : les positifs qui reprennent les bons côtés du personnage, les négatifs qui dessinent son côté sombre, et les neutres. Ces derniers sont indépendants de la gentillesse ou de la cruauté du personnage et peuvent être avantageux, représentant un talent, ou désavantageux, figurant un défaut. L'importance du choix de l'alignement se

fait sentir ici, car l'alignement du personnage sur l'axe Bien/Mal limite le nombre et le type des profils psychologiques accessibles.

Maintenant que le comportement de la lycéenne, et par la même occasion ses caractéristiques sont fixés, il faut décider ce qu'elle sait faire de ses dix doigts en sélectionnant ses talents (ses compétences, comme on dit couramment). Comme on peut s'y attendre, « Préparation de Poisons » et autres « Connaissance des Runes » ne font pas partie de la liste. Celle-ci est plutôt constituée de « Faire la fête », « Karaoké » ou « Tricher aux examens », compétences qui sont quand même bien plus utiles dans notre monde que de savoir distinguer une liche d'un squelette, vous en conviendrez !

La dernière touche à l'élaboration de votre personnage sera la détermination de ses aptitudes scolaires ou sportives.

Eh oui, en tant que lycéennes, vos personnages vont devoir passer les contrôles tant redoutés. Il faut donc déterminer leur maîtrise des différentes matières scolaires. Chaque matière possède un score initial égal au score d'Intelligence et le joueur doit répartir, selon ses préférences, un stock de points basé sur ses scores en Intelligence et Sensibilité. Chaque matière possède ainsi un score pouvant monter jusqu'à 20. Dans le cas particulier où le personnage possède un Talent ayant des effets similaires à la connaissance d'une matière scolaire (le Dessin ou la Musique, par exemple), le Talent peut être utilisé à la place du score dans la Matière lors du contrôle.

Résolution des actions

Le système de jeu est très simple et utilise un dé à 20 faces (remplacé par un dé à 10 faces dans la 4^e édition, les Talents étant désormais notés de 1 à 10) dont le résultat doit être inférieur ou égal à la chance de réussite, comprise entre 1 et 20. Ces chances de réussites s'obtiennent généralement en ajoutant les scores de deux caractéristiques. Dans le cas d'un jet de caractéristique en lui-même, par exemple un jet en Physique pour aider à déplacer une étagère jusqu'à la salle du club de lecture, il suffit de multiplier la caractéristique en question par 2 pour obtenir la chance de succès de l'action entreprise. S'il s'agit d'un test de talent, il faut se référer au talent en question pour savoir quelle(s) caractéristique(s) il faut additionner.

À noter que si la lycéenne ne dispose pas du talent en question, elle souffre d'un malus plus ou moins important en fonction de ce dernier. De plus, selon la difficulté de l'action, le meneur de jeu pourra décider d'ajouter des bonus ou malus aux chances de réussite. Enfin, les 1 comptent comme un succès automatique et les 20 comme un échec automatique.

Une particularité du jeu tient à la présence des tests de Sensibilité qui doivent être réalisés lorsque la lycéenne est confrontée à un choc affectif, comme une mauvaise note au dernier contrôle. Dans ce cas précis, si le test est réussi, le personnage ne peut réprimer ses émotions, il subit de plein fouet le choc émotionnel et doit réagir en conséquence. Il peut éclater en sanglots, fuir, agresser verbalement ou physiquement son interlocuteur... D'une ma-

nière ou d'une autre, il montre son trouble et réagit de manière déraisonnée. En cas d'échec au test, il encaisse le coup, arrive à contrôler ses émotions et continue d'agir normalement.

Une règle optionnelle permet de simuler le moral de son personnage par le biais de points de moral. Chaque personnage débute avec 50 points de moral. Les événements heureux (trouver un petit copain agréable, virée avec les copines...) font gagner des points de moral alors que les événements désagréables (se faire plaquer, interdiction de sortie...) en font perdre. Comme ce sont des événements liés aux émotions, il faut passer un test de Sensibilité avant de recevoir ou de perdre des points de moral. Un échec au test indique que la lycéenne se contient et gagne ou perd moins de points qu'en cas de réussite au test.

La Version 4 apporte une nouvelle caractéristique, la Réputation reflétant l'opinion des autres personnages à l'égard de la lycéenne, l'estime qu'ils lui portent et éventuellement le renom qui est le sien au sein du lycée.

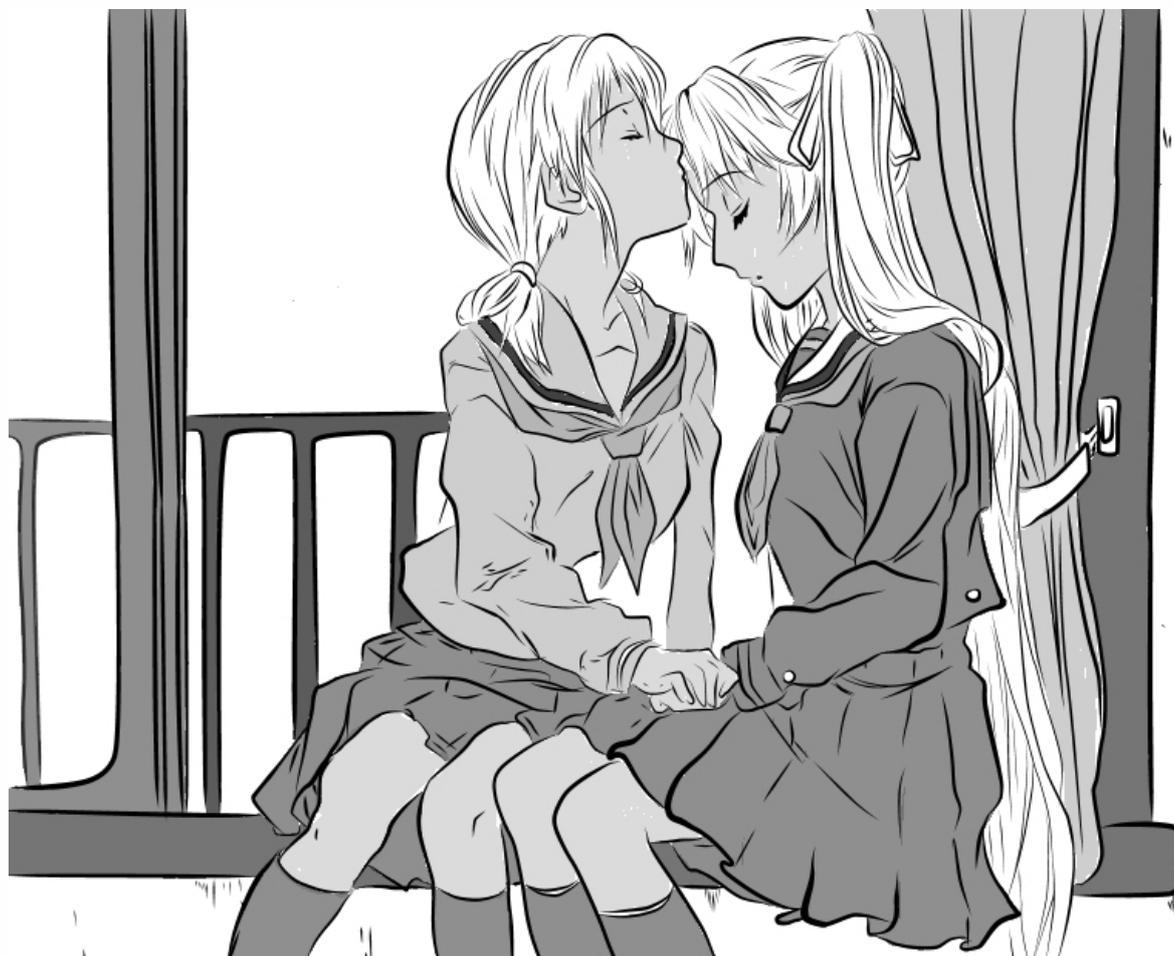
Les Potins d'Aurélia

Le site de Lycéenne est clair et il est facile de s'y retrouver grâce au menu situé sur la gauche. Tout d'abord, la page d'accueil présente le jeu, affiche les modifications de règles et donne tous les liens de téléchargement. À tout seigneur, tout honneur, vient ensuite

la section « Règles du jeu », qui donne accès aux différentes règles, réparties en 5 sections consultables en ligne, ainsi qu'à la zone de téléchargement. Le livre de règles, le supplément *Magical Girls*, les fiches de personnages et l'écran peuvent être téléchargés sous format .pdf ou Word. L'écran comporte quatre panneaux et sept illustrations sont mises à disposition pour créer le côté « joueur ». Les fiches de personnages, quant à elles, sont disponibles avec ou sans image de fond.

Une fois les règles de bases assimilées et l'envie de jouer bien installée, le besoin de renseignements supplémentaires et d'idées de scénarios pourrait naître chez certains. Leur regard sera alors inexorablement attiré par les deux sections suivantes. La première, intitulée « Aides de jeu » contient... des aides de jeu (si, si). À l'exception de deux d'entre elles, les ressources sont au format .html et la version .pdf peut être obtenue via l'option « Téléchargez les aides de jeu ». La seconde, dénommée « Scénarios », regroupe les scénarios et les inspirations, des synopsis qui donnent une idée d'aventure ou de campagne. Les deux sont clairement séparés et un court résumé sous chaque titre indique le lieu et l'époque du scénario, ainsi que son auteur, le cas échéant. On y trouve également l'aide de jeu « Générateur d'idées ». Et les versions .pdf sont accessibles via un lien « Téléchargez les scénarios ».

Les curieux qui désirent en savoir un peu plus sur Lycéenne RPG seront bien avisés de jeter un coup d'œil sur « On parle de Lycéenne! » qui regroupe les différents articles parus sur le jeu dans la presse, ainsi que le lien vers la fiche du GROG.



En parlant de curiosité, ceux qui désirent jouer dans le contexte d'un lycée japonais, ou d'un autre pays utilisant les uniformes risquent de se retrouver confrontés à un problème d'imagination concernant l'aspect des uniformes (et surtout par rapport à cette question existentielle : « Les jupes sont-elles réellement si courtes? »). Pas de panique, « Galerie d'images » est une section bourrée à craquer de photos et de dessins de lycéennes, parfaite pour se faire une idée de l'apparence d'un « vrai » uniforme scolaire ou pour illustrer un personnage joueur ou non-joueur.

Puisque nous en sommes à parler d'imagination et d'inspiration, il est grand temps de se diriger vers les deux sections suivantes (oui, vous pourrez retourner admirer les uniformes après). « Les potins d'Aurélia » est une sorte de journal intime tenu par une lycéenne dans lequel elle livre ses sentiments sur son lycée, ses camarades et le nouveau pion qu'il est trop mignon, évidemment. Ce journal intime aide à se mettre dans l'ambiance du jeu et permet à ceux qui en douteraient encore de comprendre que, non, le but du jeu n'est pas d'explorer le lycée en combattant les profs à grands coups d'épée vorpale jusqu'à atteindre le bureau du proviseur pour le terrasser et libérer la princesse Cécile de ses heures de colle!

La section « Inspirations » contient des titres et descriptions de certains mangas pouvant servir d'inspiration au meneur de jeu. Cinq des neuf mangas sont décrits, et on note avec plaisir la présence de Love Hina, œuvre assez éloignée d'une histoire d'amour à l'eau de rose, mais qui constitue effectivement une merveilleuse source d'idées pour le jeu.

Finalement, la section « liens » introduit des liens vers d'autres JdRa, des sites pouvant servir d'inspiration pour Lycéenne RPG ou qui parlent du jeu. Les deux dernières sections permettent d'envoyer un mail à l'auteur et donnent accès au Guestbook.

Aides de jeu

Le moins que l'on puisse dire est que Lycéenne RPG dispose d'un nombre plus que conséquent d'aides de jeu et de scénarios. Le succès du jeu a poussé tant de fans à écrire pour ce JdRa que la quantité de documents peut intimider au départ. Toutefois, il est facile de les répartir en plusieurs catégories afin de s'y repérer plus facilement.

Les aides de jeu peuvent être subdivisées en trois grands types : les contextes d'aventure, les modes d'emploi « Comment incarner son personnage ? » et les aides génériques. Cependant, l'un de ces documents est un peu à part. Il s'agit de la description des Magical Girls qui permet de doter les lycéennes de pouvoirs magiques. Outre la présentation des pouvoirs et de leur mode de fonctionnement, il décrit de nouveaux profils neutres avantageux ou désavantageux reflétant les talents et points faibles d'individus ayant accès à des pouvoirs surnaturels. Une méthode de génération d'ennemis est également incluse.

Les contextes d'aventures, comme leur nom l'indique, fournissent un décor de campagne. On peut en distinguer deux types. Les

contextes généraux sont des descriptions globales circonscrites dans un lieu et une époque donnés. Les meneurs de jeu ont ainsi une base pour évoluer dans un autre contexte que les lycées publics de la France contemporaine. On trouve ainsi les lycées japonais et américains actuels, les couvents français du XVIIIe siècle, les pensionnats anglo-saxons...

Les établissements scolaires précis, quant à eux, présentent une série d'établissements particuliers avec l'historique, les occupants et généralement des idées d'aventures.

Les aides à l'incarnation du personnage contiennent des conseils pour jouer des personnages féminins. En effet, la plupart des rôlistes sont des garçons et incarner un individu du sexe opposé peut sembler difficile à certains. Ces documents sont généralement assez courts et couvrent différents aspects tels que la vision des filles concernant le sport et les études, les lesbiennes, les personnages bons ou mauvais, etc.

Pour finir, les aides génériques sont des documents variés, généralement à destination du maître de jeu. Elles proposent des règles optionnelles ou des explications : générateurs d'aventures, détails sur les tests de Sensibilité, dates clés concernant l'éducation des femmes en France...

Les Scénarios

La plupart des scénarios sont à relier à une des aides de jeu décrivant un contexte de campagne plus général. Il est tout à fait possible de les jouer sans prendre connaissance du cadre de jeu correspondant bien qu'ils soient plus agréables à jouer et maîtriser après avoir consulté le document décrivant le type d'établissement dans lequel ils se déroulent.

Critique

Vu le grand nombre de ressources proposées pour ce jeu, il y a beaucoup de choses à dire. On va donc y aller petit à petit.

Parlons tout d'abord du livre de base et des règles de magie. Sur la forme, on ne peut être que très agréablement surpris. Texte aéré avec des titres en couleur, de nombreuses illustrations, le moins que l'on puisse dire est que la vue et la lecture du document sont très agréables. Seul petit défaut : avec un texte aligné et des retraits de ligne, cela aurait été parfait. Mais cela reste un détail.

Niveau contenu, les règles sont simples et clairement expliquées, avec des exemples qui rendent leur compréhension aisée. La création de personnages et, surtout, le choix des profils psychologiques peuvent surprendre, car ils permettent de créer des personnages complètement « déséquilibrés ». Il est ainsi très facile de créer un avatar qui soit doué partout. Cela ne fait que renforcer le thème du jeu : ce qui est important n'est pas la « puissance brute » du personnage, mais bel et bien ses sentiments. Aussi est-il possible, dès le départ, d'incarner tout type de personnage, de l'idole de

l'école, avec toutes ses caractéristiques au maximum, au cancre qui aurait besoin d'un sérieux régime, uniquement doté de caractéristiques moyennes ou faibles. Cette liberté lors de la création du personnage est clairement un des points forts du jeu.

De même, les profils psychologiques sont pertinents et permettent déjà de visualiser le comportement de son personnage lors de sa création. Pas nécessaire de commencer à y réfléchir une fois que l'on a une fiche de personnage remplie de chiffres froids théorisant ce que peut faire le personnage. Un reproche peut-être... les profils psychologiques négatifs apportent essentiellement des pénalités ce qui fait qu'un personnage « mauvais » sera plus faible qu'un personnage « bon ». Mais c'est un détail et cela mis à part, le système des profils psychologiques permet de typer rapidement un personnage. On peut éventuellement regretter le recours aux alignements et la rigidité qu'ils induisent. Dans une optique d'initiation, ils ont l'avantage, à l'instar des profils psychologiques, de permettre à un débutant de déterminer rapidement le comportement de son alter ego.

Les tests de Sensibilité sont intéressants. Ils constituent un outil supplémentaire pour éviter les combats et représentent bien le côté incontrôlable des émotions. Le côté agréable de ces tests étant que même si le personnage se laisse submerger par ses émotions, il n'y a pas de règles « strictes » et le joueur reste libre des réactions de son personnage : fuite, colère, pleurs...

Les règles concernant la Magie sont également simples et faciles à prendre en main. Il y a suffisamment de pouvoirs décrits pour créer des magical girls variées et retrouver l'ambiance des animes les mettant en scène. Seul petit « défaut », à la lecture, certains pouvoirs paraissent très puissants et pas forcément équilibrés. En soi, ce n'est, de nouveau, pas très important, l'extermination de monstres n'étant pas le but premier du jeu. Toutefois, le meneur de jeu est libre d'interdire certains pouvoirs ou de jouer sur les immunités qu'il octroie à ses monstres. Il peut en effet juger inapproprié, dans le cadre de sa campagne, de voir la Grande Reine Saphir du Royaume des Ténèbres succomber à une simple attaque de sommeil dès le début du combat final.

En ce qui concerne les aides de jeu, si elles contiennent toujours des illustrations, la lecture est parfois un peu moins agréable que le livre de règles : longs paragraphes donnant parfois une impression « d'étouffe-chréien » et davantage de fautes d'orthographe (même moi j'ai réussi à en repérer, donc il y a problème). Ces défauts ne sont cependant pas flagrants au point de rendre les quelques documents incriminés illisibles.

Même si le livre de règles contient un exemple de lycée, ce sont réellement les diverses aides de jeu qui apportent le contexte des parties. Ces aides sont plus ou moins complètes et ont visiblement pour but de donner les bases nécessaires pour faire jouer dans un environnement précis. Ne vous attendez toutefois pas à des cours encyclopédiques qui vous rendront incollables sur le sujet abordé, là n'est pas leur but. Et les meneurs de jeu les plus exigeants devront faire leurs propres recherches pour compléter les informations fournies (par exemple, l'aide sur les lycées japonais ne mentionne pas la Seitokai – l'assemblée des élèves). Cependant, la plupart des meneurs de jeu trouveront tout ce dont ils

ont besoin dans les aides de jeu pour mener des aventures à la saveur exotique inimitable.

Enfin, scénarios et synopsis couvrent un grand nombre de styles de jeu... des aventures avec de l'action où les lycéennes affronteront des yakusas armés, des affaires où il faudra traiter avec des adultes de la haute noblesse, de sombres complots où il s'agira de tirer son épingle du jeu... D'une manière générale, les scénarios couvrent une large gamme des contextes proposés en aides de jeu. D'ailleurs, les sections scénarios et aides de jeu se complètent à merveille. Le ton ne tombe jamais dans le malsain ou le sordide, et les ennemis des personnages se contentent souvent de « leur faire peur ». Il n'y est jamais fait mention de coups, de torture ou de viols. Ouf.

Verdict

Au final, avec Lycéenne RPG, on a un jeu original et plaisant, une création de personnages agréable et un système simple. Un choix étendu de contextes scolaires est possible. La richesse des cadres de jeu proposés et les multiples scénarios fournis pour ces différents contextes (avec un faible pour l'inspi de campagne Magical Girls « Neo Vestales ») ne font que renforcer l'attrait de ce jeu.

Shornaal

Lycéenne RPG
Site du jeu : <http://pagesperso-orange.fr/kadnax/pagly1.htm>
Auteurs du jeu : « Kadnax & Co » (kadnax@yahoo.fr)



Lycéennes RPG

Interview de l'auteur

Allons de ce pas à la rencontre de Kadnax, le créateur de ce jeu phare du petit monde du JdRa. Découvrons avec lui, les origines de Lycéenne RPG et apprenons-en plus sur ce jeu en perpétuelle évolution (l'arrivée de la 4^e édition en atteste) et sur celui qui en est l'instigateur et plus que jamais le bâtisseur.

La Genèse

Jeu d'Ombres: Bonjour Kadnax. Est-ce que tu pourrais nous raconter les débuts et nous relater les nombreuses évolutions de cet ancien du petit monde du JdRa qu'est Lycéenne RPG?

Kadnax: La première version de Lycéenne date de l'automne 1996. à cette époque, j'étais encore étudiant et je publiais un fanzine de JdR appelé Entropix. Les premiers exemplaires du jeu ont été réalisés de manière très artisanale: des bouts de textes écrits avec le bloc-notes de Windows et collés à la main sur des feuilles A4! Le tout photocopié. À l'origine, il n'y avait que dix exemplaires.

Juste après la sortie du jeu, on a refait entièrement la mise en page de cette première édition avec un logiciel de traitement de texte, ce qui était un progrès colossal. C'est à cette époque que parurent les premiers numéros du fanzine Antisèche, dédié uniquement à Lycéenne.

Avec l'aide de Thomas M., du club de jeu de rôle La Rose d'argent, j'ai alors réécrit entièrement le système de manière à ce qu'il soit plus fonctionnel. On est passé d'un système assez limité et bancal qui fonctionnait avec un D8, à un système plus fluide qui utilisait un D20, qui commençait à être à la mode... C'est à ce moment-là que le site web a fait son apparition et a permis une large diffusion de cette seconde édition, bien mieux réalisée que la première. La 3^e édition, parue en 2003 avait pour but de clarifier certains points de règles, mais plusieurs aspects liés à la création des personnages restaient encore un peu lourds à gérer. à cette époque, nous avons créé un forum qui permettait d'échanger des idées et des textes. Malheureusement, des hackers l'ont détruit deux fois et la deuxième fois fut fatale. Plusieurs crashes de disque dur ont aussi détruit à jamais pas mal de boulot.

Aujourd'hui, la parution de la version 4 des règles a pour but de dépolluer, clarifier, optimiser et améliorer un système qui a déjà fait ses preuves.

JdO: Il semble qu'il y ait eu, au fil des années, tout un ensemble de personnes qui se soient attelées à œuvrer autour de Lycéenne RPG, pour en faire le jeu que l'on connaît aujourd'hui. Est-ce que tu peux nous en dire un peu plus sur ces artisans de l'ombre?

K: La première équipe est totalement dissoute et ne reverra jamais le jour. L'équipe était composée d'Anne S. dite Cléopâtre VII et de Yves A. à l'époque, en discutant, on avait pour la première fois émis l'idée de produire un jeu de rôle rapide et facile qui aurait pour but de recréer l'atmosphère de certains animes et de mettre en avant la sensibilité des personnages. À partir de ce moment, j'ai écrit le système et pris le projet en main.

La plupart des autres collaborateurs sont des personnes avec lesquelles je correspond par mail. Je n'ai eu seulement qu'une ou deux fois le privilège d'en rencontrer certains.

Il faut ensuite citer Thomas M. du club de jeu de rôle La Rose d'argent. C'est un fan de la première heure. Il a été, plusieurs années durant, un grand défenseur du jeu: il a posé les principes de la seconde édition, ce qui m'a permis de la réécrire et d'en faire un jeu réellement fonctionnel. Il a aussi créé le forum officiel du jeu et l'a co-animé avec moi durant un temps. Lorsque le forum a été piraté, c'est lui qui a récupéré les données. Mais le deuxième piratage fut définitif. C'est un grand fan des jeux de rôles par forum, mais la première expérience dans le domaine n'avait vraiment pas été concluante. Les suivantes l'ont été beaucoup plus.

Et bien entendu, on ne peut omettre Milena dont le site est pour une bonne part consacré à Lycéenne et qui propose pas mal de choses sur des sites très actifs (<http://claire.billaud.free.fr/index.php> et http://claire.billaud.free.fr/pensionnat_milena/index.php).

Elle a aussi produit quantité d'aides de jeux et de scénarios pour de multiples univers, y compris un Lycéenne à la sauce Star Wars! Elle est par ailleurs à l'origine de l'idée concernant la réputation dans la version 4.

Il y a eu quantité d'autres personnes que je ne connais pas personnellement, mais qui ont envoyé des idées, des aides de jeu ou bien des propositions de règles dont certaines ont parfois été récupérées. Citons, entre autres, Emmanuelle P., pour ses ajouts concernant les règles sur le moral, ou encore Speren Hedaron pour sa règle concernant les points de souffle, reprise et améliorée dans la version 4.

Nous avons aussi la chance, pour cette 4^e édition, d'avoir été rejoints par une illustratrice de plus, Or&ç. Et n'oublions pas Liane qui a effectué la mise en page.

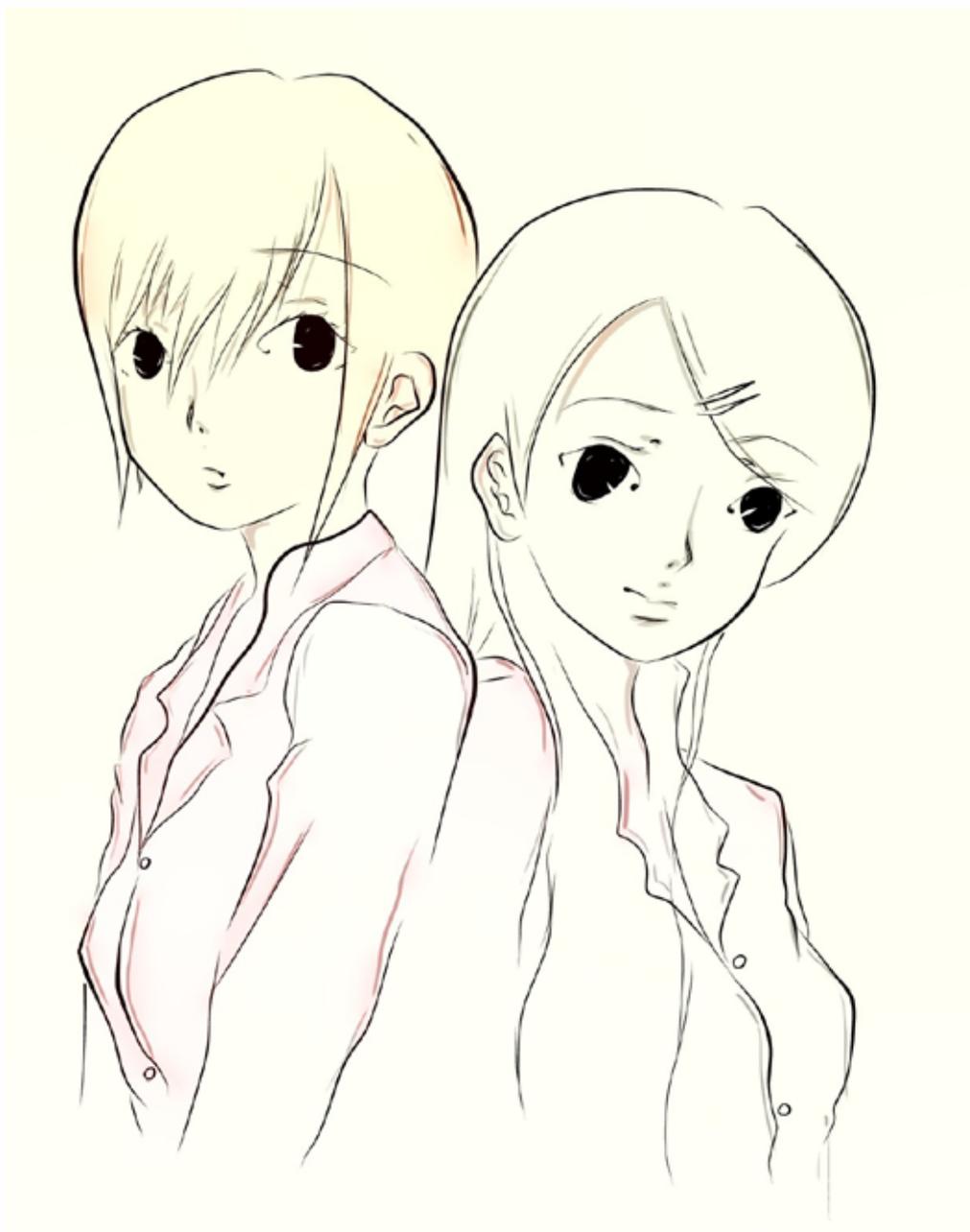
JdO: Qu'est-ce qui vous a poussé à vous lancer dans cette entreprise un peu folle que constitue la création d'un jeu de rôle?

K: C'est tout simplement l'envie de créer et de communiquer. Mais aussi le plaisir de bâtir un système dans lequel on puisse se reconnaître et avec lequel on puisse effectuer des expérimentations inédites. À cette époque, l'idée de créer un jeu de rôle nous trottait déjà dans la tête depuis plusieurs années. De mon côté, j'avais d'abord tenté de créer des jeux plus classiques, dont un ayant pour cadre le Moyen Âge historique, puis un autre à tendance post-apo, puis encore un autre dans le style Space opera. Mais le manque de temps et le travail colossal à fournir m'avaient toujours obligé à remettre mes projets à plus tard. Après ces essais ratés, je souhaitais toujours réellement produire un jeu de rôle amateur,

et je sentais qu'il ne me manquait pas grand-chose pour y arriver. Ces expériences m'ont par contre été très utiles ensuite, car j'ai ainsi pu éviter quelques pièges et gagner du temps.

JdO: Et c'est à ce moment que l'idée a germé...

K: Quand on a décidé de sortir le jeu Lycéenne, il ne s'agissait pour nous que d'un petit jeu sans prétention qui risquait d'avoir une durée de vie de 15 jours maximum. Nous n'en avons pas vu le véritable potentiel tout de suite, celui-ci nous est apparu seulement après la sortie de la première édition. D'abord parce qu'on avait de très bons retours des joueurs, et ensuite parce que l'on n'arrêtait pas à l'époque d'avoir des idées pour le développer. On a donc demandé aux personnes qui s'étaient procuré le jeu sous quelle forme elles voulaient que l'on poursuive l'aventure. Sous forme de fanzine ou sous forme de suppléments? Ce fut le format du fanzine qui fut retenu. Le zine Antisèche était né. Nous avons publié 7 numéros sur deux ans. Par la suite, nous



avons transféré sur le site web fraîchement créé toutes les aides de jeu et les scénarios parus. Nous avons alors arrêté la publication du fanzine, devenu obsolète.

JdO: Avez-vous rencontré des difficultés particulières au cours de la réalisation de ce JdRa? As-tu des anecdotes à ce sujet qui pourraient éclairer la lanterne de tous ces créateurs qui rencontrent parfois des difficultés à créer leur propre jeu de rôle?

K: La principale difficulté rencontrée à l'époque fut avant tout technique. Nous n'avions pas encore Internet en 1996 et la seule manière de diffuser l'œuvre était de l'imprimer. Deux imprimantes poussives et des photocopieuses nous permettaient de reproduire le texte sans faire de bénéfices au final. Mon expérience dans le fanzinat m'a vraiment beaucoup aidé. Et l'arrivée d'Internet par la suite a simplifié ce problème.

L'autre difficulté, toujours très compliquée à résoudre, a trait aux illustrations. Nous n'avions pas, jusqu'à la version 4, d'illustrateur attitré, et nous avons dû nous débrouiller avec ce qui nous tombait sous la main. Il ne faut pas sous-estimer les problèmes liés aux illustrations.

Mais la vraie difficulté lorsqu'on veut créer un JdRa est, à mon avis, liée au manque de temps, ainsi qu'à l'enthousiasme débridé et au manque d'expérience de certains. Tout simplement parce que lorsqu'on veut créer un JdRa, on part avec certaines idées fortes que l'on veut mettre en avant et on bute très vite sur des réalités très triviales : manque de temps, personne pour vous aider, moue dubitative et apitoyée des personnes auxquelles vous parlez de votre projet, dispute avec les collaborateurs sur l'orientation à donner au jeu ou sur le rôle de chacun dans l'équipe, etc. De ce fait, après l'euphorie du début viennent parfois les désillusions. Il faut en être conscient pour avoir la volonté de ne pas abandonner et d'aller jusqu'au bout.

Je pense que travailler à plusieurs est une nécessité qui peut s'avérer bénéfique, mais à condition de nommer un chef de projet qui ait la possibilité de trancher en cas de litige, de motiver les troupes et de porter le projet jusqu'au bout. Ce n'est pas toujours possible, mais ça en vaut la peine.

JdO: Comment vous est venue l'idée centrale du jeu, située à mille lieues de ce que l'on rencontre bien souvent en JdR?

K: Nous voulions faire un jeu dans lequel les émotions et les sentiments des personnages seraient le moteur des intrigues. Nous jouions à des jeux comme Bitume qui, même s'ils sont bourrés d'humour, restent des jeux assez violents. Prendre le contre-pied de ce type d'univers était un challenge intéressant, d'autant que nous avions des sources d'inspirations qui nous attiraient, comme les séries animées japonaises.

Le Jeu

JdO: Puisqu'on en parle, quelles ont été vos principales sources d'inspiration pour Lycéenne?

K: à la base, l'inspiration du jeu de rôle Lycéenne est directement liée à la série d'animes Oniisama e (très cher frère). Cette série animée japonaise a été le point de départ d'une vague idée un peu folle qui s'est mise à tourner dans nos têtes pendant plusieurs années. Je peux affirmer que sans la diffusion de cette série, le jeu Lycéenne n'existerait pas. Mais à cette époque, le projet n'était pas encore mûr et l'idée nous paraissait trop bizarroïde : un univers où les personnages seraient uniquement des jeunes filles et dans lequel la sensibilité et les émotions des personnages seraient mises en valeur nous semblait à nous aussi totalement « alien » au premier abord ! De ce fait, l'idée fut abandonnée. Disons plutôt mise « au frais » en attendant. Il fallut attendre trois ans avant que la possibilité de créer un jeu de rôle amateur dont le but serait de jouer sur les émotions et la sensibilité des personnages plutôt que sur leur force brute fasse à nouveau son apparition. Et là tout est allé très vite : une fois l'idée première établie, j'ai créé le système en deux jours. Et quelques jours après sortaient les dix premiers exemplaires. Par la suite, les sources d'inspiration se sont diversifiées. Pour le supplément Magical Girls, l'une des références est clairement la série Sailor Moon, même si on est allé piocher un peu à droite et à gauche pour glaner d'autres idées.

JdO: Est-ce que tu pourrais nous parler un peu du système que vous avez choisi pour Lycéenne. Quels ont été les principaux critères qui ont guidé vos choix?

K: Il nous paraissait nécessaire de simplifier le système de création des personnages tout en gardant le moteur du jeu qui fonctionnait plutôt bien. De ce fait, dans la version 4, les talents ne dépendent plus de deux caractéristiques, mais d'une seule, ce qui évite des calculs fastidieux.

Autre changement, les bonus et les malus liés aux profils psychologiques ont été supprimés, ce qui permet d'obtenir des personnages plus équilibrés à la création en évitant les accumulations exagérées de bonus dans certains talents ou caractéristiques. Les scores des talents s'échelonnent maintenant de 1 à 10 comme les caractéristiques.

En ce qui concerne l'ambiance et les univers, rien n'a changé. Il s'agit toujours d'un jeu de rôle qui permet de jouer des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats, à notre époque ou aux siècles précédents, et dans lequel la part belle est faite aux sentiments et à la sensibilité.

N'appréciant que peu les systèmes dans lesquels les joueurs doivent atteindre une difficulté cible (c'est-à-dire réaliser un score « au-dessus » d'une difficulté), j'ai préféré m'en tenir à l'ancien système pour lequel une action est réussie si on lance un jet « sous » la valeur d'une caractéristique ou d'un talent agrémenté d'une difficulté. Cela ne va pas dans le sens des systèmes actuels, mais même s'il a été envisagé d'élaborer un système considéré comme

« plus moderne », les expériences dans ce domaine ont surtout contribué à retarder la parution de cette 4^e édition.

Dans les nouveautés notables, signalons l'apparition de la réputation des personnages. Elle possède quatre niveaux distincts, qui permettent d'augmenter les capacités de roleplay des joueurs. Mais comme il s'agit d'une notion très subjective, puisqu'une réputation est liée à la manière dont les autres vous voient, on ne la maîtrise pas forcément à fond. Que votre perso ait une réputation d'intello, de bûcheuse, de bimbo, de coincée, de pleurnicheuse, de ringarde, de chieuse, de geek, de pouffe, de glandeuse, de crado, etc. il faudra que les joueurs fassent avec, pour le meilleur et pour le pire !

Les tests de sensibilité sont plus que jamais présents : véritables piliers du système, ils sont toujours aussi dévastateurs (c'est sensible, le cœur d'une jeune fille).

Le système de combat reste le même dans les grandes lignes, mais avec quelques optimisations et des ajouts au niveau de la détermination de l'initiative, ainsi que pour la prise en compte des dégâts. Le fait de pratiquer les arts martiaux permet aussi maintenant de faire vraiment la différence.

Il n'y a toujours pas d'univers imposé de manière à ce que chaque groupe de joueurs puisse évoluer dans l'univers qu'il souhaite. Et bien entendu, on est toujours aussi libre d'y jouer de manière sérieuse ou humoristique.

JdO : Justement, quelles sont les thématiques qui te sembleraient intéressantes à traiter dans le cadre d'une partie de Lycéenne RPG ?

K : Les relations filles-garçons, les relations entre filles. Leurs évolutions à travers les âges et les sociétés. Je ne parle pas forcément uniquement de relations sentimentales ou amoureuses, mais aussi, et surtout comportementales. Je pense que ça a un grand intérêt.

Beaucoup de joueurs mènent des parties de manière décalée et caricaturale, ça peut être amusant, mais je pense que c'est dommage de rester confiné uniquement à ce genre d'expérience. Surtout quand on est un garçon. Ceci dit, c'est parfois une manière d'exorciser le passé pour certains... La vie d'adolescent est dure parfois.

Ajoutons que les jeux de rôle, en général, ont aussi pour ambition de s'évader du quotidien. De ce fait, lorsqu'on joue à Lycéenne, on peut remarquer que beaucoup préfèrent jouer dans des univers style manga ou dans des pensionnats avec obligation de porter

l'uniforme, car cela leur permet d'atteindre un degré « d'exotisme » suffisant pour qu'ils puissent se sentir non pas comme revivant leurs années mornes, plates et lamentablement insignifiantes de leur vie de lycéens désabusés, mais comme faisant partie d'une aventure originale exotique et passionnante.

Lycéenne est avant tout un système. L'absence, voulue et assumée, d'univers officiels permet de jouer dans l'univers et l'époque que l'on souhaite. De ce fait, toutes les thématiques sont a priori possibles. Et je fais tout pour : Lycéenne n'est qu'une « boîte à outils » permettant de créer un univers de jeu qui se rapproche le plus possible de ce que l'on souhaite. La seule chose à garder à l'esprit est que les joueurs doivent jouer des jeunes filles évoluant dans un système scolaire. Le reste ce sont les joueurs qui le mettent en place. Je veux que chacun puisse créer quelque chose qui lui plaise et qui ne sera pas forcément ce qui plaît à un autre groupe de joueurs.

Ceci dit, j'ai bien entendu ma vision de la chose, et même si les aides de jeu permettent d'orienter parfois les joueurs, ce sont eux qui, au final, restent totalement maîtres de leur plaisir ludique.

JdO : Cela fait désormais pas mal d'années que Lycéenne RPG est disponible sur la toile. Quels ont été et quels sont les échos des internautes de passage ?

K : Les retours ont toujours été très bons et très encourageants. Ce qui fait toujours plaisir. L'enthousiasme et la sympathie des joueurs nous ont toujours donné l'énergie nécessaire pour avoir envie de continuer. Au tout début, nous pensions nous faire écharper pour avoir osé proposer un jeu avec un tel thème. Mais nous avons été stupéfaits des réactions positives dès le départ. En général, les personnes qui ne sont pas intéressées par le jeu ne prennent pas la peine de le dire, elles passent leur chemin.

Lorsque le jeu a été publié, personne ne s'attendait à ce type de jeu et la surprise a joué en notre faveur. Mais le jeu existe depuis maintenant suffisamment longtemps pour que les joueurs se le soient approprié et s'en soient fait une idée plus personnelle.



L'Avenir

JdO: Parlons maintenant de vos projets actuels et des futurs développements. En particulier, j'ai cru comprendre que la fameuse V4 allait être disponible sous peu, est-ce que l'on pourrait en savoir un peu plus?

K: La nouvelle version sera disponible d'ici quelques jours (Ndlr: elle est sortie entre-temps, alors n'hésitez pas à vous la procurer). Il s'agit des règles de base de la 4^e édition. Cette version a été repoussée à maintes reprises. Elle était sensée sortir en 2006 pour les dix ans du jeu, mais nous n'étions pas prêts: nous étions conscients des problèmes de la version 3, mais comme elle tournait quand même bien et que la conception d'un nouveau système nous posait beaucoup de problèmes, nous n'en voyions ni l'utilité ni l'urgence.

JdO: Travaillez-vous sur des suppléments ou des aides de jeu en particulier?

K: Nous allons sortir le supplément remanié Magical Girls compatible avec les nouvelles règles. Ce supplément est à la fois indépendant et néanmoins indissociable du jeu de base. Des scénarios et aides de jeu suivront par la suite régulièrement sur le site. Il

est également probable qu'une refonte de certaines aides de jeu datant d'avant la V4 soit réalisée par la suite.

JdO: Le mot de la fin?

K: Nous espérons que la nouvelle version des règles sera appréciée et qu'elle fera plaisir aux joueurs. Je pense que la grande force de Lycéenne est de laisser le libre choix aux joueurs en ce qui concerne l'univers de jeu et la manière d'y jouer. Les joueurs ont de ce fait de nombreuses possibilités d'adaptation: Lycéenne est avant tout un système, les joueurs s'en emparent et y jouent comme ils en ont envie. Je suis très attaché à cette liberté d'action.

Je voudrais aussi remercier tous mes collaborateurs, en particulier Milena, Liane et Or&, entre autres, qui ont fait un super boulot, ainsi que tous ceux qui ont fait vivre le jeu Lycéenne depuis sa création.

JdO: Un grand merci de la part de toute l'équipe!

K: Merci à vous.



Manuel pratique d'entomologie ludique

*De nouvelles espèces pour
Insectes & Cie*

*Une aide de jeu didactique
et ludique.*

*D'innombrables insectes pour compléter vos rencontres en cours
de partie et en apprendre également un peu plus sur ceux-ci dans
un certain esprit didactique.*

Fourmilion



Les fourmilions ou fourmis-lions sont des insectes dont l'aspect adulte rappelle les libellules. Ils présentent un long abdomen et des ailes étroites repliées en toit au dessus de celui-ci au repos. Ils ont des antennes courtes en massue. Ce sont des insectes crépusculaires ou nocturnes au vol lent.

Répartition

Ils sont en général prédateurs et s'attaquent à des insectes plus petits, certaines espèces se nourrissent également de pollen. Ils fréquentent des biotopes chauds et secs. On en rencontre une quarantaine d'espèces en Europe, essentiellement dans les régions méditerranéennes.

Mode de vie

Les larves de certaines espèces vivent à la base d'entonnoirs qu'elles forment dans les sols sablonneux, projetant du sable sur leurs proies pour les faire dégringoler. Ce sont le plus souvent des fourmis qui sont capturées par les puissantes mandibules de la larve. Chez d'autres espèces, les larves vivent dans la litière ou s'enterrent et chassent au sol.

Chez certaines espèces tropicales, les ailes peuvent atteindre 10 à 12 centimètres et possèdent des ailes postérieures exagérément allongées et s'évasant aux extrémités, qui évoquent des raquettes.

Fiche d'espèce

Taille : 5

Adresse : 2

Capacités naturelles : Fouisseur (4) / Mandibules (4)

Punaise



Corps épais et large de 13 à 15 mm. Couleur verdâtre et brun. Tarse (segment long terminal de la patte) de 2 articles. Scutellum triangulaire (partie du thorax entre les points d'insertion des ailes), ne couvrant pas tout l'abdomen. Émet une sécrétion défensive malodorante.

Biologie

C'est un hémiptère forestier phytophage. Il se nourrit principalement des fruits de divers arbustes ; les adultes qui ont passé l'hiver et les larves mangent des feuilles au printemps. On peut l'observer d'avril à octobre.

Il n'y a qu'une seule génération par an. Il passe l'hiver sous les feuilles mortes.

Répartition

Elle est plus rare vers le nord. Elle se rencontre dans les forêts feuillues principalement en présence des chênes sessiles, chêne pédonculé, sorbier des oiseleurs, alisier blanc et aubépines.

Fiche d'espèce

Taille : 3

Adresse : 2

Capacités naturelles : Vol 4 / Rostre 4 / Puanteur 4

Scorpion



Habitat

Les espèces actuelles sont toutes terrestres.

Les scorpions sont des animaux particulièrement résistants que ce soit au froid, à la chaleur, au jeûne ou même aux radiations ionisantes (plus de 150 fois la dose mortelle pour l'homme : 900 Gy contre 6). Ils ont une grande faculté d'adaptation qui leur a permis de s'installer sur tous les continents et dans tous les biotopes y compris sous la neige et des zones marines intertidales. On peut aussi bien les trouver à 800 m de profondeur qu'à 5

500 m d'altitude. La plus forte concentration de scorpions se trouve dans l'hémisphère sud, et on les trouve surtout dans les régions chaudes.

Activité

Leur activité est essentiellement nocturne et crépusculaire.

Les scorpions sont des prédateurs essentiellement insectivores. Ils se nourrissent uniquement de proies vivantes qu'ils paralysent à l'aide de leur venin ou maintiennent solidement entre leurs pinces (appelées pédipalpes). Ils utilisent toutefois leur venin avec parcimonie, le stock mettant deux semaines à se reconstituer.

On les trouve sous les pierres dans les endroits arides, dans les vieux murs, quelques-uns préfèrent les habitations.

Cycle de vie et de reproduction

La plupart des scorpions ont une reproduction sexuée, mais quelques espèces sont parthénogénétiques, des œufs non fécondés donnant naissance à des jeunes.

Le dimorphisme sexuel est faible, les mâles sont parfois plus élancés avec une queue plus fine, mais seuls des détails anatomiques subtils permettent aux spécialistes de distinguer à coup sûr les sexes.

Lors de la parade, mâle et femelle se tiennent par les pinces et semblent exécuter une danse. Il peut arriver que la femelle dévore le mâle à la fin de cette danse.

Les scorpions sont vivipares ou ovovivipares et donnent naissance à chaque portée selon les espèces entre trois et plus d'une centaine de petits appelés pullus que la femelle porte sur son dos de quelques jours à quelques mois.

Comme pour tous les animaux possédant un exosquelette, la croissance se fait par mues successives. Les jeunes scorpions muent régulièrement jusqu'à l'âge adulte, à partir de ce moment les mues seront plus espacées dans le temps.

Un scorpion vit entre 3 et 10 ans selon les espèces, les plus grandes vivant plus longtemps.

Morphologie

Le corps d'un scorpion est divisé en trois parties : le céphalothorax (ou prosoma), le mésosoma et le métasoma (certains regroupent ces 2 dernières en abdomen ou opisthosoma).

- Céphalothorax : Son dos est recouvert par la carapace (ou bouclier) qui porte 2 yeux médians et de 2 à 5 paires d'yeux latéraux plus petits. Sur le ventre, il porte quatre paires de pattes locomotrices et une paire de pédipalpes (ou pattes-mâchoires). La bouche située en partie tout à fait antérieure est encadrée par une paire de chélicères.

- Mésosoma : partie avant de l'abdomen divisée en sept segments. Le premier contient les organes sexuels qui débouchent en des-

sous sous l'opercule génital, le second porte les peignes (organes sensoriels) et les trois suivants portent une paire de poumons qui s'ouvrent sur le ventre en stigmates.

- Métasoma : ou queue, divisée en cinq segments, le dernier portant l'anus et le telson qui est la vésicule à venin terminée par un aiguillon.

Les pattes locomotrices sont composées de huit articles et se terminent par une paire de griffes.

Les pédipalpes couramment appelés « pinces » servent principalement pour la capture des proies, mais aussi lors des danses nuptiales. Ils sont divisés en six segments. Le premier est la pince elle-même, divisée en un doigt fixe (tibia) et un doigt mobile (tarse). Leur taille varie fortement selon les espèces.

Les peignes, organes spécifiques aux scorpions sont recouverts de milliers de capteurs chimiques. Leurs fonctions sont mal connues, ils servent à détecter la texture et sans doute d'autres caractéristiques du sol.

Venin

Toutes les espèces de scorpions sont venimeuses et la quasi-totalité des espèces utilise des venins neurotoxiques (à l'exception d'*Hemiscorpius lepturus* qui possède un venin cytotoxique). Les neurotoxiques utilisés sont en général de petites protéines et des ions sodium et potassium qui vont interférer avec le système nerveux de la victime. Leur action est en général très rapide.

Le venin des scorpions est particulièrement efficace contre les autres arthropodes.

Fiche d'espèce

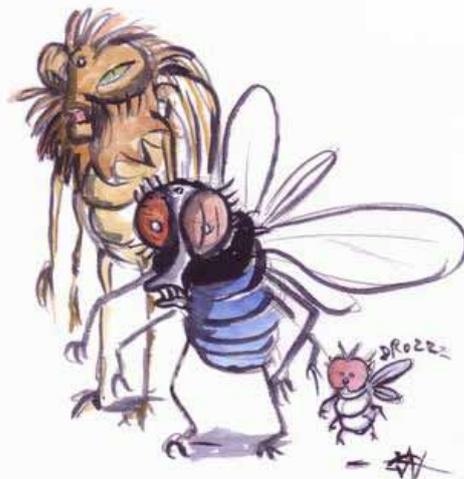
Taille : 5

Adresse : 2

Capacités naturelles : Carapace 4 / Dard venimeux 4 / Pinces 4



Mouche



Elles ont un corps cylindrique en boule, avec une tête ayant une grande liberté de mouvement.

Une caractéristique des mouches est la veine médiane des ailes (quatrième longue veine de l'aile) qui montre une courbure prononcée vers le haut.

Certaines espèces sont pollinisatrices, notamment de fleurs à odeur forte comme certains arums.

Fiche d'espèce

Taille : 3

Adresse : 4

Capacités naturelles : Vol 4 / Sucrs digestifs 4

Moustique

Morphologie

Les moustiques au stade adulte, comme tous les diptères, possèdent une seule paire d'ailes membraneuses longues et étroites, repliées horizontalement au repos. La deuxième paire est réduite à une paire de balanciers.

Ils présentent un corps mince et des pattes longues et fines et ils se différencient par des antennes longues et fines à nombreux articles, dépourvues de style ou d'arista. Les femelles de la plupart des espèces possèdent de longues pièces buccales de type piqueur-suceur. Il s'agit d'une longue trompe ou proboscis.

Les tailles varient, mais elles ne dépassent que très rarement les 15 millimètres pour la sous-famille des Toxorhynchitinae. Les

moustiques pèsent de 2 à 2,5 milligrammes. La femelle est généralement plus grosse que le mâle.

Mode de vie

Mâles et femelles se nourrissent de nectar de fleurs, et participent ainsi à la pollinisation des plantes, au même titre que les papillons, par exemple.

De plus, les femelles de nombreuses espèces (à l'exception des espèces de la sous-famille des Toxhorynchitinae), afin d'assurer le développement de leurs œufs, ont recours à des repas de sang sur des vertébrés divers (oiseaux, batraciens, reptiles, mammifères dont l'homme). La trompe du moustique femelle agit comme l'aiguille d'une seringue. Traversant la peau jusqu'à un vaisseau, elle effectue une prise de sang en douceur. Chaque espèce a sa propre spécificité plus ou moins affirmée dans le choix de l'hôte pour ce repas de sang.

La plupart des espèces ont une activité nocturne (genre Culex, Anopheles) ou bien essentiellement diurne à crépusculaire (genre Aedes).

Fiche d'espèce

Taille : 2

Adresse : 4

Capacités naturelles : Vol 4 / Piqûre 4

Luciole



La famille des lucioles regroupe plus de 2 000 espèces connues de coléoptères produisant presque tous de la lumière (jaune à verdâtre), à l'état de larve et/ou adulte, réparties sur tous les continents. Cet insecte en tant que petit prédateur de la strate herbacée et buissonnante joue un rôle important dans sa niche

écologique, en limitant notamment la pullulation des chenilles et escargots.

Leurs larves vivent dans les forêts, les bocages, les landes, les ripisylves, souvent cachées le jour sous les tapis de feuilles mortes où elles recherchent des escargots, larves, vers qu'elles consomment après les avoir paralysés.

Fiche d'espèce

Taille : 2

Adresse : 4

Capacités naturelles : Vol 4 / Lumière 4

Termite



Les termites construisent de grands nids en terre gâchée, les termitières. Les termites ont une grande cohésion sociale, à l'image des fourmis. Ils font preuve d'une grande intelligence collective.

Les termites sont des insectes sociaux. Les « ouvriers » et les « soldats » sont aptères, les termites sexués sont ailés. Les ailes sont perdues après le vol nuptial. Ils sont lucifuges (fuient la lumière) à l'exception des imagos ailés, et souvent aveugles.

Écologie

La société des termites est caractérisée par un échange complet de l'aliment entre tous ses membres, appelés trophallaxie, qui

signifie que l'aliment passe par l'ensemble des appareils digestifs d'une colonie en l'espace de près de 3 jours.

Les termites se caractérisent par des pièces buccales broyeuses, par un abdomen relié au thorax et par une métamorphose imparfaite (les larves ressemblent à l'adulte).

D'un couple de termites naissent des larves qui après plusieurs mues, donnent des ouvriers et des soldats stériles, ou des nymphes qui donneront des adultes sexués (capables de se reproduire).

La termitière est composée de loges reliées par des galeries. Les termites ouvriers creusent et nettoient les galeries, recueillent les œufs pondus par la reine. Certains termites soldats sont pourvus de mandibules pour mordre, d'autres sont pourvus d'une trompe avec laquelle ils projettent sur l'ennemi une substance visqueuse.

Les termites inférieurs ont, dans leur intestin, des protozoaires flagellés qui décomposent la cellulose du bois, ce qui leur permet de construire leur nid dans le bois des arbres ou des charpentes.

Biologie

Les termites supérieurs utilisent des champignons ou des bactéries pour décomposer la cellulose et construisent sous terre leur nid, qu'ils prolongent parfois en hauteur par un monticule de terre gâchée qui peut atteindre 7 à 8 mètres de haut.

Les termitières sont des réservoirs de protéines pour quelques animaux et pour les tribus africaines de la brousse. Elles constituent aussi un fabuleux système de climatisation capable de garder longtemps, en son for, une température constante quelles que soient les conditions climatiques extérieures.

Les sociétés de termites comportent des individus neutres ou stériles, et des sexués. Les premiers n'ont pas d'ailes, ils sont roussâtres ou blancs, mous, avec la tête rousse, cornée, très développée chez certains d'entre eux qu'on appelle soldats et dont le rôle est de défendre la colonie, tandis que les individus à tête normale sont des ouvriers, chargés des travaux d'aménagement du nid et d'approvisionnement.

Les sexués sont ailés, mais ils perdent les ailes aussitôt après l'essaimage. Le mâle conserve ses dimensions normales, tandis que chez la femelle fécondée, l'abdomen rempli d'œufs devient énorme, acquérant cinquante ou soixante fois, quelquefois des centaines de fois, le volume du reste du corps.

En dehors des endroits habités, les termites installent leurs nids dans les arbres blessés, les souches, entre les racines ou à même le sol, profitant souvent de cavités naturelles qu'ils divisent en loges de terre gâchée.

Les termites ne s'installent et ne prolifèrent que là où l'eau leur est accessible.

Fiche d'espèce

Taille : 3 ou 4 (soldat)

Adresse : 3

Capacités naturelles : Colonie (4) / Mandibules (4) [pour les soldats] / Pulvérisation (4) [certains termites projettent une substance collante sur les ennemis qui les entrave, jet de Taille de difficulté 2 pour s'en sortir]

Blatte

Morphologie

La taille des adultes peut varier de 1 à 5 cm ; leur corps a une forme ovale, aplatie sur le dos et sur le ventre. Leur coloration peut aller de jaunâtre à noir. La tête porte de longues et fines antennes formées d'un grand nombre d'articles. Les pièces buccales sont de type broyeur. Le thorax est recouvert à l'avant par le pronotum. Les blattes portent deux paires d'ailes, cependant en général, les blattes se déplacent en courant sur le substrat. À l'extrémité postérieure de l'abdomen, on trouve deux appendices sensoriels : les cerques.

Alimentation

La matière végétale morte, y compris le papier, est un élément fondamental de leur nourriture. Elles peuvent cependant être omnivores.

Toutes denrées, en particulier les substances sucrées et les féculents, les intéressent. Elles laissent une odeur désagréable sur les aliments qu'elles souillent. Elles aiment le sang frais ou desséché, les excréments et les crachats. Les blattes sont susceptibles de se nourrir aux dépens de tissus, de papiers ou de cadavres de leurs congénères. Les blattes peuvent donc trouver de la nourriture dans les immeubles d'habitation, et dans les locaux où sont stockées ou manipulées des denrées.

Vie

Les blattes, aussi appelées cafards ou cancrelats, aiment l'obscurité. Elles se cachent lorsque le jour ou la lumière apparaît (lucifuges). Dans les appartements, elles recherchent les recoins obscurs, chauds et humides. Elles sortent le soir pour se nourrir. Donc, lorsque des individus apparaissent en présence du jour, cela signifie que leur nombre est grand et que l'infestation est avancée !

Tous les stades sont omnivores et les larves aussi voraces que les adultes. Il n'y pas de stade larvaire ni de métamorphose visible chez la blatte, celle-ci étant hémimétabole (sans stade immobile entre la larve et l'adulte).

Particularités

Les blattes sont des insectes grégaires. Elles produisent une phéromone d'agrégation. Il s'agit d'une substance odorante incitant les individus d'une même espèce à se regrouper. Des abris où leurs excréments sont abondants apparaissent. À cet endroit, les insectes sont en sécurité. L'abondance des excréments et de la phéromone indique aux blattes que leur cachette n'a pas encore été découverte par leurs ennemis (les habitants du logement). Expérimentalement, on observe que les blattes se développent moins vite lorsqu'elles sont isolées. De plus, les cafards se nourrissent davantage en présence de cette phéromone.

Les blattes vivent en petits groupes de type familial. Ces groupes se composent d'individus du même âge et probablement nés de la même mère. Dans les habitations, ces groupes se rassemblent pour former des grandes communautés de plusieurs centaines ou même de milliers d'individus. Cependant, le concept de hiérarchie ou de spécialisation des tâches est inexistant. Chaque individu est autonome.

Les blattes sont très résistantes, y compris lorsqu'elles sont soumises à des doses de radiations mortelles pour l'homme.

Fiche d'espèce

Taille : 4

Adresse : 3

Capacités naturelles : Carapace (4) / Immunité biochimique (4)

Source et informations supplémentaires

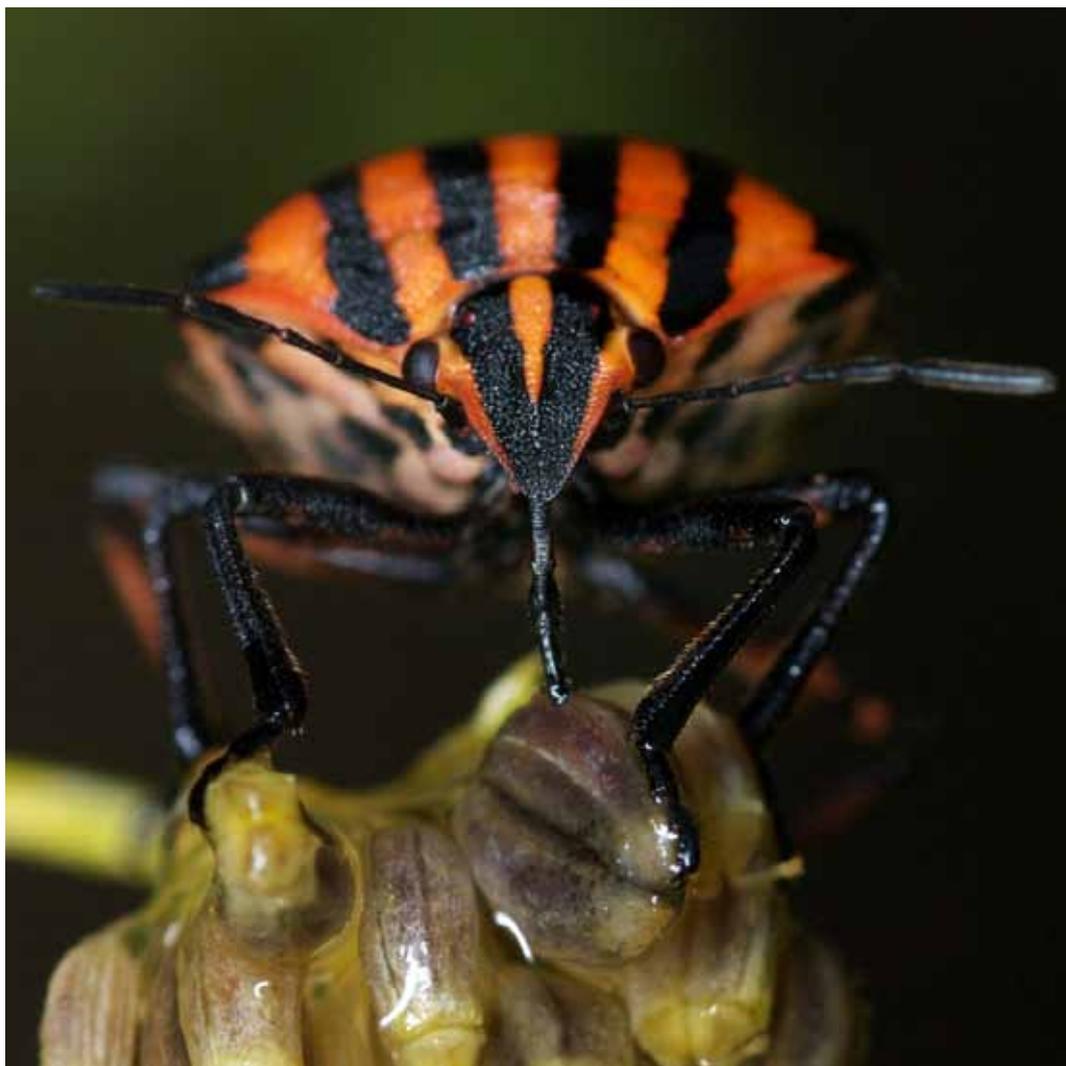
Pour en savoir plus sur les invertébrés, consultez <http://www.fr.wikipedia.org>.

Ce site est également la source principale de cet article.

Antoine Drouart et Thomas Laborey

Site du jeu : http://imaginez.net.free.fr/jeu/telecharger/p_telecharger_ietcie.htm

Auteur : Imaginez.net (imaginez.net@club-internet.fr)



Scénario Blackened

L'Appel des Songes

Où les personnages apprennent notamment qu'ils ne sont pas enfants de paysans et bien plus de choses encore

Ce scénario convient pour une prise de contact avec l'univers de Blackened. Les personnages sont conviés dans le Dédale intérieur par la Matriarche. Ils y apprennent qu'ils ont été arrachés à leur famille à leur naissance. Leur village natal est en grand danger. Ils s'adressent à celui qui les a ravis dix-huit ans auparavant, pour savoir d'où ils viennent. Ils y récupèrent des enfants en bas âge. La boucle est bouclée : d'enfants volés, ils deviennent voleurs d'enfants.

La vie à la ferme

Tout débute très calmement. Les personnages ont entre 18 et 20 ans. Ils vivent dans une ferme collective non loin de Prague et participent raisonnablement à la vie quotidienne. Idéalement, ils ont toujours leurs parents. La communauté fonctionne sur le mode des phalanstères fouriéristes du XIX^e siècle, chacun fournissant ce qu'il peut de manière à assurer la bonne marche de l'ensemble. Nous sommes en bord sud du Karst, à 30 minutes du mur d'enceinte et de la porte qui conduit à Vienne. La zone est cependant paisible, largement patrouillée par des escouades de gardes. On n'a plus vu d'Autres ici depuis « très longtemps ». Les personnages eux-mêmes n'en ont jamais vu à l'intérieur de l'enceinte, tout cela fait partie des récits murmurés à la veillée. Ils peuvent en avoir aperçu à partir du mur et avoir assisté à des tirs des gardes qui font des cartons pour s'entraîner.

Les personnages savent qu'ils sont « à part ». Ils ont dû l'entendre à maintes reprises, lors de conversations « d'adultes », lors de leur enfance et de leur adolescence qui se termine. Ils font des rêves, parfois même tout éveillés, ne perçoivent pas toujours la même réalité que leurs camarades et ont attiré pas mal d'attention au fil des ans. Leurs parents ont fait des sacrifices pour qu'ils poursuivent des études ou suivent leur voie, à Prague.

Donc les personnages vaquent à leurs occupations. Les tâches ne manquent pas. Les personnages peuvent aider s'ils le veulent. S'ils ne veulent rien faire, il n'y a en général pas de problème, ils ne sont contraints à rien. La ferme est un relais postal et sert alors d'auberge aux voyageurs qui veulent faire une dernière halte avant Prague. C'est le printemps. Il fait beau, les clients sont assez nombreux. Il y a un peu de tout, des gardes aux pèlerins en passant par les représentants de commerce. Les gardes fascinent

avec leur armement et leur uniforme. Les voyageurs apportent les nouvelles des endroits qu'ils visitent, Paris, Budapest, Lourdes, Barcelone, Saint-Petersbourg... tous ces noms doivent faire rêver, surtout quand on n'a jamais quitté sa terre natale.

Les trois joyeux drilles

Comme la coutume le veut, les voyageurs occuperont tour à tour le coin près du feu et conteront un trait de leur périple. Si le récit est jugé bon, il leur est offert à boire par l'assemblée. Trois pèlerins vont se tenir à l'écart du traditionnel Tellungsfest. Ils sont entrés et se sont attablés ensemble, mais ne se sont pas adressés la parole de toute la soirée. Il y a deux hommes et une femme. Ils sont tous les trois grands et minces, largement au-dessus des 6 pieds. Les visages sont hâlés, les cheveux longs, les traits fins. Ils étaient gris de poussière en arrivant tôt dans l'après-midi, mais ils ont demandé à prendre un bain directement et sont descendus pour souper propres et habillés de frais. Leur mise est simple, les vêtements sont en toile assez épaisse, mais ils ont néanmoins tenu à faire un effort de toilette.

Rien ne cloche, et pourtant toute personne attentive qui les regarde ne peut se départir d'une étrange impression (jet de PE + Vigilance ou 6^e Sens). En les détaillant sous toutes les coutures, un personnage perspicace découvre enfin ce qui attire tant l'œil. C'est la volonté manifeste de ne pas attirer l'attention et de ne porter aucun signe distinctif. En se voulant aussi neutres et incolores que possible, ces trois voyageurs attirent le regard. Ils sont beaux et semblent faire beaucoup pour ne pas se mettre en valeur.

Les personnages peuvent essayer d'entamer une conversation avec eux. Ils répondent uniquement par monosyllabes. Ils n'ont semble-t-il pas grand-chose à raconter et, non, ils ne participeront pas à la tradition du Tellungsfest. Ils montent se coucher, après un repas silencieux. Ils sont avars en paroles et se font souvent comprendre par des gestes brefs empreints de dignité.

Ils passent dans la chambre de chaque personnage pour y cacher une petite poupée de rotin représentant une femme au ventre rond et aux hanches larges, inscrire une phrase de cabale et prononcer une brève incantation qui permet à la Matriarche de convier les personnages dans le Dédale Intérieur.

Ces préparatifs peuvent être découverts. Ils ne sont pas réellement nécessaires. Ils facilitent l'appel des personnages par la Matriarche

vers le Dédale Intérieur. Découverts, les joyeux drilles biaisent puis finissent par donner une version assez proche de la vérité. Ils insistent sur le fait que les personnages n'ont en fait pas le choix (ce qui est en partie faux) et que la Matriarche veut qu'ils la rejoignent. Ils disent ne pas savoir pourquoi et font miroiter un séjour dans le Deus Ex comme une expérience fabuleuse (ils ne mentent pas vraiment).

L'Éveil

« Debout, il est grand temps de se lever... »

Ce sont les mots que les personnages entendent dans leur demi-sommeil, attendant dans la chaleur de leur couette que les bruits de cuisine et l'activité de la ferme ne les poussent à se lever pour participer à l'effort collectif. Ils n'ont pas posé le pied par terre qu'un sentiment étrange les étirent (jet de PE + toute compétence liée au Deus Ex, à l'occulte, à l'empathie...). Hormis les bruits de la ferme qui ne leur parviennent pas, les odeurs de cuisine qui ne leur titillent pas les narines, leur chambre a changé. Pas l'emplacement des choses, mais la texture, la matière. Tout est en marbre ou en métal, sous des dehors « normaux ». Ils découvrent qu'elle est inhabitée, à part eux. Une fouille des lits permet au personnage de découvrir les poupées de rotin.

« Debout. Les choses n'ont que trop duré... »

En sortant ou en regardant par une fenêtre, ils n'aperçoivent pas l'obscurité habituelle, pas de faisceaux qui battent la campagne. D'ailleurs, la campagne est invisible. Tout se fond rapidement dans une grande masse grise. L'odeur est également différente, plus chaude et métallique. La cour intérieure de la ferme est assez conforme à l'original, mais il suffit de s'éloigner de quelques pas pour que l'apparence de terre battue cède la place au marbre et au métal. La vision des personnages ne dépasse pas quelques mètres sans qu'ils ne puissent trouver une explication. Rien ne voile leur vision (hormis le Dédale Intérieur lui-même). À mesure qu'ils avancent, leur vision progresse, mais ce qui se trouve derrière eux disparaît peu à peu. S'ils font 5 mètres hors du cercle de la ferme, ils distinguent un couloir droit devant eux, mais ne voient plus la ferme s'ils se retournent. Ils peuvent entendre leurs compagnons sans les voir (comme s'ils étaient très loin).

Le meneur peut leur laisser le temps de s'accommoder à leur nouvel environnement. De toute façon, il n'y a quasiment rien à voir. S'ils inspectent plus attentivement la ferme, ils se rendent compte assez rapidement que l'illusion est assez superficielle. Aucun tiroir ne s'ouvre, etc.

« Hâtez-vous. Le temps presse. Il faut vous mettre en chemin. »

La voix devient insistante. Elle arrive aux personnages comme dans un souffle. Féminine, un brin rauque, pressée et pressante, un peu tremblante, comme si elle allait défaillir, elle ne répond pas aux questions ni aux demandes, encore moins aux ordres. Néanmoins, ses injonctions peuvent sembler venir comme en écho

aux préoccupations des personnages, comme pour les rassurer par exemple, même si la voix en elle-même est nerveuse et tendue.

Ne pas oublier les cris, les raclements, les hurlements, les rires sadiques ou dérangés, les bruits de chaînes ou de machines bizarres dont ils auront du mal à imaginer la forme tant le son leur est inconnu, etc. qui émaillent le Dédale Intérieur. À aucun moment les personnages ne peuvent se croire en sécurité ni seuls. Les personnages avec 1 en VO ralentissent insensiblement l'allure et finissent par s'arrêter d'eux-mêmes s'ils sont en fin de groupe. Las de courir, ils se laissent même distancer le cas échéant.

« La Brume se rapproche, vous devez fuir la Brume... »

Sans qu'ils l'aient réellement vue venir, une brume est en train d'approcher... Soit qu'ils aient été accaparés par la fouille, une dispute, ou qu'ils regardaient d'un autre côté, elle est là, à peine à 4-5 mètres d'eux. Ils ne se sentent pas à l'aise (jet sur PO et Empathie ou Noirceur). La Brume, c'est en fait le Prince sous la forme de l'un de ses nombreux avatars.

Rentrer en contact avec la Brume entraîne une sensation de mal-être total. Une longue et puissante envie d'en finir saisit le personnage (duel de PO, le Prince est considéré comme ayant 6 en PO sous cette forme, le duel se règle en 3 passes gagnantes). À chaque duel de PO gagné, le personnage s'extrait de la Brume; le contraire se produit s'il rate un duel. Durant le duel, il est possible (mais peut-être pas sans entrer dans la Brume) de tirer le personnage en arrière. Tout personnage rentré dans la Brume n'en sortira pas de manière consciente ou volontaire. Il est obnubilé par l'idée d'en finir, sans qu'il sache avec quoi. Il plonge dans une hallucination additionnelle. Il a le sentiment (bien réel) que sa survie se joue, et ses pires peurs remontent à la surface.

Si la Brume gagne, elle « vide » l'esprit du personnage de ses souvenirs immédiats. Elle apprend ainsi qu'ils sont là à la demande de la Matriarche et qu'une nouvelle partie de Tarot va s'engager. Elle rejette le personnage et s'en va comme elle est venue. Le personnage est profondément marqué et se colle une psychose immédiate de niveau égal aux nombres de points gagnés par le Prince, et une autre durable (niveau 3 moins la VO du personnage, minimum 0). Si le personnage gagne, il en est quitte pour une frayeur, mais a réussi à glaner une partie des sombres desseins du Prince. Il le voit, avec ses iris noirs qui remplissent complètement ses orbites. S'il est tiré avant terme, il traîne un sentiment de malaise pendant un moment, puis tout redevient normal. La Brume suit les personnages tant qu'elle ne sait pas qui ils ne sont ni ce qu'ils viennent faire. Une fois l'esprit d'un personnage décodé, la Brume disparaît.

« Prenez tout droit, le couloir... »

Les ordres se succèdent au gré des déplacements dans le Dédale Intérieur. Il suffit souvent de quelques mots de la Matriarche pour faire apparaître un couloir, un croisement, un tournant, une pièce...

Si les joueurs n'obtempèrent pas ou s'ils choisissent un autre chemin, ils tombent nez à nez avec des hommes du Prince. Ce sont de petites frappes, quelques errants de couloirs dont l'effectif n'excède pas la moitié du nombre de personnages, tout ce que le Prince a pu envoyer en un temps aussi court, pour ralentir les personnages vers Avalon. Le combat est inévitable. Ils sont très lents, mais frappent avec leurs membres qui se décomposent et éclatent sous les chocs. Ils sont insensibles à la douleur et les malus pour blessures sont divisés par 2. Ces quelques obstacles ne devraient pas poser de problème aux personnages. Il n'est même pas utile de les démembrer, les bousculer et sauter au-dessus suffit pour prendre le large. Ils suivent alors lentement les personnages.



« Il faut être capable de voir à travers ce qui existe. Des signes émaillent votre route... »

Une fouille minutieuse des parois conduit à distinguer en léger creux et bosselé plusieurs silhouettes et symboles, dont un qui correspond à la poupée de rotin et qui évoque une vénus callipyge stylisée, noire et au cou démesuré. Ils indiquent la voie vers Avalon. Il faut se concentrer quelques instants à chaque croisement ou intersection (jet de PO + Vigilance).

Les personnages se rapprochent donc de l'entrée d'Avalon. Ils sentent une pression, mais plutôt positive, et un emballement presque extatique. Ils sont alors attaqués par cinq guerriers, mieux

armés et préparés, qui viennent à leur rencontre. Ils font partie d'une avant-garde qui se masse devant l'entrée d'Avalon.

Le combat va prendre du temps, les guerriers élémentaires ont pour but d'essouffler, de fatiguer les intrus. Il s'agit de les pousser peu à peu vers un endroit où ils seront capturés. Donc les premiers échanges vont être un peu particuliers. Les personnages habitués aux combats pourront se rendre compte que les passes d'armes ne sont pas conventionnelles et que leurs opposants ne cherchent pas à les occire, mais jouent un peu avec eux.

Quand les choses commencent à aller mal, l'un des trois drilles arrive. Il se fraye un chemin entre les guerriers élémentaires et fait barrage. Tout en combattant, il explique aux personnages que la porte d'Avalon est maintenant bloquée. Ils y sont attendus par un comité de réception qui ne leur veut que du mal. Le Prince les cherche afin de les capturer et de les torturer. Ils ne peuvent rencontrer la Matriarche cette fois-ci. Il faut qu'ils repartent. Cette rencontre est avortée, mais il y en aura d'autres. Maintenant qu'ils sont venus, il leur sera plus facile de revenir.

« La partie recommence. L'entame est nette. Je fais l'écart, le pli m'échappe, mais l'enchère n'est pas finie... »

Suivant les conseils du drille, les personnages arrivent dans une grande salle. La visibilité est parfaite. Ils surplombent un très vaste échiquier, pas moins de 150 cases de côté. Chaque case faisant 4 mètres carrés, la salle est impressionnante et son architecture défie les lois de la physique. Des figures se trouvent sur le damier, il y a du mouvement. Les deux autres drilles se trouvent au bord du plan de jeu, au pied de l'escalier. Ils enjoignent les personnages de monter sur l'échiquier et de regagner leur ferme. Le tumulte est assez considérable. Il faut crier pour se faire entendre. Si les personnages détaillent l'endroit, ils aperçoivent en hauteur des balcons, loggias, mezzanines... où se tiennent parfois des êtres étranges et d'autres plus humains en apparence.

Il faut un moment pour reconnaître des objets, des lieux connus sur l'échiquier. La ferme est visible, sur une case noire. Le parcours est tortueux pour y aller. Il est plus complexe de se déplacer quand on est au niveau du sol, par rapport à la vision d'ensemble que les personnages ont eu en surplomb. Le meneur peut leur laisser la possibilité de regarder un instant le jeu, de manière à comprendre les lois de déplacement des pièces et de calculer un trajet sans rencontre. Sinon, il y a éventuellement quelques luttes avec des spectres, cavaliers... Les pièces jouent en alternance avec les joueurs qui peuvent tous monter sur une même case. Notamment, les personnages repèrent des tours semblables à celles qui longent

les murs d'enceinte de Prague, des cavaliers, des fantassins, un borgne avec une vache famélique, un chêne, une coupe, un trou entouré d'un petit monticule de terre, un squelette, un épouvantail, un pendu, quelques bâtiments connus du centre de Prague, un être bicéphale de taille impressionnante... Ce monstre à deux têtes les remarque et joue de telle manière à les rejoindre. Si les personnages ont bien calculé leur coup, il est intercepté par une tour de garde peu avant de les alpaguer (ce dont il semble se faire une joie). Sinon, le combat est inévitable, mais il est seul face aux personnages qui auront peut-être récupéré quelques armes.

Dans la suite, au cas où les personnages voudraient un peu gratter la symbolique de tout cela, ils se rendront compte que l'on navigue quelque part entre le tarot et l'alouette, qui en est un dérivé. Il n'est pas nécessaire qu'ils voient tous ces éléments sur le damier. Il leur suffit d'essayer de les mémoriser. Certains éléments resurgiront dans la suite des aventures.

« Un grand péril menace votre village natal. Dans un être à venir repose une partie des réponses à vos questions. Prenez-en soin... »

Ils pénètrent sur la case de la ferme. Et ils se réveillent dans leur lit. La ferme est bruyante et odorante.

Rencontres dans le Dédale Intérieur

Le parcours dans le Dédale Intérieur s'apparente à une « longue ligne droite » même si les personnages vont de croisements en bifurcations. En effet, peu importe, après tout, le chemin qu'ils empruntent. Ils sont manipulés et c'est comme ça. Ce n'est que le début, d'ailleurs.

Pour rompre cette monotonie et cette passivité, le meneur est invité à intégrer des rencontres sous la forme de lutins déformés et/ou de gnomes hirsutes et bossus. Ceux-ci vont tour à tour interpeller, honnir, insulter, moquer, fourvoyer les personnages. Ces intervenants vont alors, au choix du meneur, se retrouver sur l'échiquier et même être croisés dans les rues de Prague.

La Révélation

À ce stade tout est possible et dépend en grande partie des actions entreprises dans le Dédale Intérieur. Le personnage qui a subi les assauts du Prince sous forme de brume va développer des comportements psychotiques pendant un moment plus ou moins long selon qu'il a perdu ou gagné la confrontation. Cela peut aller jusqu'à des comportements suicidaires, pendant quelques jours.

Les personnages n'ont plus les blessures subies lors des combats. Ils développent quelques afflictions (cf. Crises page 70 des règles) dont la gravité dépend du plus haut niveau des blessures. Les blessures superficielles sont ignorées. Les blessures légères correspondent à une crise de niveau 1, les sérieuses à une crise de niveau 2 et les graves à une crise de niveau 3. Les blessures mortelles, pour rappel, provoquent le réveil immédiat du personnage dans le

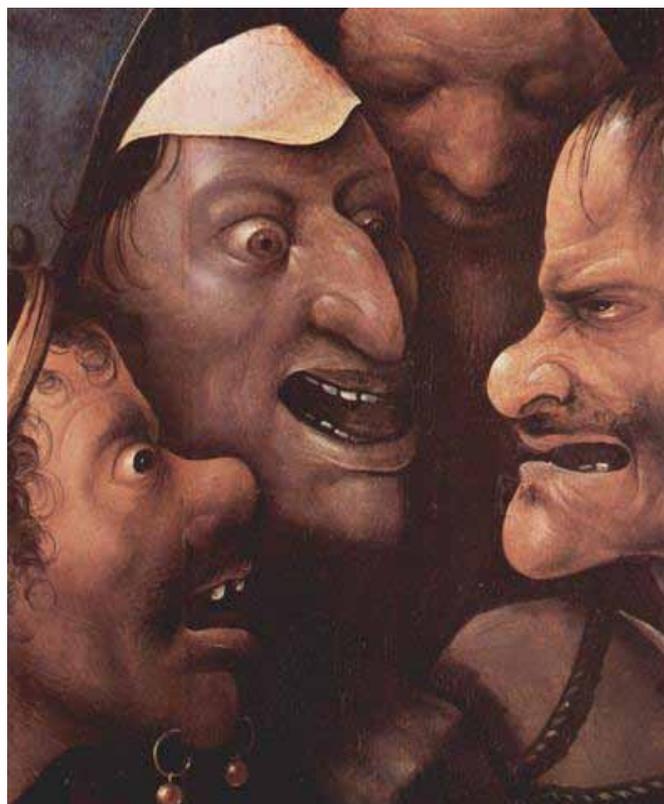
monde réel, il quitte alors prématurément le Dédale et se réveille en crise temporaire (niveau 3). On peut considérer qu'il subit de manière récurrente une crise de niveau 1.

Les explications vont aller bon train à la ferme. Les personnages apprennent que leurs parents ne sont pas leurs géniteurs. Scène de larmes et de déchirement entrecoupées d'explications. Voici 18 ans, cinq cavaliers connus pour être des mercenaires chevronnés sont venus à la ferme. Ils cherchaient des familles d'accueil pour le compte du Deus Ex et ont jeté leur dévolu sur les familles de la communauté. Ils ont versé une importante somme d'argent et ont donné aux parents adoptifs une poupée de rotin, identique à celle que les personnages ont (peut-être) trouvée dans leur lit. L'effigie de la Matriarche. Pressés de questions, les mercenaires n'ont réussi à répondre à aucune, si ce n'est que les parents ne devaient pas s'opposer au départ de leurs « enfants » le moment venu.

Les mercenaires

Les personnages ressentent leur départ comme imminent. D'ailleurs, il leur faut retrouver leur village natal, vu qu'il est en grand danger, semble-t-il. Donc, ils vont tester toutes les pistes. Le meneur est avisé de faire monter la tension peu à peu. Les personnages sont déboussolés et les fausses pistes vont se succéder sur fond de préparatifs de départ. De manière un peu réticente, une mère vient montrer un objet oublié par les mercenaires lors de leur passage : un ceinturon avec une dague marquée du sceau de la Guilde des Mercenaires de Prague.

C'est la seule piste correcte : retrouver la trace des mercenaires et voir s'ils vivent encore. Un des cinq cavaliers est encore recensé



dans les listes de la Guilde, il s'agit de Stern Berkovicz, les autres sont décédés de mort violente, ce qui n'a rien de bizarre pour un mercenaire. Retrouver la trace du dernier survivant est fastidieux, mais pas trop dur. De taverne en taverne, on peut parler à des gens qui ont tous bien connu le mercenaire. Selon les cas, ils fournissent soit autant de pistes que de bières payées, soit des pistes de plus en plus précises à mesure que leurs estomacs se remplissent.

Stern Berkovicz vit dans le champ de mines entre les deux faubourgs de Prague. En fait, au passage du péage, un personnage peut noter (jet de PE + Vigilance ou 6e Sens) un alignement particulièrement intéressant entre un gibet, un épouvantail et une tour de garde. Quelque chose qui ressemble furieusement à une position vue sur l'échiquier dans le Dédale Intérieur. Stern Berkovicz est au milieu du triangle formé par les trois éléments. Ceci est normalement impossible à déduire. Il faut un personnage doté d'un gimmick de mémoire ou qui aurait explicitement fait attention à la partie de damier concernée (et qui aurait vu le trou entouré d'un petit monticule de terre). Alternativement, prendre de la hauteur pour inspecter l'ensemble de la zone permet de noter quelques endroits étranges, dont un trou.

Quand les personnages mettent le pied dans le champ de mines, un être bicéphale leur apparaît également. Il se trouve au même endroit que sur l'échiquier du Dédale. Aucun garde ne semble broncher, et pour cause, ils ne voient rien, eux. Tout semble se passer comme dans la partie du Dédale, sauf qu'il n'y a pas alternance des coups. L'être bicéphale trace en direction du trou sans adopter son schéma de mouvement (comme un cavalier aux échecs). Les personnages seraient avisés d'en faire autant. Au meneur de décider, en fonction des réactions, des risques pris pour passer dans le champ de mines, qui arrive le premier au trou de Stern Berkovicz.

À noter que le champ de mines peut se traverser assez rapidement si un personnage arrive à se rappeler les positions des pièces sur le damier du Dédale. Les mines sont repérables si on va très lentement, mais dans ce cas, les personnages arrivent après l'être bicéphale. Si celui-ci est tué, il disparaît. Idem s'il accomplit ce pour quoi il est là.

Stern Berkovicz, s'il vit encore peut raconter ce qu'il sait. Des enfants, il en a déplacé des dizaines. Il n'a pas tenu un compte. Mais si les personnages insistent, il se gausse d'eux, reprend un peu de prestance et les tance du plus haut qu'il peut, ricane et les renvoie à la Guilde des Mercenaires qui doit avoir un répertoire de toutes les missions qu'il a menées à bien. Le tout est entrecoupé de quintes de toux, de jets de morve, de glaviots sanglants et de rires malsains. Il vit dans un immonde trou, malodorant et fangeux. Une mine pend au plafond. Des cadavres d'animaux de toutes sortes se décomposent partout. S'il est perdu de vue un instant, ou une fois que les personnages le quittent, il sort de son trou et finit par sauter sur une mine.

Le jeu en vrai

Le meneur particulièrement volontaire et fêru d'échecs pourra préparer un vrai damier (ou seule une portion de l'échiquier du Dédale) afin de faire réellement jouer les personnages, que ce soit dans le Dédale ou dans le champ de mines.

Le village

Cap au sud, le long de la route qui mène à Vienne. Ce n'est pas trop loin, une journée et demie de marche. Impossible pour les joueurs d'obtenir des chevaux, denrée rare et trop chère pour leurs moyens. Au poste de garde, le préposé essaie de les dissuader de sortir. On rapporte des mouvements dans la lande. Des Autres ou des perversis. Peu importe. Nul ne sait, mais il est clair qu'il vaut mieux ne pas sortir.

Il y a fort à parier que les personnages vont quand même y aller. Ils devront passer une nuit dehors et camper du mieux qu'ils le pourront. S'ils font du feu, ils attirent inmanquablement des rôdeurs (animaux, Autres ou perversis). Sinon, tout se passe étonnamment bien. Ils entendent quand même au loin des cris et des hululements annonciateurs de bien mauvaises choses.

Le lendemain, ils arrivent à un village désert, apparemment abandonné. Ils en font le tour, le fouillent et finissent par repérer des trappes dans les habitations. Ils trouvent une femme sur le point d'accoucher et 3 enfants (de 1 à 4 ans). Pas de trace du père, ni d'autres habitants du village. Ils sont partis dès lors que l'arrivée des Autres est devenue une certitude. Intransportable, la femme a été laissée sur place. Ils doivent l'aider. Ce n'est pas évident vu les conditions sanitaires. Il faut faire du feu et s'arranger pour que cela se voie le moins possible.

La femme meurt en couches. L'enfant vit.

Dehors, c'est le chaos. Les personnages qui montent le guet vont voir passer des Autres par petits groupes. Certains vont humer les ruines du village et les différentes habitations. Parfois, ils vont s'aventurer dans les pièces ou même passer sur les trappes. Le meneur peut faire monter la tension en programmant un affrontement entre les personnages et quelques Autres égarés, pendant l'accouchement.

Proposition de retour...

Les personnages vont attendre un peu. La lande se calme et les bruits s'éloignent. Ils ont quatre enfants, dont un nouveau-né, sur les bras. Et ils ne savent pas quoi en faire. Ils ont quelques pistes. Une de celles-ci est de retourner à la ferme et de confier les enfants à leurs propres parents adoptifs.

Ils se mettent en route et suivent de loin la cohorte des Autres qui partent à l'attaque de Prague. Ils croisent surtout des attardés ou des égarés. Des affrontements sont possibles, mais pas

souhaitables. Cependant, il n'est pas toujours facile d'empêcher un nouveau-né de pleurer. Les raisons ne manquent pas. Et les autres enfants ne sont pas très dociles non plus.

Quand ils arrivent enfin en vue de Prague, ils constatent que l'enceinte a été enfoncée sur plusieurs centaines de mètres de large et que les Autres sont entrés loin dans la ville. Arriver jusqu'à la ferme est assez malaisé. Les escarmouches sont possibles, avec des Autres blessés et traqués par les patrouilles. Ils sont sans doute pressés. La tension peut encore monter d'un cran s'ils doivent porter secours à un garde attaqué par des pervers qui ont profité de l'attaque des Autres pour piller Prague.

Les scènes de dévastation sont incroyables. Tout cela est macabre. Les bâtiments sont éventrés, explosés, démembrés... les corps pendent dans des positions improbables. Femmes, enfants, vieillards... rien n'a échappé à la fureur des envahisseurs. Les personnages peuvent penser ramasser une arme encore opérationnelle par terre. Des bouts d'armures, entrelacs d'or et de jais, traînent parfois. Monstres et humains s'entassent dans de grotesques coïts.

À mesure qu'ils progressent vers la ferme, les personnages vont acquérir la nette impression que l'offensive s'est dirigée sur la ferme. Ou que cette invasion ressemble à une flèche dont la pointe passe non loin de la ferme. Lorsqu'ils arrivent à destination, ils découvrent un amas de ruines encore fumantes. Des flammèches volettent encore de-ci de-là. Ils fouillent les décombres et ils ne trouvent aucun corps. Aucune trace de leurs parents. Ni corps, ni restes, rien.

Comme point d'orgue à cette découverte particulièrement éprouvante, ils sont attaqués par 3 Autres tapis en embuscade non loin. Ils profitent du désarroi des personnages pour les surprendre. Si le combat tourne mal, Emma Langenfurst déboule pour leur prêter main-forte.

La journée se termine avec un grand sentiment de vide chez les personnages. Ils ont perdu leurs parents adoptifs. Morts ou vifs, ils ne savent de toute façon pas où ils sont. Ils ont 4 enfants sur les bras, dont ils ne savent que faire et il leur a été dit que le nouveau-né était la réponse à leurs questions. Ils ont 3 anges gardiens, des ennemis en quantité... et la possibilité, s'ils le veulent, de retourner dans le Dédale pour y trouver des réponses.

Et maintenant ?

Au terme du scénario, ils ont Éveil au niveau 1. À la discrétion du meneur, un autre pouvoir peut leur être octroyé, en rapport avec leur personnalité. Selon les cas, ce pouvoir sera assorti d'un désavantage, phobie, limite...

Les suites à ce premier scénario sont nombreuses. Beaucoup de pistes sont ouvertes.

D'ailleurs, les personnages peuvent choisir de ne pas rentrer à Prague. Finalement, rien ne les y attend (vu qu'ils ont fait le deuil de leurs parents adoptifs). Ils peuvent donc choisir de se

décharger des enfants et de plonger dans l'aventure en entrant directement dans le Dédale Intérieur, en cherchant les trois drilles ou en prenant, par exemple, la direction de Vienne où les rumeurs les plus folles placent de puissants sorciers.

Personnages en quête de sens

Si les personnages marinent trop longtemps ou que le désespoir les guette, le meneur avisé leur fera revoir des bribes du Dédale Intérieur. Soit en flash comme une vision ou un rêve tout éveillé, soit sous la forme d'une apparition (un des trois drilles, par exemple, ou un lutin tors aux membres cagneux, une créature de l'échiquier entr'aperçue). Les personnages suivent cet inconnu sans pouvoir le rattraper et se retrouvent comme par « enchantement » devant la Guilde des Mercenaires.

Il importe néanmoins que, peu à peu, les personnages prennent leur destin en main. De passifs, guidés, suiveurs, ils doivent petit à petit devenir des meneurs, des guides pour les autres et leurs proches. Parcours initiatique de l'ombre vers la lumière.

Pour atténuer leur peine et leur désarroi, dans l'éventualité fort probable où ils ne rebondissent pas à la fin du scénario et montrent de grands signes de découragement, le meneur collera une rencontre avec un des trois drilles (voire tous les trois) ou tout autre personnage envoyé par la Matriarche. Ce sera l'occasion pour les personnages de faire état de leurs interrogations, et pour les joueurs de procéder à un débriefing de leurs aventures. Ce dialogue permettra de faire le point sur les pistes qui s'offrent à eux. Pour le meneur attentif, c'est l'occasion de rétablir le personnage comme acteur de son propre destin et de réagir sur les différentes pistes évoquées. Il évite ainsi que les joueurs aient l'impression de toujours subir ce qui leur arrive et il les intègre au développement de la suite.

D'autres pistes incluent chercher d'autres enfants arrachés à leur famille, ou d'autres groupes de cavaliers qui font ce genre de sale boulot, faire grandir prématurément le nouveau-né (ou en tout cas entrer en communication avec lui...), trouver d'autres points de connexion entre l'échiquier et la terre...

Les personnages non joueurs

Les trois joyeux drilles

Emma Langenfurst - agent de la Matriarche

AG 2 – CH 2 – CO 3 – DE 2 – FO 1 – IN 2 – PE 1 – PO 3 – SA 2 – VO 4 – Initiative 7

Compétences : équitation (3) – bagarre (6) – rituels (6) – 3 langues (3) – armes blanches (5) – tir (4) – fouille (3) – 6e sens (5) – athlétisme (4) – connaissance de la Noirceur (4) – connaissance du Dédale (3) – autres compétences à (1)

Viktor Vladort - agent de la Matriarche

AG 2 – CH 3 – CO 3 – DE 2 – FO 2 – IN 1 – PE 1 – PO 4 – SA 2 – VO 4 – Initiative 5

Compétences : équitation (2) – bagarre (4) – rituels (5) – 3 langues (2) – armes blanches (6) – tir (5) – athlétisme (5) – acrobatie (3) – étiquette (2) – connaissance du Synode (4) – connaissance du Dédale (2) – autres compétences à (1)

Serj Trbic - agent de la Matriarche

AG 1 – CH 1 – CO 4 – DE 3 – FO 2 – IN 2 – PE 2 – PO 3 – SA 2 – VO 3 – Initiative 7

Compétences : équitation (4) – bagarre (5) – rituels (6) – 3 langues (2) – armes blanches (5) – tir (6) – lancer (5) – remarquer (3) – mécanique (2) – athlétisme (3) – connaissance de la Sorcellerie (2) – connaissance du Dédale (2) – autres compétences à (1)

Les envoyés du Prince

Errants de couloirs (3) dommages FO+1

AG 1 – CH 1 – CO 4 – DE 1 – FO 3 – IN 0 – PE 2 – PO 0 – SA 0 – VO 0 – Initiative 4

Compétences : bagarre (2) – armes contondantes (2) – armes corporelles (2), entre autres.

Guerriers élémentaires (5) épée (+1 à l'Ini et FO +3 en dommages)

AG 3 – CH 1 – CO 3 – DE 2 – FO 3 – IN 1 – PE 2 – PO 0 – SA 0 – VO 0 – Initiative 5

Compétences : équitation (1) – bagarre (3) – armes blanches (3) – tir (1) – athlétisme (5), entre autres.

L'être bicéphale

2 attaques sans malus par tour à la hache à 2 mains – échelle 5

AG 2 – CH 1 – CO 5 – DE 1 – FO 5 – IN 1 – PE 1 – PO 3 – SA 0 – VO 1 – Initiative 6

Compétences : armes à 2 mains (5) – athlétisme (3) – acrobaties (2)

Autres personnages non joueurs

Stern Berkovicz

hache à une main émoussée FO+1

AG 2 – CH 1 – CO 1 – DE 2 – FO 2 – IN 3 – PE 1 – PO 4 – SA 4 – VO 2 – Initiative 4

Compétences : armes tranchantes (3) – athlétisme (1) – diverses compétences non martiales à 3 – autres compétences martiales à 1

Les pervers du final (4)

coutelas rouillés à FO+2

AG 4 – CH 1 – CO 3 – DE 2 – FO 3 – IN 1 – PE 1 – PO 1 – SA 1 – VO 3 – Initiative 5

Compétences : armes tranchantes (3) – esquive (3) – athlétisme (3) – vigilance (3) – fouiller (4) – autres compétences non martiales à 1 – autres compétences martiales à 2

Les Autres de la ferme (3)

rapière à FO+2 – revolver quantique

AG 3 – CH 3 – CO 2 – DE 4 – FO 2 – IN 2 – PE 2 – PO 2 – SA 1 – VO 1 – Initiative 5

Compétences : armes tranchantes (3) – bagarre (2) – esquive (3) – athlétisme (3) – tir (2) – vigilance (3) – fouiller (4) – autres compétences non martiales à 1 – autres compétences martiales à 2



Scénario Joe Bar Team

Embrouilles & Magouilles

Take my Breath Away !

Les combines à Jacky, les magouilles à Bobbie et l'esbroufe façon Maverick, voilà qui devrait donner pas mal de fil à retordre à nos jeunes JoeBar en quête de sensations et de gloire. Oui, mais voilà, quand on commence à titiller des gens influents, ça peut vite tourner au vinaigre et même sentir le roussi! En résumé, une aventure pimentée pour jeunes écervelés fous du guidon et de grosses cylindrées.

Synopsis

Les Mighty Wings débarquent! Pour les JoeBar de chez Mimile, relever le défi proposé par « la bande à Maverick » sera le premier pas dans un monde de magouilles qui leur fera peu à peu mettre le doigt dans un engrenage infernal. Humiliés par leurs adversaires trop bien équipés, les JoeBar passeront chez Jacky pour récupérer du matos digne de ce nom. Mais tout ça n'est pas forcément très légal et ne manquera pas de leur créer quelques démêlés avec les flics du coin. Malgré tout, ils s'en sortiront plutôt bien, mais au moment où ils penseront pouvoir tenir leur revanche sur les Wings, ils se retrouveront dans une situation encore plus critique et définitivement embarqués dans une affaire plutôt louche et surtout franchement risquée! Mais il en faut plus pour impressionner des JoeBar...

Accroche

Roulez comme des décérébrés à contresens sur une petite départementale détrempée ou dans les étroites ruelles d'un bled paumé! Foncez comme des tarés au guidon de machines boostées et surtout, après coup, prétendez que vous n'avez jamais attaqué! Vous êtes des JoeBar...

Chez Mimile

Comme d'habitude pour nos JoeBar, l'aventure commence dans leur bar préféré, Chez Mimile. Et vu qu'avec leurs cartes

de membres, c'est Happy Hour à toute heure, on s'y sent bien chez Mimile. Sans compter que Suzie, la petite nouvelle parmi les serveuses, est franchement agréable à l'œil. Et puis pour peu qu'on tende l'oreille, il est possible de glaner plein d'infos...

Dernières news internationales

« T'as vu la nouvelle GSX-R ? Un vrai monstre de la route c't'engin ! »

« Mouais, j'aime pas les japonaises... »

News locales

« Il paraît qu'il y a un type qui a repris la casse du vieux Louis. »

« Ah ouais ? »

« Il paraît même qu'il fait des super prix sur des tas de pièces et même sur des pièces d'usine ! »

« Ah ouais ? »

« Y a de sacrées affaires à faire, va falloir que j'y fasse un tour ! »

« Ah ouais ? »

« Tu sais, faut faire gaffe sur la route de Saint-Dargeau ! »

« Arrête, ça passe à fond partout ! »

« C'est bien ça le problème, vu qu'y a tout le temps des flics, c'est plutôt tendu ! »

Philosophie de comptoir

« On m'a raconté qu'il y avait une étude américaine qui disait que boire trop d'eau minérale, ça pouvait être dangereux pour la santé ! »

« Quoi ! t'es sûr ? »

« Bah, regarde Mimile, il a la licence IV, dans la légalité et tout et il vend pas une goutte d'Evian. »

« Pas faux... »

« De toutes façons, ça m'étonne qu'à moitié c't'affaire, on nous raconte que des conneries à la télé ! »

«T'es parano toi!»

«J'suis pas quoi ? Répète un peu pour voir!»

Concours de grandes gueules

«Je parie que je te pourris comme je veux avec ta brûle bidon, d'une seule main en roue arrière tout du long!»

«Arrête la fumette Georgette, ma petite sœur te prend quand elle veut avec son Piaggio 50 cc!»

Les Têtes Brûlées

Dans la région de Saint-Dargeau, un groupe de motards fait régner sa loi. Les Têtes Brûlées sont en effet les caïds locaux, de véritables épouvantails de la route. Une victoire contre de tels adversaires est le rêve de tout jeune JoeBar, eu égard au prestige que cela pourrait conférer.

Les Têtes Brûlées sont faciles à repérer. Un gang de bikers vêtus de larges cuirs noirs arborant dans le dos une tête de mort entourée de flammes et sur chaque manche un écusson au niveau de l'épaule. Sur celle de droite figure un F4U Corsair de la seconde guerre mondiale et sur celle de gauche une tasse de café fumante. Avec pour chef de file «Boy», les Têtes Brûlées possèdent tous des Triumph (Rocket III, Thruxton 900, Daytona 650,...), c'est la règle.

S'ils ne sont pas tous des pilotes exceptionnels, les Têtes Brûlées sont cependant redoutés. En implacables compétiteurs, ils sont prêts à tout pour écraser leurs adversaires : leurs mandales et leurs coups de tatanes sont particulièrement réputés pour leurs effets dévastateurs. Poussant le mimétisme à l'extrême, des bottes jusqu'à la coupe de cheveux, les Têtes Brûlées portent tous des casques noirs parés de flammes dorées.

Ça fait un petit moment qu'on ne les a pas vus rôder dans le coin. Il paraîtrait même qu'ils ont défié une bande dans une région limitrophe. Mais il serait étonnant qu'ils ne réapparaissent pas un de ces quatre, au moment où on les attend le moins...

Les Cowboys

Tout semble donc se passer très tranquillement jusqu'au moment où de puissants rugissements se font entendre devant le bar. Descendant de leur moto et faisant claquer les portes du bar à la manière de celles d'un saloon, une bande de quatre ou cinq motards (en gros, autant que de personnages) débarque le sourire aux lèvres (cf. Les Mighty Wings dans les Principaux personnages).

Dans le fond, quelques chuchotements à peine audibles viennent rompre le lourd silence qui s'est installé dans le bar. Sur un jet réussi de PC, il est possible de comprendre «t'as vu c'est la bande

de l'autre fois, c'est pas des tendres!» ou encore «y sont pires que les Têtes Brûlées!».

Celui qui semble être le leader, un grand type en combi grise ornée d'écussons et portant des Ray-Ban Aviator, lance à la cantonade : «Alors les caïds, ça papote ?»

«Nous on préfère l'action, s'il y en a deux ou trois ici qui pensent qu'ils valent mieux qu'une fillette de 10 ans sur une mob', on les prend tout de suite sur la départementale vers Saint-Dargeau.»

Grand silence dans le bar où la plupart des grandes gueules d'il y a quelques minutes ont les yeux fixés sur le fond de leurs verres ou sur leurs bottes. À ce stade, les personnages devraient avoir déjà vivement réagi à cette provocation dans leur propre fief, mais si ce n'est pas le cas, Maverick, le leader de la bande, en rajoute une couche :

«Eh vous, les quatre rigolos là ! Ouais vous là ! Vous êtes nouveaux dans le coin ? J'avais pas vu la dernière fois qu'on est passé. C'est Mardi gras ? Vous êtes déguisés en motards ou vous avez des meules garées dehors ?»

La course

La départementale vers Saint-Dargeau est tout particulièrement réputée pour son tracé sinueux et pour le moins piégeux. Dans le coin, elle a la réputation d'être un juge de paix infaillible en cas de différend entre motards.

«OK, on la fait à la loyale, dès que vous vous sentez prêts, vous démarrez.»

Bien qu'ils démarrent les premiers, les personnages se font pourrir d'emblée, mais comme annoncé, la course est réglo. En même temps, vu la distance qui les sépare déjà de leurs adversaires, les personnages ne risquent pas grand-chose et ne peuvent pas tenter grand-chose non plus à moins de réussir à se rapprocher, ce qui est loin d'être gagné!

Voici une liste non exhaustive présentant quelques-unes des difficultés rencontrées sur le parcours.

Les lacets de Champseigneur

Un enchaînement de virages serrés et de portions sinueuses souvent en dévers avec pas mal de dénivelés. Une section par conséquent très technique (difficulté allant de 10 à 14 selon les portions), mettant à l'épreuve tout autant les qualités des pilotes que celles de leurs montures et où les erreurs se payent très cher en terrain perdu.

Le freinage de l'étang de Salmure

Un freinage complexe en pente sur une chaussée bosselée donnant sur un virage en léger dévers (difficulté 12). Un freinage qu'il vaut mieux anticiper au risque de se retrouver au fond de l'étang (assurer le freinage permet d'abaisser la difficulté à 10, et même moins, au

prix d'une relance plus molle, voire anémique). Inutile de préciser qu'une petite touchette ici peut avoir d'énormes conséquences.

Les boîtes à roues

Bien sûr, il y a de la circulation, dans les deux sens. Il vaut donc mieux posséder de bons réflexes pour éviter Pépé et Paulette qui se traînent dans leur voiturette (difficulté 8) et le jeune cinglé qui arrive à toute berzingue en sens inverse dans sa Golf GTI surbaissée (difficulté 10).

Un affrontement déséquilibré

Même si cela reste discret, en plus d'utiliser des pièces typées compétition, notamment les pneus, les Mighty Wings utilisent de la Nitro pour booster les performances de leurs bécanes. De plus, ils sont loin d'être maladroits guidon en mains. Obligés de surpiloter comme des fous pour tenir la cadence infernale de leurs adversaires qui leur tournent littéralement autour, les personnages vont commettre quelques erreurs. Outre le fait qu'elles les retarderont encore un peu plus, ces bourdes ne seront pas sans conséquences sur leur montures. Fourches tordues, suspentes bousillées, jantes voilées et différents chatares sont à prévoir. Dans certains cas, une réparation s'impose d'urgence même s'il est encore vaguement possible de rouler.

Par chance, il n'y a pas de flics sur la route (c'est franchement étonnant d'ailleurs...).

C'est l'Arsouille !

Pour un JoeBar, « l'Arsouille, y a que ça de vrai ! ». Mélange de pilotage à la limite et de baston dantesque, il s'agit de phases hautement risquées. Bien évidemment, pour éviter les risques inconsidérés et s'en sortir sans trop de bobos, il est toujours possible (même si c'est un peu la honte...) de se donner un peu de marge en « assurant » sur certaines grosses difficultés. Mais, souvent, le prix à payer est de se faire distancer par la meute de pilotes enragés. Et une fois largué, se refaire, c'est mission impossible. Plus d'aspi, c'est la misère.

Cela dit, une fois à l'arrière, on a souvent une meilleure vision de la course et on peut mieux apprécier certaines difficultés (ou, en tout cas, tenter d'éviter de faire les mêmes erreurs que ses collègues). Et puis, pourquoi pas, trouver des sortes de « raccourcis ». Pourquoi donc contourner ce rond-point comme tous les autres, alors qu'il semble possible de passer au beau milieu ? Quitte à se frotter un peu, au prix de quelques acrobaties, contre la verdure ! Faut toujours qu'ils mettent des plantes ou des buissons au milieu de ces fichus ronds-points.

Après tout, on est un JoeBar ou on n'en est pas un...

Un verdict sans appel

Complètement largués, les JoeBar finissent (très) loin derrière les Mighty Wings. Les personnages finissent par les rejoindre, tout piteux, au point de ralliement :

Tout sourire, casque sous le bras, sur lequel son surnom est inscrit en belles lettres blanches formant une sorte de triangle, Maverick est aux anges :

« Il serait temps d'optionner vos meules les mecs, vous vous traînez grave ! Bientôt, vous allez vous faire doubler par des Twingos ! »

« Quand je pense qu'on n'attaquait même pas ! » ajoute-t-il en regardant ses comparses avec un sourire complice.

« Mais je suis grand prince, reprend-t-il sur un ton des plus condescendants, je vous laisse la possibilité de vous refaire, je vous offre une revanche. Disons d'ici à la semaine prochaine, même parcours, mêmes règles. Mais cette fois-ci les perdants devront mettre la main à la poche ou filer une de leur meule ! Ou ce qu'il en reste ! »

« Ça sert à rien, je te parie que ces larves vont se dégonfler ! » enchaîne Riton. Et dans un grand éclat de rire, les Wings s'en vont plein pot en faisant rugir leurs machines.

De retour chez Mimile

Certes, pour les JoeBar, la situation n'est guère reluisante et cela risque de leur être difficile de se décider à retourner chez Mimile de peur de se faire méchamment tailler un costar. Mais il leur est toujours possible de recourir à leur mauvaise foi légendaire pour sauver la face. Surtout que les autres auraient bien tort de l'ouvrir, vu comme ils ont joué les mauviettes. Et puis, il leur faut des tuyaux ou un coup de main, car ce n'est pas avec leurs maigres économies qu'ils vont pouvoir réparer leurs bécanes et monter les modifs indispensables pour rabattre le caquet à cet idiot de Maverick.

Enfin, inutile d'espérer pouvoir bricoler leurs motos à l'arrache (comme ils en ont parfois l'habitude), elles sont trop endommagées, et ils ne pourraient quand même pas rivaliser avec les Wings. Il leur faut du lourd.

Et pour du lourd, qu'il s'agisse de réparations ou de modifications, tous les avis convergent :

« Si vous voulez pas passer pour des poireaux, rendez vous chez Jacky. En plus, il vous fera des prix ! »

S'ils ne savent pas où ça se trouve, on leur indique sans problème :

« Ça se trouve sur la route de Muzarches, juste à côté d'un petit bled nommé Mas-les-Vignes. »

« Vous pouvez pas la louper la casse à Jacky. Depuis qu'il l'a reprise, à l'entrée, y a une espèce de gros barbare avec un marteau sur un grand panneau ! »

Chez Jacky

Ça n'a plus rien à voir avec la casse miteuse du vieux Louis! Chez Jacky (cf. Principaux lieux), le moins que l'on puisse dire c'est qu'il y a du choix! En plus des pièces «standard», Jacky (cf. Principaux personnages) est assez enclin à emmener les «bons clients» dans la remise du fond, celle où se trouvent les pièces «spéciales»! Et puis bien sûr, il y a tous ces artifices qui permettent de mettre la touche finale à son engin afin de le rendre unique : pots chromés, jantes compé, bulles aérodynamiques...

Comme prévu, les tarifs défient toute concurrence et d'ailleurs les motards locaux ne s'y trompent pas, les clients affluent d'un peu partout pour ne pas louper LA bonne affaire.

Avenant comme tout, Jacky devrait très facilement mettre les JoeBar dans sa poche :

« Bons choix! Avec ça, vous allez avionner les gars! »

« Vous avez pas assez ? Écoutez, je vous fais crédit les mecs! Ça me fait plaisir, vous me paierez quand vous aurez les thunes! » (Surtout que les personnages devraient envisager de se renflouer en remportant le prochain affrontement avec la bande à Maverick).

Les JoeBar devraient ainsi non seulement remettre leur bécane en état à moindre frais, mais aussi faire l'acquisition de petits extras (tels que des injecteurs de Nitro) à même de les aider à tenir la dragée haute aux Mighty Wings ou à qui que ce soit d'autre d'ailleurs. Pour les pièces spéciales, qui ne sont pas forcément directement disponibles, Jacky leur propose de les livrer d'ici quelques jours au cours d'une «concentration», un de ces rassemblements de motards sur un parking d'un des supermarchés de la région.



JoeBar devraient s'en sortir relativement bien même si leurs rivaux sont de sacrés acrobates.

Un peu en retard, Jacky finit par arriver au point de rendez-vous avec les pièces spéciales, alors que les personnages et les Wings sont encore en train de s'expliquer.

« Vous en faites pas pour ces tocards. Avec ce que je vous amène, vous allez bientôt plus les voir que dans vos rétros! »

Un peu à l'écart de l'attroupement, Jacky remet les fameuses pièces aux JoeBar en échange d'un premier acompte. Mais alors qu'il est en train de leur expliquer comment les monter de manière optimale sur leurs bécanes, un important mouvement de foule se produit au sein de l'attroupement de motards. Les flics débarquent!

« Méérde, v'la la bleusaille! » s'écrie Jacky qui remballé son matos et remonte dans sa voiture en démarrant en trombe. Pour les JoeBar, la situation n'est pas simple puisqu'ils ont désormais sur les bras tout un tas de pièces pas franchement légales et que plusieurs véhicules de police foncent sur le lieu de rassemblement.

Au chat et à la souris...

Alors que la plupart des motards partent un peu dans tous les sens, et bien souvent avec une voiture de police aux trousses, les JoeBar grimpent sur leurs engins après avoir arrimé tant bien que mal leurs nouvelles acquisitions sur leurs bécanes. S'engage alors une véritable course-poursuite dans Saint-Dargeau, avec les flics au cul. Les JoeBar ont bien sûr toute latitude pour tenter de semer leurs poursuivants, rester groupés, se séparer, foncer sur les grands axes ou s'enfoncer dans la vieille ville et ses petites ruelles escarpées, se faufiler là où une voiture ne pourrait pas décentement les suivre (mais les flics sont parfois optimistes...), zigzaguer à travers la circulation encore relativement soutenue du boulevard de l'Ouest...

Après quelques chassés-croisés assez chauds avec la maréchaussée, nos JoeBar en seront quittes pour quelques éraflures sur leurs motos et peut-être sur leurs nouveaux équipements à moins. En effet, s'ils n'ont pas été assez précautionneux au moment d'arrimer les équipements sur leurs engins, il n'est pas exclu que des pièces se détachent et, pourquoi pas, facilitent leur fuite en constituant des obstacles inattendus! Après une nuit passablement agitée, ils sont finalement de retour au bercail.

Il n'en va pas de même avec les Wings, piégés, qui doivent passer la nuit au poste. En échange de leur liberté (provisoire?) et d'un «oubli» des flics concernant la non-conformité flagrante de leurs engins, ils balancent tout ce qu'ils savent sur Jacky et ses magouilles. Le deal est clair. Ils ont le droit d'aller et venir comme bon leur semble, mais c'est pour récolter des infos sur Jacky. Toutefois, il se pourrait bien que quelques ripoux soient au courant de leur trahison.

Diversions

Vos joueurs s'endorment ? Vous voulez plus d'action ? Ou tout simplement compliquer la situation ? Rajoutez donc quelques diversions...

Les loubards : des petits jeunes en manque de sensations ont vandalisé le bar de Mimile ! Même s'ils se sont carapatés avec leurs mobs pétaradantes, il devrait être facile de les retrouver.

Jour de verglas : l'hiver est arrivé tôt à Saint-Dargeau, et alors que les JoeBar se rendent à leur bar préféré et ont les pires difficultés à rester sur la route en partie verglacée, ils se font tailler par des types en 4x4 avec leurs chaînes de « montagne ». Y a pas moyen de se faire ridiculiser par des caisseux ! Allez, hop, plein gaz et tant pis si ça glisse un peu.

Les coyotes : ça devait arriver, des kakous fous de tuning avec leur bagnoles japonaises se sont garés devant chez Mimile, n'ayant visiblement pas compris qu'ils n'étaient pas les bienvenus. Et ils osent prétendre que leurs « boitaroues » peuvent tenir la comparaison avec des deux-roues. C'est qu'ils seraient presque drôles....

La revanche

Quelques jours après leur rodéo sauvage à travers Saint-Dargeau et alors qu'ils ont eu le temps de monter leurs nouvelles pièces, les JoeBar se tirent la bourre sur les petites routes du coin histoire de tester les nouvelles modifications. Alors qu'ils arrivent à un carrefour, ils tombent nez à nez avec les Wings et engagent aussi tôt une deuxième course contre leurs ennemis jurés, sans préliminaires. Cette fois-ci, la course est beaucoup plus serrée. Maverick et ses acolytes sont moins fringants que la fois d'avant (les personnages peuvent s'en rendre compte s'ils sont un peu observateurs).

Résultat, l'affrontement est beaucoup plus musclé, les Wings n'hésitant pas à jouer des coudes pour se frayer un passage, voire pour carrément faire sortir leurs adversaires de la route à grands coups de tatane (contrairement à ce qui avait été convenu...).

Le duel entre les deux équipes tourne court alors que les membres des deux groupes s'échangent joyeusement quelques torgnoles à plus de cent à l'heure. Ils se font, en effet, prendre en chasse par deux grosses berlines allemandes survitaminées. Les deux bolides couleur d'ébène; et dont les vitres teintées sont également intégralement noires, foncent sur eux à toute allure de manière on ne peut plus agressive. Pour les Wings et les JoeBar, il ne s'agit plus d'une simple course, il est désormais question de survie, car les deux mastodontes de plus de deux tonnes lancés pleine balle à leur poursuite ne font pas semblant de vouloir les dégommer telles de simples quilles de bowling.

Après un début de poursuite des plus tendus, tout ce petit monde arrive, un peu trop vite bien sûr, sur le tristement célèbre rond-

point d'Aveciennes, réputé pour être l'un des plus accidentogènes du département. Si les motards ne s'en sortent pas trop mal (ou en tout cas avec peu de casse), l'un des deux bolides teutons loupe son freinage sur l'asphalte un peu trop gras et vient s'encrasser sur le terre-plein central avant d'entamer un demi-tonneau et de se retrouver sur le toit. Ayant remarqué les flics au loin, le pilote de l'autre berline prend la première à droite sans demander son reste. Les JoeBar seraient d'ailleurs bien inspirés d'en faire autant, car les gendarmes qui effectuaient des contrôles radars à quelques centaines de mètres de là font désormais route vers le lieu de l'accident. Mais les Wings, Maverick en tête, insistent pour aller « discuter » avec le ou les occupants du véhicule. La discussion en question est extrêmement brève, mais des plus énergiques et le leader des Wings en revient furax avant de monter sur sa moto et de quitter les lieux au plus vite avec les JoeBar.

La Boîte à Idées

Autres bandes : il n'est pas exclu que d'autres bandes de motards déjantés soient mêlées à ces affaires de trafics de pièces, soit en tant que complices soit en tant que pigeons. Ils auraient alors, pour différentes raisons, tout intérêt à intervenir dans cette gigue endiablée soit en se présentant comme des alliés (qu'ils ne sont peut-être pas), soit en s'affirmant comme des rivaux (alors qu'ils feraient peut-être mieux d'unir leur force à celle des JoeBar...).

Les Wings en solo : il est tout à fait possible d'imaginer que Maverick ne veuille pas forcément lâcher les infos dont il dispose, que ce soit à propos de ses liens avec Jacky ou en ce qui concerne le fait qu'il l'ait balancé aux flics. Il peut aussi opter pour la subtilité en livrant d'abord un gros mensonge aux JoeBar, non sans avoir été trouver le conducteur de la grosse berline pour bien s'assurer qu'ils se rendront compte qu'il ment. Ensuite, il va leur servir un second mensonge qu'ils goberont dans sa totalité, en affectant le repentir. Il pourrait également montrer un objet prétendument récupéré dans la grosse berline germanique et qui appartiendrait à Jacky pour le mouiller définitivement.

Les JoeBar en solo : après les révélations qu'ils viennent d'entendre (sur Jacky et les trafics), il n'est pas sûr non plus que les personnages décident de suivre Maverick, vu que question preuve, c'est plutôt léger. Il y a une belle possibilité pour qu'ils tentent de prévenir Jacky ou tout simplement qu'ils essaient de le trouver avant les Wings (mais ça risque d'être serré).

L'expédition

Une fois qu'ils se sont tous suffisamment éloignés des gendarmes (en priorité, ceux-ci portent secours à l'occupant du véhicule accidenté), Maverick fait signe à tout le monde de s'arrêter.

« Ces types sont à la solde de ce fumier de Jacky ! Vous savez, celui qui tient la casse et qui vous a vendu vos nouvelles pièces ! »

« On l'a récemment balancé aux flics pour ses nombreux trafics, et maintenant il veut nous faire la peau, ce salaud! Et j'ai bien peur que vous ne soyez aussi sur la liste désormais! »

« À vous de voir ce que vous faites, mais en ce qui me concerne, je vais lui rendre une petite visite pour mettre les choses au point. »

Pour les JoeBar, cette proposition ressemble à une sorte d'alliance, certes difficile à accepter, mais la curiosité devrait être la plus forte : au minimum, ils seront sûrement tentés de mener une filature discrète sur Maverick et les Wings, à défaut de faire équipe avec ceux qui étaient encore leurs ennemis jurés, voici cinq minutes à peine.

Alors qu'ils arrivent au niveau de la casse de Mas-les-Vignes, où ils espèrent trouver le tenancier de la casse, les Wings et les JoeBar entendent un monstrueux rugissement provenant de la cour de derrière. Ils se précipitent pour voir un type casqué enfourcher une Aprilia rouge feu et partir à fond en leur faisant un geste peu amical... Maverick s'écrie : « C'est la meule à Jacky, je reconnais son casque rouge. Vite, y a pas une seconde à perdre : cette tarlouze est en train de se tirer! »

Vraisemblablement prévenu par les hommes de main de Bobbie, le Titi est en train de prendre la poudre d'escampette...

Highway to the Danger Zone

Les Wings et les JoeBar se lancent donc immédiatement à la poursuite de Jacky. Avec une avance certaine et une bécane très performante, ce dernier ne sera pas facile à rattraper. Cependant, n'étant pas un pilote émérite, il commet un certain nombre d'erreurs qui lui seront fatales, au final.

Course poursuite sur l'autoroute

Visiblement peu à l'aise sur les petites routes et se faisant facilement remonter, Jacky rejoint assez rapidement la bretelle de Castel-Leroux et s'engage sur l'autoroute à plus de 200 km/h en zigzaguant à pleine vitesse à travers la circulation peu soutenue. Les portions en ligne droite lui permettent d'utiliser la pleine puissance de son engin. Mais, il se fait rattraper dans les parties plus techniques.

Les JoeBar et les Wings, plus habiles, finissent donc par se rapprocher peu à peu du fugitif. Alors qu'ils pensent être sur le point de cueillir leur cible, deux grosses berlines allemandes identiques à celles qu'ils ont croisées peu de temps avant s'engagent à leur tour sur l'autoroute et les prennent en chasse. Les deux monstres de la route réussissent à se faufiler à travers les quelques voitures circulant sur l'autoroute, leur vitesse de pointe leur permet de se rapprocher des motards. Ceux-ci devraient quand même réussir à parvenir au niveau de Jacky, histoire d'être en mesure de lui filer deux trois coups de tatanes bien destructeurs.

Pièces Chinoises ?

Les pièces de rechange de Jacky ne sont pas toujours de toute première qualité. Pour tout dire, elles seraient même plutôt d'une solidité plus que douteuse. À la fin de l'aventure, nos amis JoeBar vont rapidement s'en apercevoir à leurs dépens : la plupart des nouvelles pièces seront totalement hors d'usage. Il faut dire aussi que les pièces n'ont pas été ménagées. En fait, il se pourrait même que certaines pièces soient si peu fiables qu'elles lâchent nos amis au beau milieu de l'aventure, et aux moments les moins opportuns, bien sûr !

Le chantier

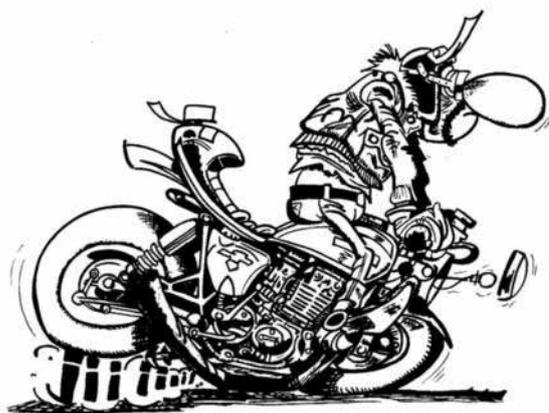
Voyant que les choses tournent mal, Jacky, de peur de se faire ratiboiser, part dans un magistral dérapage et prend une de ces sorties de service situées régulièrement à certains endroits des autoroutes. Par la suite, un à un, les membres de la bande des Wings sauf Maverick, vont se retrouver hors service. Tout est prêt pour un final musclé entre Jacky et lui.

Riton dans le tronc!

Le dérapage se passe mal pour Riton, il tire tout droit et décolle sur la glissière de sécurité, pour finir sa course dans un arbre! Pour le reste de la troupe, le dérapage se passe tant bien que mal, avec toujours les deux grosses berlines aux troussees. Quelques dizaines de mètres plus loin, le tapis bitumeux fait rapidement place à un petit chemin de terre aboutissant à un chantier! Un insensé gymkhana s'en suit à travers les baraques de chantier, les monticules de graviers et bien sûr les nombreux engins de terrassement!

La déveine dans la benne!

Pas de bol pour Étienne, il tente un raccourci, prend plein gaz une sorte de tremplin, mais ne peut éviter un camion-benne qui déboule de nulle part. Pendant ce temps, les deux grosses cylindrées allemandes perdent du terrain, les conditions n'étant pas vraiment optimales pour elles.



La purée dans le gravier!

Suite à une dérive trop prononcée dans une courbe rapide, Hervé s'obstine, ouvre les gaz en grand et perd le contrôle de sa Suzuki qui part en traînard pour aller se planter dans un bac rempli de gravier. Trop peu agiles, les deux berlines noires ont disparu des rétros des pilotes rescapés. Pour le moment en tout cas...

La furie au tapis!

Dans la roue du fuyard depuis un petit moment, Sylvie réussit un bon enchaînement entre deux manitous et se rapproche encore un peu plus. Alors qu'elle est à deux doigts de rattraper Jacky, celui-ci met un brutal coup de frein, se porte à sa hauteur et place un coup de pied vicelard sur le flan de sa moto. Totalement déséquilibrée, Sylvie finit sa folle course dans une couche de goudron en train de refroidir.

Maverick et les JoeBar tiennent bon et coincent (non sans mal) Jacky qui vient de se gaufrer près des silos à gravier au point le plus haut du chantier. Le leader des Wings s'arrête à sa hauteur et l'empoigne rageusement avant que le Titi ait eu le temps de remonter sur sa bécane. Deux trois pêches plus tard et son casque retiré avec virulence par Maverick, Jacky semble à point pour déballer tout ce qu'il sait. Mais il ose encore faire le mariolle :

«Alors comment ça va Pierre Michel ?»

«Ce nom ne signifie plus rien pour moi!» répond froidement Mav' avant d'asséner une nouvelle droite au gringalet en combinaison rouge.

«J'y suis pour rien, tu sais bien que c'est Bobbie qui tire toutes les ficelles!»

Through the fire

Mais qui est donc ce Bobbie ? Voilà une question à laquelle les JoeBar n'auront pas le loisir de trouver tout de suite une réponse, car les deux grosses berlines teutonnes débarquent subitement. Deux types en sortent illico : il s'agit de Martial et Jojo (cf. Principaux personnages), tous deux l'arme au poing. Et les tirs fusent immédiatement! La politique de la maison semble d'ailleurs être d'éviter soigneusement tout tir de sommation. À pied ou sur leurs meules, les JoeBar auront fort à faire pour éviter de se faire plomber par les deux hommes de main de Bobbie. Dans le feu de l'action, totalement surpris par l'irruption des deux flingueurs, Maverick prend une balle dans le bras et s'effondre.

Peut alors s'en suivre un terrible rodéo au cours duquel les JoeBar pourchassés, à pieds ou sur leurs bécanes, se font tirer dessus par les deux psychopathes, jusqu'au moment salvateur où la cavalerie débarque! Les responsables du chantier ont en effet alerté les forces de l'ordre pour les prévenir qu'un terrible règlement de compte avait lieu au beau milieu du raccordement de la départementale de Puységurt à l'autoroute!

Épilogue

Une fois n'est pas coutume, les gardiens de la paix félicitent les JoeBar pour leur aide... Gageons cependant que l'état de grâce ne durera pas très longtemps et qu'à la prochaine infraction, la maréchaussée n'hésitera pas à verbaliser sévèrement nos amis fous du guidon.

Quant aux Mighty Wings, ils en sont quittes pour un long séjour à l'hosto, mais profitent également de l'indulgence des forces de l'ordre pour services rendus.

En effet, Jacky et Martial se sont fait coffrer, et sont désormais grandement invités à balancer tout ce qu'ils savent. Mais une des deux berlines noires a réussi à s'échapper et le cerveau derrière toute cette affaire n'est pas encore connu avec certitude. Il se pourrait qu'il s'agisse d'une ancienne figure du grand banditisme, mais les éléments permettant de le confondre sont encore bien peu nombreux, pour ne pas dire inexistantes...

La Vengeance de Bobbie

Il est clair que Bobbie ne va pas en rester là. Se faire ridiculiser par des petites frappes en moto n'est pas vraiment son passe-temps favori. Et quand Bobbie est fâché, ça fait du bruit. Aidé de ses meilleurs avocats, il est bien possible qu'il réussisse à obtenir un non-lieu ou une liberté probatoire pour ce pauvre Jacky qui n'est qu'un pantin dans toute cette histoire. Et puis, les têtes brûlées façon Mighty Wings, ce n'est pas ça qui manque! Surtout que certains ne demandent rien d'autre que d'infliger une sévère leçon à une bande de jeunes motards trop sûrs d'eux. En plus, c'est beaucoup plus facile quand on est aidé par des Ripoux comme Josinsky et Rivière.

Principaux personnages

La bande à Bobbie

Bobbie l'Embrouille

Bobbie n'est autre que le big boss de notre histoire. De son vrai nom Robert Chureennes, Bobbie l'Embrouille est un gros bonnet de la pègre qui a plus de 30 ans de «métier» dans les pattes. Il a officiellement raccroché depuis plus de 10 ans après l'affaire des «Coucous Suisses» où il avait écopé de 15 ans de tôle. Sorti au bout de 7 ans pour bonne conduite, il a rapidement renoué les liens avec ses différents réseaux. Il en a d'ailleurs profité pour régler discrètement quelques comptes avec ceux qui avaient eu la langue trop bien pendue quelques années auparavant.

Il a repris tranquillement ses petites «affaires» d'import-export international. Bobbie a donc besoin de types comme Jacky pour écouler sa marchandise discrètes...

«Tu crois que tu m'impressionnes ? Espèce de petite gouape minable!»

Cran 5

PasCon 6

GNon 2

Compétences : Antiflic 6, Mauvaise Foi 6, Tiroir-Caisse 7.

Hommes de main de Bobbie

Bien sûr, Bobbie a quelques hommes de main pour effectuer le sale boulot, les basses besognes, des types qui ont la main lourde. Ça tombe bien, Bobbie a le bras long!

Martial Harte

Chef des gros bras à la solde de Bobbie, Martial est plutôt du genre armoire à glaces qui tabasse avant de poser des questions (en admettant que les malheureux qui ont croisé sa route soient encore en état de parler). Plutôt taciturne, ce colosse préfère, comme on peut s'en douter, l'action aux longs discours.

« Quand j'en aurai fini avec toi, même ta mère, elle te reconnaîtra pas. »

Cran 4

PasCon 1

GNon 5

Compétences : Antiflic 3, Flingue 2, Gross'Pêche 4, Conduite (grosse berline d'outre-Rhin) 3

Jojo la Case

Très grand et particulièrement maigre, Jojo est affublé d'un nombre impressionnant de tics en tous genres. Très peu loquace, il laisse souvent ceux qui l'accompagnent parler pour lui, lorsque son regard n'est pas assez explicite. D'ailleurs, on dit souvent de lui : « On le surnomme comme ça parce qu'il lui en manque une! ». C'est un fidèle de Bobbie de longue date, son nettoyeur attitré en quelque sorte. Il descend de sang-froid tous les importuns et les balance au fond d'un cours d'eau quelconque lestés de quelques kilos de parpaings.

« ... »

Cran 5

PasCon 2

GNon 2

Compétences : Antiflic 4, Flingue 4, Gross'Pêche 2, Conduite (grosse berline d'outre-Rhin) 3

Jeux d'ombres N° 9

Jacky le Titi

C'est le tenancier de la casse de Mas-les-Vignes et du petit bar attendant, son incroyable bagout et son fort accent parigot lui valent son surnom. Trafic de pièces détachées, pièces sabotées, essence frelatée, combines avec des flics ripoux, récupération de pièces chinoises contrefaites chopées aux douanes, Jacky ne recule devant rien, surtout s'il a l'appui de Bobbie. Les différentes pièces récupérées par les complices de Bobbie sont revendues chez Jackie à même pas la moitié du prix.

La « combine à Jacky » est simple, il rachète une vieille casse pas chère, injecte son stock de pièces frauduleuses fournies par l'entremise de Bobbie qu'il écoule « à pas cher ». Mais Jacky n'est rien sans Bobbie l'Embrouille qui possède tous les contacts avec les douaniers et les flics complices de la magouille (cf. ci-après Les Ripoux) et qu'il arrose copieusement.

« Pas de problème! Tu peux payer en trois fois sans frais, t'as juste à signer là, en bas à droite. Te fais pas chier à lire toutes ces paperasses... »

Cran 2

PasCon 4

GNon 1

Compétences : Antiflic 2, Mauvaise Foi 3, Moto 2, Tiroir-Caisse 2.

Jacky n'est ni un gros costaud ni un grand pilote, mais il a une sacrée moto, une Aprilia rouge feu largement optionnée :

Aprilia RSV 1000 R «Diavolo»

CTG 4 STA +0 VIT 5/9 SOL 6

Modif : Cadre titane, Disques carbone-céramique, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus MotoGP...

Casque : rouge feu.

Les Ripoux

Si les Wings ne se font pas choper lorsqu'ils enchaînent les courses contre les fadas du guidon de la région c'est tout simplement parce que Bobbie et Jacky ont quelques contacts au sein de la Police et de la Gendarmerie. Eh oui, c'est ce qu'on appelle des Ripoux : quelques infos stratégiques et une cécité complice contre quelques biffetons de temps en temps. De « braves » gars qui risquent de ne pas du tout apprécier que Maverick et ses acolytes aient vendu la mèche et balancé Jacky. En plus de tout cafter à leurs amis (Bobbie et consorts), il n'est pas exclu qu'ils décident de régler quelques comptes eux-mêmes...

Josinsky

Longiligne et maigre, nerveux, au parler saccadé, la cinquantaine bien tassée, René Josinsky a déjà plus de 35 ans de maison. Et presque autant d'années de combines louches. Peu satisfait de

Mé kesskidit lui ?

Le jargon des motards est parfois quelque peu cryptique pour les non initiés. Voici donc un petit lexique pour s'y retrouver un peu mieux :

Angler : prendre un virage en faisant riper les cale-pieds, trajecter

Arsouille : course de motards en pleine circulation

Bécane : moto (aussi : brêle, meule, mob', tom...)

Boîte à roues : voiture (aussi : caisse, chicane mobile...)

Burn : plein gaz alors que les freins sont toujours serrés : ça fait plein de fumée!

Carbu : carburateur

Chtare : un pète, un dégât plutôt superficiel

Déposer : larguer, enrhumé, pourrir, mettre une valise...

Exter' : doubler par l'extérieur (marche aussi avec Inter')

Fading : forte détérioration de l'efficacité des freins suite à une utilisation trop extrême!

Gaufrage : plantage, viandage, croûtage, gamellage, mise au tas : t'as freiné trop tard mon gars!

Gommards : pneus, boudins,...

Moulin : moteur, moulbif...

Nitro : le truc qui permet d'avionner!

Poireau : blaireau, type qui ne sait pas faire de la moto

Stoppie : freinage (très) appuyé se finissant en roue avant

Suspatte : suspension

Tartiner : péter les chronos, être au taquet, avoiner, envoyer, avionner...

Tréteau : bécane qu'avance pas! (aussi : veau, limace, daube, chiotte...)

Villo : vilebrequin

Wheeling : faire une roue arrière, c'est-à-dire lever la roue avant

sa modeste paye de fonctionnaire, il a eu tôt fait de soutirer quelques « pourboires » aux petites frappes qu'il interpellait en échange d'une liberté temporaire. Peu à peu, il a réussi à monter une petite affaire de tripots clandestins avec quelques barmans de la région. C'est là qu'il a fait connaissance avec des amis de Bobbie qui lui ont proposé « un job facile et bien rémunéré ».

« Aboule le blé, face d'endive gelée ! »

Rivière

Petit, trapu, la quarantaine, le sourire en coin et la vanne facile, François Rivière vient d'être muté récemment dans la région de Saint-Dargeau suite à « quelques erreurs professionnelles ». Expert en trafic en tous genres lorsqu'il exerçait du côté de Barbès, il a trouvé à qui parler avec Josinsky. Et c'est désormais à deux, en indépendants ou en cheville avec les sbires de Bobbie, qu'ils récupèrent un paquet d'oseille (avec notamment un pourcentage sur les ventes réalisées par Jacky). Ça permet d'arrondir les fins de mois...

« Eh, t'as appris à compter où, face de gnou ? »

Face de Ripoux !

Josinsky et Rivière ont instauré une sorte de pari : ils doivent systématiquement ponctuer les fins de leurs phrases d'un « face de » lorsqu'ils s'adressent à un de leurs « clients ». Et si possible, il faut que ça rime avec leur dernière phrase. Puéril ? Peut-être, mais ça ne fait généralement pas trop sourire ceux qui sont aux prises avec ces deux sangsues.

Lorsqu'un des deux ripoux ne relève pas le défi, il doit alors payer un resto à son comparse avec le fric glané à droite ou à gauche !

Les Mighty Wings

Maverick le Caustique

Arrogant et sarcastique, Maverick (qui ne supporte pas qu'on l'appelle autrement) se croit en plein Top Gun sur sa Kawasaki GPZ900R. Il cherche son Iceman afin de se mesurer à lui et enfin laver l'affront subi dans le film. À une époque, il a bien cru qu'il l'avait trouvé avec « la Déveine » mais celui-ci a été bien vite rattrapé par sa malchance légendaire, et les deux rivaux d'antan sont devenus potes. Le leader des Mighty Wings a scellé un accord avec Jacky dans le but de lui faire une pub discrète, mais efficace. En échange, lui et ses comparses ont la possibilité de récupérer gratuitement des pièces de premier choix pour booster leurs bécanes aux frais de la princesse.

« Tu sais que tu ressembles vraiment à rien avec ta brêle de nain ? »

Cran 4

PasCon 2

GNon 4

Jeux d'ombres N° 9

Compétences : Antiflic 1, Gross'Pêche 2, Mauvaise Foi 2, Moto 4, Tiroir-Caisse 1.

Kawasaki GPZ900R « Tomcat »

CTG 4 STA -1 VIT 4/9 SOL 8

Modif : Cadre titane, Disques céramique, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus superbike...

Casque : bleu marine. Maverick est inscrit en majuscule en blanc et forme un triangle au-dessus de la visière. Des aigles stylisés, rouges et blancs, sont peints sur les côtés.

Etienne la Déveine

Quand y a quelque chose qui merde, c'est pour Etienne et si ça peut merder au maximum alors ce sera le cas, voire pire ! Malgré de fréquents séjours à l'hosto, « la Déveine » remonte à chaque fois sur sa Honda CBR918RR noire frappée d'un numéro 13 rouge cerclé de blanc qui, elle, survit miraculeusement à tous les accidents que subit son pilote (ce qui nécessite tout de même quelques menues réparations). Lorsqu'il reste sur la route, « la Déveine » est un motard très rapide, un vrai calibre, du niveau de son chef de file.

« Ah meeeeeeeeeerde ! »

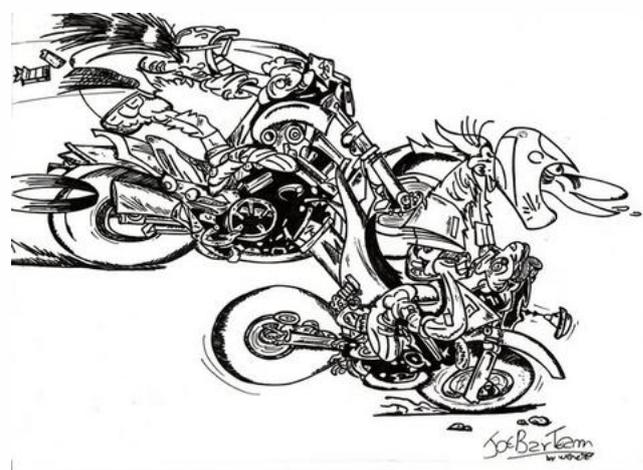
Cran 4

PasCon 3

GNon 3

Compétences : Acrobat (wheeling) 2, Gross'Pêche 1, Mécano 1, Moto 4, Tuning 1, Zen 1.

Honda CBR918RR « Black Cat »





CTG 4 STA -1 VIT 5/8 SOL 10

Modif : Cadre alu, Disques céramique, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus Bol d'or...

Casque : blanc, arborant le chiffre 13 en rouge cerclé de noir sur la partie arrière.

Riton le Tromblon

Son surnom est dû à la forme peu orthodoxe des échappements de sa monture, une Ducati 748 SP passablement trafiquée. Ils ont tendance à cracher le feu plutôt facilement, la faute à un réglage d'injection pour le moins extrême. Les mauvaises langues ajoutent également que ce surnom est aussi dû à sa manière très particulière de piloter, brutale et pas toujours très sûre. Les nombreuses épaves qu'il a à son tableau de chasse (toutes des Ducar') peuvent en témoigner.

«Là tu vois, ça pète le feu!»

Cran 3

PasCon 2

GNon 4

Compétences : Antiflic 1, Connaissance (Nitro) 2, Crash 2, Moto 2, Tuning 2.

Ducati 748 SP «Furioso»

CTG 4 STA -2 VIT 4/8 SOL 7

Modif : Cadre alu, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus superbike...

Casque : orange.

Hervé la Purée

Avec sa Suzuki GSX-R 750, Hervé fait rarement semblant de mettre les gaz : il envoi tout! Gaz en grand tout le temps, même sur sol mouillé ou dans les virages les plus serrés, c'est un pro du dérapage avec ses pneus typés «Drift». Le style est pour le moins spectaculaire, mais pas toujours des

plus efficaces. Toujours est-il que pour déposer «La Purée» à un freinage, il vaut mieux se lever tôt ou plus exactement freiner très tard et même quand on pense l'avoir doublé, il est toujours capable de refaire l'exter' à moitié en vrac et moteur hurlant!

«Le truc métallique qu'est juste devant la poignée des gaz ? Bah, j'sais plus à quoi il sert...»

Cran 3

PasCon 3

GNon 3

Compétences : Acrobat (drift) 2, Conduite (Dragster) 1, Connaissance (Pneus) 2, Crash 1, Moto 2, Tuning 1.

Suzuki GSX-R 750 «Tokyo Drift»

CTG 4 STA -1 VIT 5/8 SOL 6

Modif : Cadre titane, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus superdrift...

Casque : bleu clair avec les deux kanji de Tōkyō en argenté sur la partie arrière.

Sylvie la Furie

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'on la repère de loin avec sa combinaison rose bonbon et son casque vert pomme, assortis à sa Yamaha R1. Sa silhouette longiligne et sa longue chevelure rousse dépassant de son casque ne trompent pas, il s'agit bien là de la représentante de la gente féminine au sein de l'équipe. Vous avez des doutes quant au fait qu'elle n'a pas toujours très bon caractère ? Tiens, appelez-la «la rouquine» pour voir, vous m'en direz des nouvelles!



« Quoi ? Répète un peu pour voir, espèce de dégénéré ! »

Cran 4

PasCon 3

GNon 2

Compétences : Acrobate (burn-out) 2, Antiflic 1, Conduite (cambriole) 2, Connaissance (routes locales) 1, Moto 3.

Yamaha R1 «Gorgone»

CTG 4 STA 0 VIT 5/8 SOL 5

Modif : Cadre alu, Disques céramique, Injecteur Nitro, Calculateur Magneti, Pneus superbike...

Casque : vert pomme.

Principaux lieux

Chez Émile

Ce brave Mimile s'y connaît en anecdotes croustillantes, il n'en est jamais à court. En plus, une ambiance chaleureuse, des consos à prix d'ami, une vaste esplanade pour garer les bécanes et des serveuses plutôt court vêtues, tous les ingrédients sont réunis pour attirer la majorité des motards de la région ! Certes, l'endroit n'est pas des plus prestigieux, mais il ne demande qu'à le devenir, avec tous ces jeunes barges du guidon qui ne demandent qu'à écrire la première page d'un épais volume relatant les multiples exploits des JoeBar de Chez Mimile !

PRestige 2

FONds 2

AMitié 6

La Casse à Jacky

C'est bien simple, on ne reconnaît plus rien de la casse pouilleuse du vieux Louis. Il faut dire que ça ne ressemblait plus à rien, une espèce d'amoncellement de vieilles carcasses rouillées empilées les unes sur les autres, parfois de manière franchement optimiste. Enfin, c'est fini ce temps-là, depuis que Jacky est arrivé, on se croirait dans un carrouf : c'est grand, c'est propre, bien éclairé et super bien fourni en pièces en tous genres. Et les motards ne sont pas les plus mal lotis : pièces détachées, pièces de compèt', gadgets de toutes sortes, il y a même un coin bar pour se désaltérer avant de reprendre la route. Bref, c'est le paradis du JoeBar !

Et pour marquer le coup, la casse Millet Frères a même changé de nom en empruntant celui du fameux dieu nordique perpétuellement affublé d'un marteau, Thor. Certains trouvent que ça sonne bizarrement, mais globalement ça a de la gueule !

PRestige 4

FONds 6

Jeux d'ombres N° 9

AMitié 0

Citations

Et pour finir voici un recueil de citations à utiliser à bon escient !

« On vous a enrhumés ! »

« Sinon, bah, à plus les gonzesses ! »

« Eh Robert, j'te fais l'exter' ! »

« C'est du bon matos ces disques, avec ça plus de fading ! »

« Mais, c'est une vraie bouse ta meule ! »

« C'est pas une brêle de nain qu't'as là ! »

« Hello les lopettes ! »

JdRA : JoeBar team RPG

Site du jeu : <http://www.archimaginaire.org/jdra-liste-J-JBTrpg.htm>

Auteur : Clément « Archiviste » Aunis

Scénario P'tite Sorcières

En face à Face

Troisième et dernier volet de la campagne sur les baguettes magiques pour P'tites Sorcières

Dernier volet de la campagne sur la découverte de l'art de la baguette magique, ce scénario emmène nos héroïnes vers de nouvelles aventures. Après avoir déambulé à travers tout le Pièce-Monde, nos Sorcières sont en effet projetées sur Face pour retrouver le mystérieux voleur qu'elles poursuivent sans relâche depuis quelque temps. C'est un nouvel univers qui s'ouvre désormais à elles.

Précédemment

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous le résumé des deux volets précédents (Tel un chef d'orchestre et Les aventurières du Pièce-Monde).

Un mystérieux mage de Face a volé des objets précieux sur Face (entre autres à l'Observatoire des Arts magiques). Par ailleurs, il est déjà venu sur Pile cambrioler un ouvrage issu de la bibliothèque privée du Conseil sur la pratique de la baguette magique. Les personnages ont rencontré Akhéna lancée à la poursuite du mage, en ont découvert davantage sur les baguettes magiques et en ont appris un peu plus sur l'histoire d'Amélia. Nos joueurs venaient, à la fin de l'épisode précédent, de se faire chipper – encore! – un ouvrage sur les baguettes magiques et avaient décidé de sauter sur Face via un portail magique.

Synopsis

Arrivées sur Face à la poursuite du mystérieux mage, les Sorcières vont découvrir ce monde étrange. Accompagnées d'Akhéna, elles vont mettre à jour les buts du voleur et y mettre fin. Elles poursuivront ainsi leur apprentissage de l'art complexe et mystérieux régissant l'utilisation des baguettes magiques.

Introduction

Les Sorcières et Akhéna ont été projetées sur Face. L'expérience doit être déroutante pour elles. Rien n'est vraiment pareil ici. Tout y est plus étrange, plus sinistre. L'environnement est orangé, l'air est vif et piquant. Le vent ne cesse de souffler. Au mieux une petite bruine, au pire une véritable averse, ne cesse de tomber. Partout où se portent leurs regards, tout est lugubre et oppressant comme les montagnes qui dessinent au loin une ligne d'horizon incisive et carnassière. Effroyable, donc. Les forêts sont denses et touffues, leur feuillage d'un vert sombre dessinant d'inquiétantes arabesques.

Elles ont atterri à la lisière d'une forêt non loin d'un rivage tourmenté par les flots furieux, chargés d'écume. Bien entendu, il n'y a aucune trace de leur voleur. Il a dû s'éclipser avant leur arrivée.

Arrivées sur Face

Il s'agit de l'archipel central dénommé l'archipel des Soupirs. Tout le monde est emmitoufflé dans d'épaisses vestes et parkas. On rencontre ici de jeunes garçons qui pratiquent la magie. On les appelle des mages. Ils se servent également d'une baguette comme Akhéna. Les rivages sont bordés de centrales marémotrices qui fournissent l'énergie nécessaire à l'archipel. De même, sur les collines, se trouvent quelques éoliennes qui tournent à plein régime. On a su, ici, maîtriser les éléments déchaînés pour en tirer le meilleur.

Le meneur de jeu doit leur laisser quelque peu découvrir, voire expérimenter, les changements et les nouveautés de Face avant de poursuivre l'aventure. Voici quelques pistes et possibilités.

- Le ciel est sombre et intimidant. On n'y voit beaucoup moins bien; les Sorcières doivent s'habituer à cette pénombre ambiante. Les rues sont plus sombres. On peut être surpris par une ombre, par une silhouette grise entraperçue au détour d'un bâtiment, du coin d'une rue. Les réverbères dans les rues sont souvent allumés, donnant des zones éclairées ou obscures. Filer quelqu'un peut vite devenir très difficile alors qu'il est facile de tomber dans une embuscade ou d'être surpris!

- Le périple en pleine nature est plus angoissant. La terre est plus noire et plus grasse, telle un humus ou de la tourbe. Les feuilles des arbres sont plus foncées. L'ambiance y est sinistre et inquiétante. On y croise et entend plus d'animaux nocturnes.

Des prédateurs possibles pour les Familiers des Sorcières! Il leur faudra peut-être sauver l'un d'entre eux des griffes d'un rapace.

- Le vent froid et plus fort est partout. Il vous transit jusqu'au os. Il vous terrifie à l'intérieur en faisant siffler les branches et feuillages, craquer les toitures, trembler le moindre volet. De quoi terrifier les cœurs les plus endurcis! Les Sorcières peuvent s'imaginer qu'on pénètre leur habitation alors que ce n'est que leur imagination qui s'emballa.

- La Magie pratiquée par les mages sert à vaincre et dompter le chaos de Face. Les Sorcières peuvent admirer l'usage de sortilèges ou invocations. Pour éclairer un endroit, pour réchauffer un autre, pour protéger du vent un dernier, etc. Elles peuvent aussi être témoins de métamorphoses de mages pour atteindre plus facilement un endroit ou exécuter une tâche pour la population civile. Un hibou pour se nicher en hauteur et tenir le guet par exemple.

Pratique de la Sorcellerie quelque peu chaotique

La pratique de la sorcellerie ici bas a des effets pour le moins étonnants. Le meneur ne manquera pas d'en faire vivre les conséquences à ses Sorcières au fur et à mesure de leur expérimentation et usage. Les catastrophes en Enchantement s'étendent aux résultats 2 et 3, alors que dans le même temps l'action d'éclat s'étend aux résultats 11 et 12. Ceci pourrait mettre en confiance les Sorcières et leur faire payer durement un jet catastrophique à l'avenir. En matière de catastrophes et d'actions d'éclat, les effets sont déterminés par le meneur de jeu, inattendus ou inverses. La divination est plus éprouvante et nébuleuse que jamais ; chaque Sorcière passe à un niveau de qualité inférieur. Finalement, pour le Balottage, étant données les conditions atmosphériques et météorologiques exécrables, il y a toujours un malus de +2 à +3.

Conduites à l'Observatoire des Arts magiques

Akhéna précise aux Sorcières qu'avant de se lancer à la poursuite de ce voleur de manuscrits, il leur faut d'abord être présentées à l'Observatoire des Arts magiques de Face. De plus, elle doit également y faire son rapport de mission.

Au cœur de la forêt s'élève l'Observatoire des Arts magiques. C'est un haut bâtiment garni de nombreuses fenêtres. Il est flanqué, près de la porte d'entrée, d'une immense tour. Une autre tour, plus petite, art de sa toiture, à l'avant. La toiture est scindée en deux en son centre. On y trouve une sorte de dôme vitré composé d'une multitude de vitraux transparents.

Dans la pièce de réception, Akhéna s'entretient d'abord seule à seule avec les hauts dignitaires. Elle parle rapidement des Sorcières et indique son souhait de former la plus douée d'entre elles à l'art de la baguette magique. Il faut, avant tout apprentissage, obtenir l'aval des hauts pontes de l'Observatoire. Une Sorcière curieuse peut tenter d'écouter discrètement ce qui se dit. Il lui faut réussir un jet difficile (9) de Débrouille.

Si l'une des Sorcières exerce la Calligraphie cabalistique (apprise avec Kasumi, sorcière et préceptrice itinérante de l'archipel des Bambous), les hauts dignitaires seront très curieux et avides d'explications et de démonstrations. Ils s'adresseront poliment à cette sorcière douée en Calligraphie cabalistique. Libre à la Sorcière d'y répondre et de démontrer son talent. Attention, les effets particuliers de l'usage des Enchantements s'appliquent également ici.

Akhéna expose ensuite sa mission et narre rapidement les dernières péripéties. Les hauts dignitaires ne manquent pas d'interroger les Sorcières sur certaines parties ou détails pour compléter leurs informations et améliorer leur compréhension. Ils leur demandent de retrouver et de ramener cet odieux personnage, car ils aimeraient l'interroger et le juger pour pratique illicite et abusive de la magie.

Les motivations d'un mage cambrioleur

Ce mage misogyne a un jour frêmi à l'idée que les Sorcières de Pile puissent découvrir et s'intéresser à l'art de la baguette magique. On a bien vu le résultat quand elle est maniée par une femme. La légende d'Amélia en est pour lui une preuve vivante. Il jalouse profondément Akhéna, qui en tant que femme a su accéder au titre de responsable de la bibliothèque de l'Observatoire des Arts magiques. Depuis lors, il n'a de cesse de lui mettre des bâtons dans les roues. Il a perpétré ce vol (d'un artefact) pour la mettre dans l'embarras et que sa responsabilité et ses compétences soient remises en question. Après avoir effectué des recherches, il a ensuite décidé de dérober sur Pile les derniers exemplaires des ouvrages traitant de la baguette magique.

Le comble, et il ne l'avait pas imaginé, est que sa tentative effrénée a provoqué l'effet inverse de celui escompté. En effet, tout cela a attiré l'attention de nos Sorcières sur cet ouvrage. Akhéna a été envoyée sur place et s'est liée d'amitié avec ce groupe de Sorcières curieuses et intrépides.

Un coupable, un motif

À ce stade, il est difficile pour les Sorcières de déduire les motivations du cambrioleur. Il faut partir de ce qui est certain et vérifié. Ce voleur s'intéresse tout particulièrement aux ouvrages sur les baguettes magiques. Il a la capacité et la puissance nécessaires pour créer un passage vers Face ou alors il est aidé par un puissant artefact! À ce propos, Akhéna peut renseigner les Sorcières sur l'objet qui a été dérobé au sein de la bibliothèque de l'Observa-

toire des Arts magiques. Il s'agit de l'une des Pièces Monde qui permet d'atterrir sur une face ou l'autre. Un jet difficile (9) de Méninges permet de se rendre compte que, le malandrin étant doué pour les tours de passe-passe, il lui est aisé de favoriser le destin. De plus, il est retourné sur Face, c'est donc bien de là qu'il vient. C'est un homme : la silhouette entraperçue ne trompe pas.

Il est très étonnant pour quelqu'un de Face de s'emparer d'ouvrages sur les baguettes magiques, car cet art est pratiqué et enseigné couramment ici. Par contre, sur Pile, il est mis à l'index depuis des lustres et a même été oublié par la plupart des sorcières. Il est de ce fait complètement inconnu et inusité. Mais les Anciennes de Pile n'ont jamais fait mine de s'inquiéter outre mesure. D'ailleurs, les ouvrages n'ont pas été détruits, ils y sont encore conservés.

Rassemblant ces informations, elles peuvent dresser le profil suivant : un mage de haut niveau, de Face, voulant à tout prix que l'usage de la baguette magique ne soit pas découvert sur Pile. Quelqu'un de fidèle aux traditions machistes de Face ? Ou de rancunier de la véritable inquisition menée par les Anciennes du temps d'Amélia ?

Fausse piste

Le meneur de jeu peut jeter quelque peu le trouble parmi les joueurs.

- Des apprentis sorciers décident de se jouer des Sorcières par plaisanterie. Ils s'amuse à les filer, les inquiéter. Faire porter leur attention sur leur manœuvre. Ils peuvent glisser ça et là, des indices d'une piste... Faire semblant qu'un homme s'enfuit à leur arrivée pour qu'elles le poursuivent, tenter de leur dérober leurs balais, enlever le Familier contre rançon ou menaces (arrêter les recherches par exemple). Les Sorcières se fourvoieraient alors dans une fausse piste remontant les traces de ces ravisseurs.

- Un « corbeau » dénonce un autre mage comme étant le coupable tout désigné. Aux Sorcières de faire le bon choix. On évoque Mistral, un mage météorologue. Il officie à la centrale éolienne de l'île. Sur place, on se rend vite compte que le bonhomme est bel est bien perdu dans ses prédictions et prévisions. Il est tout à fait en dehors de la réalité, qui plus est en ce qui concerne un ouvrage magique. Il n'a de cesse de vérifier ses instruments et de se tenir perché sur son observatoire. Une Sorcière formée en Divination pourrait l'aider à prévoir la météo, pas bien dur. Ceci l'apaiserait quelque peu et il serait alors aisé d'avoir une conversation avec lui.

- Hugues aussi est un collectionneur d'ouvrages rares. Il est bien connu comme tel. Son nom est rapidement lancé et se répercute sur toutes les lèvres. Il possède une incroyable bibliothèque où presque personne ne s'y retrouve. Au cœur de son dédale, le premier défi sera d'arriver à mettre la main dessus. Prendre de la hauteur, en déambulant sur les hauteurs des étagères est une bonne solution. Son goût pour l'ordre absolu (malgré quelques manies et petits escamotages bénins), l'innocentera à coup sûr lors d'une enquête un peu approfondie. Il ne peut, en effet,

s'empêcher de correctement ranger tous ses ouvrages dans ses bibliothèques, même s'il niera cela. L'ouvrage ne se trouvant pas dans ses rayonnages, il ne peut être le coupable. Se renseigner à son sujet auprès de personnes ayant eu à faire à lui permettra d'apprendre cette particularité. Les Sorcières peuvent en faire bon usage pour le disculper.

Confondre le malfaiteur

Aidées d'Akhéna et de sortilèges de divination, nos Sorcières peuvent progresser et in fine concentrer leur enquête sur le présumé coupable : Darius, un mage de haut vol, misogynne et fervent défenseur de la sorcellerie pratiquée par des mages compétents et érudits.

Le prendre en filature

Rien de bien extraordinaire, il s'agira surtout de faire preuve de la plus grande discrétion et surtout il faudra se décider à pénétrer chez lui pour en savoir plus.

Fouiller sa demeure

Il leur faut déjouer quelques enchantements qui servent de sonnettes d'alarme, pour découvrir dans son secrétaire, les ouvrages dérobés. La Pièce Monde est déposée dans le hall d'entrée non loin de son trousseau de clefs. Un jet Moyen (7) de Débrouille permet de rassembler les preuves. Il ne s'attendait pas à ce qu'on rentre et fouille chez lui.

Lui faire avouer

Inutile, il se mure dans le mutisme le plus complet, sauf pour hurler au scandale et à l'agression, ce qui ne manque pas d'alerter bon nombre de ses apprentis et élèves qui accourent bien vite pour lui porter secours. La situation est tendue et électrique. Le duel magique n'est pas loin !

Évasion

Au choix du meneur de jeu, le voleur s'échappe lors ou après son arrestation.

A son arrestation. Il peut faire usage d'un sortilège pour disparaître dans un panache de fumée. Mais il n'est pas très loin. Il suffit d'être attentif, car c'est un tour de passe-passe. De la simple prestidigitation. De même, il peut jouer un tour en se libérant de ses menottes ou de liens. Un jet Difficile (9) de Méninge permet de démasquer la supercherie.

Après son arrestation. Pendant son transfert vers les hauts dignitaires pour y être jugé, il peut faire usage de magie (invocation ou métamorphose) si nos Sorcières n'ont pas pensé à la bâillonner pour créer une diversion ou pour s'enfuir. Il peut s'envoler en oiseau de nuit, se faufiler comme une vipère, en dehors de ses liens, invoquer une nuée d'insectes pour semer le trouble et s'enfuir à toutes jambes. Aux Sorcières de le rattraper en balai, se lançant à sa poursuite par monts et par vaux au cœur de la forêt

sombre, sous une pluie battante et des vents violents. Le final se déroule alors sur une falaise. Piégé, acculé au bord du gouffre, il pourrait se risquer à sauter, voire basculer lors de l'affrontement.

Dénouement

Les Sorcières ont confondu le voleur et récupéré les précieux ouvrages, qui retrouvent leurs vénérables étagères. Les hauts dignitaires de l'Observatoire des Arts magiques les remercient chaleureusement et les récompensent pour ce service rendu au peuple de Face. L'une des Sorcières a l'insigne privilège de pouvoir apprendre l'art de la baguette magique. Par une puissante magie, on pourra les renvoyer de l'autre côté du Pièce-Monde, sur l'archipel des Sourires. Akhéna retrouve sa place de bibliothécaire, même si elle a apprécié cette aventure mouvementée. Tout cela lui a rappelé sa jeunesse. Elle devient la préceptrice de l'une des Sorcières.

Conclusion

Une des Sorcières du groupe est choisie par Akhéna afin d'être initiée à l'apprentissage et à la pratique de la science de la baguette magique. La quête physique et spirituelle d'apprentissage et de fabrication de sa propre baguette magique est laissée aux bons soins du meneur de jeu.

Pitche

Crédits
P'tites sorcières <http://www.sden.org/-P-tites-sorcières-.html> par
Antoine BAUZA



Création : Sens Renaissance

Le soulèvement de Terre

En route pour un JdRa atypique, baigné de philosophie, qui mérite qu'on s'y attarde puis qu'on s'y attache

«Sens Renaissance: Le soulèvement de Terre» est le premier volet de «Sens Hexalogie», six jeux de rôle relativement différents dans l'univers de Sens. Ce premier volet constitue donc une introduction à cet univers. Il s'agit avant tout d'un ouvrage de background. C'est une véritable base pour la suite de «Sens Hexalogie» et une véritable base de jeu de rôle.

« Quel que soit un monde imaginaire il doit avoir une forme en commun avec le monde réel. »- Wittgenstein.

L'univers

Le background de «Sens Renaissance» est simple. D'étranges artefacts, les «Runes de Dieu» sont découvertes sur Mars. Les Runes sont les prémisses de l'univers. Les objets qui ont permis à Dieu de Créer le monde. Les humains se servent de ces dernières pour créer une machine mettant l'univers en bouteille, et ainsi prévoir tous les événements. Celui qui contrôle cette machine devient alors omniscient. Les humains découvrent que, en plus d'être les prémisses du monde, les Runes le déterminent de l'intérieur. La liberté n'existe plus, la responsabilité de chacun devient celle de Dieu : celui qui n'est pas libre n'est pas responsable de ses actes, seul celui qui les détermine doit être jugé coupable ! Le monde sombre dans le chaos.

On peut donc dire que «Sens Renaissance» est un jeu apocalyptique, dans la mesure où le monde vit sa destruction. Mais voici qu'un nouvel espoir apparaît sur Terre. Quelques enfants naissent sans être référencés par les Runes. Des humains libres qui ne mesurent pas encore les enjeux qu'implique leur existence. Le reste est à découvrir...

Le jeu et le système

Les joueurs sont invités à jouer ces mystérieux enfants, les «Bugs» comme on les appelle. À l'aide d'une étrange fiche de personnage et d'un système sans dés, ils devront démêler les mystères phi-

losophiques et historiques de l'univers de Sens, en se rebellant contre le déterminisme de l'Empereur qui contrôle les fameuses «Runes de Dieu». Le système et les scénarios, d'une linéarité insultante, invitent les joueurs à se sentir déterminés par les fameuses Runes de Dieu ! Finalement, au terme d'une réflexion philosophique nécessaire, ils apprendront que ce jeu de rôle est peut-être beaucoup plus réel qu'ils ne le pensent.

Quelques questions...

Jeu d'Ombres. Ce jeu mélange donc un aspect culturel (la philosophie) et un aspect ludique... Comment t'est venue l'envie de faire un tel jeu ?

Romarc Briand. Mes deux passions sont la philosophie et le jeu de rôle, c'est donc naturellement que m'est venue l'idée de faire un jeu de rôle sur la philosophie. Je souhaitais faire un jeu afin que mes collègues de philosophie puissent s'intéresser au jeu de rôle et que mes amis rôlistes s'intéressent à la philosophie. Le but principal était de s'amuser en découvrant un univers tirant sa vraisemblance de thèses philosophiques.

La philosophie et le jeu de rôle ont beaucoup en commun. J'ai voulu écrire un livre qui puisse montrer ces points communs.

JdO. Il apparaît que Wittgenstein a été l'une de tes principales inspirations, peux-tu nous présenter en quelques mots qui est ce personnage, et quelle a été son œuvre ?

RB. Wittgenstein est un philosophe capital du XXe siècle. Sa vie est un véritable roman. Il a exercé une dizaine de métiers très différents. Il a été militaire, infirmier, jardinier, architecte, etc. Il était ingénieur avant d'être philosophe. En s'intéressant au problème du fondement des mathématiques, il s'est familiarisé avec la logique et la philosophie. Il est un des fondateurs du positivisme logique et du cercle de Vienne dans la droite lignée de Frege et de Russell. Les pensées de Wittgenstein ont une postérité gigantesque, elles ont inspiré de nombreuses thèses philosophiques. On dit souvent, à raison, qu'il existe deux Wittgenstein, au sens où il a défendu deux philosophies différentes au cours de sa carrière. Personnellement, j'apprécie énormément les deux voies qu'il a empruntées, mais la première reste ma préférée. C'est surtout d'elle dont il est question dans Sens. Les ouvrages de référence pour le premier Wittgenstein sont les Carnets 14-16 et le célèbre *Tractatus Logico-philosophicus*.

Le but du premier Wittgenstein est de résoudre d'un seul coup tous les problèmes philosophiques. Son style d'écriture est révo-

lutionnaire et son ouvrage majeur, le *Tractatus Logico-philosophicus*, n'est pas écrit dans la prose philosophique habituelle. Il pose ses thèses point par point à l'aide d'une numérotation en arborescence. La thèse « 1. » est éclairée par la thèse « 1.1 » et ainsi de suite. Wittgenstein disait que son étude s'était déployée de la logique jusqu'aux limites du Monde. Lorsqu'on lit le *Tractatus*, on ne peut être que fasciné par l'originalité des arguments et des réponses qu'il fournit aux questions philosophiques.

La métaphysique de *Sens* est entièrement Wittgensteinienne. C'est un jeu de rôle Wittgensteinien, au sens où il prend pour fondement les idées de Wittgenstein. Il construit un monde de la même manière que Wittgenstein voit le monde. Par exemple, pour lui, « le monde est la totalité des faits ». Or, dans *Sens*, les personnages sont constitués de faits. De la même manière, le background du jeu est constitué de faits, etc. il en va ainsi pour de nombreux éléments dans le jeu. Enfin Wittgenstein voit le monde et le langage comme deux plans évoluant en parallèle, l'un étant l'image de l'autre. Pour le dire simplement, notons que, dans *Sens*, le maître de jeu crée les faits du monde des personnages en parlant. Autrement dit, les mots du maître de jeu deviennent réalité dans le monde du jeu. Si le maître de jeu dit « la base du pôle Sud est détruite » alors la base du pôle Sud est détruite. Le langage et les faits sont ainsi liés l'un à l'autre, dans ce jeu, comme dans la philosophie de Wittgenstein.

On peut considérer les Carnets 14-16 et le *Tractatus Logico-philosophicus* de Wittgenstein comme de véritables suppléments pour « *Sens Hexalogie* ».

JdO. Quelles ont été tes autres sources d'inspiration ?

RB. Mes sources d'inspirations sont multiples. Pour *Sens Renaissance*, aussi étrange que cela puisse paraître, je me suis inspiré de *Super Metroid* (Note de JdO : un jeu vidéo de chez Nintendo). Je me suis par ailleurs servi des musiques du jeu pour orchestrer mes parties. Les musiques de Radiohead et de Craig Armstrong m'ont accompagné dans l'écriture du jeu. Pour le visuel, je me suis inspiré de films bien connus comme *Star Wars*, *Dune* et *Alien*. Le caractère héroïque du jeu n'est pas sans faire penser à des mangas tels que *Saint Seiya*. En littérature, en dehors de tous les ouvrages de philosophie, c'est surtout le *Joueur d'échecs* de Stephan Zweig et *La caverne des idées* de Somoza qui m'ont inspiré.

JdO. Quelle a été ton intention en créant ce jeu ? Quel est son but ?

RB. Le but de *Sens Hexalogie* est triple.

Premièrement, je souhaite interroger la manière dont nous jouons au jeu de rôle : sommes-nous libres en tant que personnages ? Quelle est la place du maître de jeu ? etc. Les réponses à ces questions ne peuvent venir que d'une interrogation philosophique sur ces notions.

J'en viens donc à mon deuxième but : faire un jeu de rôle dont les aides de jeu soient des ouvrages de philosophie. Je veux donc faire en sorte que les joueurs et les maîtres de jeu de *Sens* deviennent progressivement des philosophes. Je dirais qu'un jeu comme *Nephilim* pousse les joueurs à s'intéresser à l'occultisme ; le but

de *Sens* est de pousser les joueurs à s'intéresser à la philosophie. Le jeu a donc pour objectif de poser des questions philosophiques à partir d'un monde imaginaire pour finalement les exporter dans la réalité.

Le troisième but de *Sens Hexalogie* est de créer une fresque de philo-fiction épique. Une sorte de série qui puisse posséder ses secrets et ses révélations et fasse rêver les joueurs en quête d'aventure.



Le but proprement dit de « *Sens Renaissance* » est d'introduire le décor qui servira de moteur aux interrogations des jeux suivants. Selon tous les gens ayant joué à *Sens* jusqu'au bout, *Sens Renaissance* est le plus pénible à maîtriser. Ils ont généralement hâte d'arriver à *Sens Mort*. En revanche, il est intéressant à découvrir la première fois. *Sens Renaissance* a donc pour objectif de poser les questions initiales et de révéler les bases de *Sens Hexalogie*. Sur de nombreux sites Internet, *Sens Renaissance* a été jugé linéaire. Tous ces critiques ont plus ou moins raison. Ils ont raison dans le sens où, pour poser une chronique, il faut faire découvrir, pas à pas et linéairement, les événements qui vont composer le décor des personnages principaux, joueurs et non-joueurs.

Néanmoins, ils ont tort dans la mesure où ils n'ont pas saisi que les scénarios ne devaient pas se jouer tels qu'ils sont écrits. Le maître de jeu doit lire les scénarios comme des nouvelles dont il doit s'inspirer pour maîtriser ses parties. Il doit juste respecter les événements principaux et ne pas tuer les personnages non-joueurs que la base pose. Mais pour le reste, il a une totale liberté. Quoi qu'il fasse, avec un peu d'imagination, il pourra se raccorder à *Sens Mort* et continuer l'aventure. Le choix de la linéarité mitigée est aussi lié au but de *Sens Renaissance* : faire sentir la détermination de ce tyran qu'est *Sens*.

Sens Renaissance est un jeu sur le déterminisme métaphysique, il est donc naturel de jouer sur la linéarité des scénarios pour faire ressentir ce manque de liberté.

JdO. Quelles ont été les étapes de ta démarche ? De quelle manière as-tu travaillé à la création de ton projet ?

RB. Au début, Sens était un jeu pour mes amis et uniquement pour eux. À force d'écrire des règles et des histoires, j'ai fini par rassembler plus de trois mille pages de texte. Un ami m'a alors dit de l'éditer. Il m'a conseillé d'aller voir un rôliste surnommé le Grümph. Je n'ai pas pris ça très au sérieux, l'idée d'être édité me semblait folle. Puis, mes amis sont devenus fous. Ils ont vraiment apprécié le caractère philosophique du jeu. Pendant quatre ans nous y avons joué à raison d'un scénario par semaine. Petit à petit le jeu est devenu comme une série télévisée dont on ne voulait pas manquer un épisode. J'avais même des gens, à Rennes, qui venaient juste pour assister aux scénarios. Ma chambre était pleine à craquer. Les gens commençaient à croire en ce projet.

Plusieurs de mes joueurs ont voulu le maîtriser. Pour eux, j'ai créé une base de « Sens Renaissance » en grand format. Plus de 400 pages de règles et de textes ont été éditées. Les trente exemplaires de ce jeu ont été vendus. Je suis parti voir le Grümph avec l'un d'entre eux sous le bras. Il y avait déjà plus de dix tables de « Sens Renaissance » en Bretagne. Le Grümph et le collectif Ballon-Taxi ont examiné mon travail. Le succès n'était pas au rendez-vous. La base fut jugée trop laide, les règles étaient en décalage total avec l'univers et surtout le projet était jugé trop ambitieux.

Le rêve semblait s'achever.

Cependant, le Grümph me conseilla de tenter l'aventure par le Net. Il m'orienta vers le forum Silentdrift de Christoph Boeckle. Ce dernier semblait pouvoir me prêter main-forte sur le projet « Sens Hexalogie ». Le caractère peu commun du jeu et de ses ambitions philosophiques s'accordaient parfaitement aux jeux que Silentdrift voulait promouvoir.

Après de longues discussions, j'ai abandonné le format classique pour un format de poche moins coûteux et plus accessible à tous les niveaux. J'ai entièrement modifié les règles pour qu'elles s'adaptent mieux aux idées défendues par le jeu. Une fois ce projet bien avancé, il a fallu trouver un éditeur. L'entreprise Numérobis, l'éditeur du premier jeu, a généreusement accepté de me suivre dans cette aventure. Les premiers exemplaires ont été édités à compte d'auteur.

Pour ce qui est de la création du jeu, elle m'a pris 8 ans. Les règles ont beaucoup évolué, de playtest en playtest. Les dés ont été jugés inutiles. Un jeu sur le déterminisme métaphysique ne pouvait pas inclure du hasard ! Pour ce qui est de l'histoire, elle s'est créée au cours des parties. Je ne jouais qu'en improvisation avec seulement la fin du jeu en tête et les quelques révélations et rebondissements prévus.

JdO. Sur certains sites Internet, des controverses ont eu lieu à propos du principe de ton jeu : certains ont craint que tu abolisses complètement la frontière entre fiction (la part du jeu) et réalité (le système de simulation utilisé se voulant avoir un impact sur la réalité pour faire réfléchir les joueurs...). Que leur réponds-tu ?

RB. Je leur répondrai qu'ils ont raison de craindre. Sens est un jeu qui interroge les limites de la fiction et de la réalité. Je crois qu'il est temps d'en finir avec cette distinction, d'autant plus à l'heure de l'Internet où nous possédons tous des pseudonymes et où nos richesses ne sont que de simples informations numériques. Les humains ont toujours mêlé fiction et réalité. Quelle est la valeur réelle de ce billet de banque ? Dans mille ans, ce ne sera peut-être qu'un simple bout de papier. Notre monde est entièrement symbolique et la « fiction » a toujours influencé la « réalité ». Les sous-marins étaient une fiction, ou une représentation, avant d'être réels. De nombreux livres, à l'origine fictionnels, ont fini par prendre vie. La Bible, les livres de Karl Marx n'ont cessé de créer notre monde. Nous serions bien incapables aujourd'hui de faire la différence entre ce qui, dans nos esprits, est de l'ordre de l'imaginaire ou de la réalité.

Cette distinction commode n'a servi qu'à limiter les hommes. « Prendre conscience des réalités », c'est simplement accepter les règles du jeu actuel. Lorsque quelqu'un nous dit cela, c'est juste qu'il veut garder le contrôle des choses. Il souhaite que le jeu auquel il participe reste le même, car il excelle dans ce domaine. Les assureurs et les banquiers sont particulièrement friands de ce genre de formules, nos parents également.

Je vois le monde comme un grand jeu de rôle dans lequel nous avons décidé d'appeler « Dieu » notre maître de jeu. Personnellement, je préfère l'appeler « Sens ». Chacun joue son rôle. Vous jouez le rôle du « journaliste » et moi du « philosophe ». La moralité, la politique et l'esthétique sont de grands jeux. En éthique, par exemple, on joue à faire le Bien. Les règles sont simples. Si tu fais ce que l'on te dit être moral, tu es récompensé. Si tu fais le mal, tu es sanctionné. Mais les règles, ainsi posées, sont tout à fait arbitraires. Les moralistes sont d'ailleurs dans l'incapacité de juger la validité de telle ou telle règle. C'est aussi la raison pour laquelle poser la main sur la tête d'un enfant en Inde est un crime, tandis qu'en Europe c'est un geste amical. Je dirais simplement que le jeu n'est pas le même en Inde et en Europe.

Je suis ultra-relativiste dans tous les domaines. Le nihilisme est à nos portes. Nos sociétés occidentales sont désabusées de tout, nous sommes aujourd'hui dans l'incapacité de croire. Je propose donc la solution suivante : créons quelque chose de nouveau. Brisons les règles établies. Je commence naturellement par abolir la différence entre la Fiction et Réalité, pour ensuite rendre « réel » mon projet. Sens est un jeu dangereux, il n'y a pas de doute. Voulez-vous prendre le risque ?

Un dernier point sur ce sujet : derrière le livre « Sens Renaissance », on trouve cette citation de Wittgenstein : « si un homme pouvait écrire un livre sur l'éthique qui fût réellement un livre sur l'éthique, ce livre, comme une explosion, anéantirait tous les autres livres de ce monde. »

Il est clair que la rédaction de ce livre, dont parle Wittgenstein, est mon projet. Je me moque des gens qui me trouvent fou sur le net. Ceux qui me connaissent vraiment savent que, d'une part, je ne le suis pas et que, d'autre part, je possède un rêve qui finira par devenir « réalité ».

JdO. Tu as depuis peu de temps fait imprimer le premier volume de Sens : « Sens : Renaissance »... Quel effet cela te fait-il de voir ton jeu sous une couverture tangible ?

RB. Ce n'est pas la première fois que je l'imprime. Le premier était raté. Par conséquent, voir « Sens Renaissance » réédité et corrigé de tous ses ignobles défauts me remplit de joie. Je suis très content du format et j'aime beaucoup la couverture.

JdO. « Sens : Renaissance » n'est que le premier volume d'un projet plus vaste : accepterais-tu de nous dévoiler en quelques mots la suite de ton projet ?

RB. Dans « Sens Mort : Le clair de Lune. », la suite de « Sens Renaissance », les Bugs arrivent sur la Lune et découvrent la « Résistance de Séléne » (Note de JdO : il s'agit d'un réseau de résistance, comparable à la Résistance Française de la Seconde Guerre Mondiale). Ils vont devoir défendre leurs idées politiques devant une population assise sur la routine. Sur Terre, le combat était physique. Sur Séléne, le combat sera plus psychologique. Les Bugs devront convaincre de riches nobles, des hommes d'affaires, des scientifiques et des joueurs. Tous ces gens ne sont pas opprimés, ils sont parfaitement « heureux » et dépendent de l'empire représentatif Omicron. Ces gens n'ont que faire de la liberté, ils cherchent la richesse et la science. Le combat psychologique contre Sens commence dans Sens Mort, avec en toile de fond un Petit prince de Saint-Exupéry revisité.

Sur le plan technique, le jeu ne présentera plus les scénarios de la même manière. Ils ne seront plus linéaires. Le but sera cette fois de mettre les Bugs, ou les personnages-joueurs, au centre de l'histoire. Ce qui comptera dans « Sens Mort » c'est l'évolution des relations entre les personnages et les choix philosophiques de chacun. La trahison, l'amour et la tragédie seront au rendez-vous. Comme dans toutes les épopées lyriques, le deuxième tome est le plus dur pour le héros. Les personnages risquent de souffrir.

Au niveau des règles, on trouvera dans Sens Mort des évolutions avec notamment la possibilité de jouer de nouvelles espèces d'êtres intelligents tel que des Quadrilla de Rebirth ou des Fragiles. Autant de nouveaux archétypes qui permettront de varier les possibilités de jeu et les interrogations sur l'univers.

Tout est déjà écrit, mais je préfère attendre que « Sens Renaissance » fasse son chemin avant de sortir le prochain tome de « Sens Hexalogie ».

JdO. Question existentielle (!) pour finir. Tu as développé une vision personnelle de la création de jeux de rôle, comme un questionnement métaphysique... Peux-tu nous expliquer en quoi elle consiste ? Comment cette idée t'est venue à l'esprit ?

RB. Je résume à gros traits. « Quel que soit un monde imaginaire il doit avoir une forme en commun avec le monde réel » disait Wittgenstein. Je pars de cette idée. La métaphysique est la recherche de la structure du monde. Cette structure est cette forme dont parle Wittgenstein. Pour moi, « le logique » est la structure du monde. « Le logique » est l'ensemble de toutes les possibilités : tous les mondes possibles sont contenus dans le

logique. Explorer des mondes possibles, ce que l'on fait dans une partie de jeu de rôle, c'est faire de l'exploration des possibilités -et donc du logique- un plaisir. Autrement dit, c'est faire de la métaphysique en jouant.

De plus, créer un univers de jeu de rôle, c'est « prendre parti sur ce qui existe » : on décrit ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. On fait donc ce qu'en philosophie nous appelons de l'ontologie. Même si cela paraît fou, il est possible qu'un jour nous abandonnions l'ontologie physicaliste actuelle pour passer à une ontologie « magicaliste » comme c'est le cas dans le jeu de rôle Palimpseste par exemple. Nous pourrions aussi imaginer que tous les artistes du monde, comme dans le jeu de rôle Agone, finissent par croire que les muses existent et que la Flamme est la condition du génie. De telles révolutions existent en physique.

Nous sommes, au cours du XXe siècle, passés d'une vision « mécaniste déterministe » à une vision « chaotique » de la physique. L'imaginaire est à la source de toutes les grandes découvertes en physique et en métaphysique.

Je pense que les créateurs de jeu de rôle sont des métaphysiciens qui s'ignorent. Par exemple, d'une certaine manière, on peut comprendre la naissance des jeux de rôles sans maître de jeu comme un engagement contre le déterminisme d'un seul et pour la libération de tous. La vision classique du jeu de rôle, avec un maître de jeu, peut être imputée à une vision métaphysique judéo-chrétienne. Tous les pouvoirs sont dans les mains d'une substance unique, omnipotente et omniprésente appelée : « maître de jeu ». Dans un jeu de rôle sans maître de jeu, le pouvoir est, tour à tour, conféré à qui veut bien le prendre. Cette vision est plus proche de l'individualisme présent dans les sociétés occidentales. On souhaite que l'autorité soit partagée et que chacun ait son mot à dire sur l'Histoire. Dieu n'est plus le seul à maîtriser le destin, les hommes se libèrent de leurs préjugés et construisent ensemble leur propre Histoire.

Lorsque je dis cela sur des forums, on dit que je fais de la « branelle intellectuelle ». En général, les gens sont heureux de pouvoir se dire qu'ils sont utiles à d'autres personnes. Je dis simplement que les rôlistes sont utiles aux philosophes.

Cette idée m'est venue au cours de la lecture du Tractatus de Wittgenstein. Tout ce que j'avais bâti pour Sens, avant ma lecture de ce chef d'œuvre philosophique, semblait parfaitement s'imbriquer dans la métaphysique wittgensteinienne. C'est à ce moment que j'ai réalisé que la philosophie et le jeu de rôle étaient, dans le fond, très proches. Je me suis alors dit qu'il fallait écrire un livre qui soit à la fois un ouvrage de philosophie et un jeu de rôle afin de révéler ces similitudes.

Merci Rob!

Site web : <http://sens.hexalogie.free.fr/cariboost1/>
Auteur : Romaric Briand

Création

Pourquoi créer son JdRa ?

Entrons dans la confiance des auteurs eux-mêmes

« Pourquoi ? ». Voilà bien une question qui nous trotte dans la tête depuis toujours. Nous nous proposons, modestement d'apporter une réponse. Par-delà ce « parce que », l'idée est aussi de vous aider à créer votre propre JdRa.

Dans Jeux d'Ombres, nous parlons de JdRa, nous vous en présentons certains brièvement via les mini-critiques, et d'autres avec force détails par le biais de nos « Lumière sur ». Mais au fond, quelle main invisible pousse un auteur à passer du temps à concevoir et rédiger son JdRa ? Certes, ces motivations sont parfois expliquées ou évoquées au sein des makings of. Ici, nous allons approfondir quelque peu. Nous évoquerons quelques amorces, des pistes. Et qui sait, ces témoignages vous donneront peut-être l'envie de franchir le pas à votre tour !

Raisons d'auteurs

Pour l'initiation

Quoi de mieux pour initier un public ciblé aux jeux de rôle que de le faire jouer dans un univers qu'il apprécie et dont il est fan de surcroît. L'accroche est d'autant plus efficace que l'univers est connu, ce qui permet de l'appréhender directement. Il n'y a pas besoin de longues explications au sujet du background. On peut alors se consacrer sur la partie jeu de rôle proprement dite avec son aspect interprétation de personnages et ses règles de jeu.

À titre d'exemple, le JdRa Stargate pourrait être un excellent choix, car le film et la série éponyme ont fait connaître cet univers au grand public. Nombreux sont ceux qui conseillent Star Wars comme jeu d'initiation, car son univers est largement connu de tous. La multitude de films aidant.

« J'ai créé des JdRa d'intro (Ulysse 31, Funky Cops, Les Chevaliers du Zodiaque et Dick Turpin) pour initier des fans de télé rétro, sur le site Flashback TV. »

Karkared

Une envie, un besoin créatif

Le jeu de rôle possède une qualité intrinsèque de création personnelle ou communautaire/associative.

C'est un loisir, un type de littérature qui permet à chacun de se lancer dans la création, dans la rédaction. On peut commencer par créer ses scénarios, son univers, des addenda, des règles originales et novatrices, etc. Il n'y a pas de limite en soi, à part peut-être un manque de temps ou d'imagination. Citons aussi le côté réaction associative et participative entre l'auteur initial et les premiers joueurs livrant impressions et suggestions.

« C'est pour ça que j'adore le JdR : c'est sans doute le seul loisir où la synergie entre « créateurs » et « public » est si forte. Il y a une réappropriation de l'univers par les MJ et joueurs, qui l'enrichissent de leurs propres idées et apports et qui fait qu'on a là un vrai loisir interactif (pas juste entre MJ et joueurs, mais aussi entre éditeurs/auteurs et MJ/joueurs). »

Romain « Rom1 » d'Huissier

in <http://qin.tharaud.net/modules.php?name=Forums&file=vi ewtopic&p=25864>

« (...) le contrôle sur la création est total, du moins au départ, après un peu de pratique les joueurs évoluant dans cet univers « fait main » peuvent (en accord avec son créateur) greffer leur idées le rendant plus cohérent encore, gommant les imperfections éventuelles, etc. »

Judopo

« (...) j'aime créer, et le JdR est parfait pour cela. Il a sans cesse besoin d'être amélioré, c'est la Création Perpétuelle. »

Azurhyàn

« (...) la création en jeu de rôles est le prolongement naturel de la maîtrise. »

Acritarche

« Quand me vient une idée, elle me trotte dans la tête, se développe, enfle et m'occupe l'esprit à longueur de journée. La seule façon de m'en débarrasser est de la concrétiser, c'est-à-dire de la mettre par écrit. (...) « besoin créatif ». »

Menhir

« (...) j'ai ce besoin intrinsèque de créer que je ne peux pas souvent assouvir dans le cadre de mon travail. »

Acritarche

« Parce que j'aime ça, parce que j'en ai envie. Parce que j'ai besoin de créer, d'imaginer, d'écrire... »
JeePee

Prolongation du plaisir

On a tous une série, un film, un jeu vidéo, un roman, une période historique ou d'autres passions qui nous émerveillent. On souhaite prolonger cette passion dans notre loisir ludique, autour de notre table, au cœur de nos parties avec nos amis. On se met alors à rédiger son JdRa afin d'incarner l'un ou l'autre personnage au cœur de cet univers chéri.

« (...) Bref, tous mes JdRa sont des hommages, des jeux directement inspirés (ou dérivés) de lectures qui m'ont passionné. (...), le déclic initial a plutôt été : « Bon sang, ce bouquin/cycle/truc ferait un JdR formidable. » Je me considère donc comme une sorte de récupérateur/adaptateur/transposeur, plus que comme un créateur à part entière. »**Olivier Legrand**

« (...), j'ai commencé Solaires pour faire un jeu avec tout ce que j'aime bien dedans, le déclic a été la sortie du film X-Men III. Je voulais un jeu futuriste, un peu hard science, mais avec des super héros. Et puis j'en ai profité pour étaler ma passion pour le système solaire. »
Sylvain « Greewi » Dumazet

« J'ai généralement écrit mes JdRa pour pouvoir développer des histoires différentes dans des univers qui me donnaient envie. »
Archiviste

Partager une passion

Une autre raison qui nous pousse à écrire notre JdRa est une envie de partager notre passion sur un sujet donné.

« (...) Je voulais déjà faire un peu mieux connaître les mythologies/civilisations que j'adore et qui sont peu connues du grand public (celtes & nordiques principalement). (...) Voilà, fallait pas me demander : je suis dans mon sujet favori. »
Cuchulain

« C'est un truc qui vient des tripes, un désir de concrétiser ce morceau de rêve qui nous taraude, et d'avoir ainsi les moyens de le partager... »
Djez

Olivier « LEM » Lemaire a depuis longtemps voulu faire partager le système de jeu qu'il utilisait avec son groupe de jeu. Après

quelques temps et efforts, il s'est joint au groupe de passionnés du Studio Crossover pour poursuivre l'effort à plusieurs. Cela lui a grandement permis de améliorer et augmenter son système, qui sert de moteur de base aux JdRa produits par le studio. Grâce à cette collaboration, il a pu dépasser le stade personnel qu'il avait atteint.

« Depuis longtemps, une quinzaine d'années, l'idée de mettre en forme (rédiger dans un format lisible et réutilisable) et de partager mes notes et travaux sur le système de jeu que j'utilisais avec mon groupe de jeu me trottait en tête. »
Olivier « LEM » Lemaire

L'adaptation et la création du JdRa-like et sa non moins célèbre expression issue de la CjDra « c'est un MedFan mais... ».

On commence par adapter son JdR préféré parce qu'il ne répond pas, ou plus, à nos attentes. On complète, on change, on modifie le système de jeu puis on réalise alors que l'on est proche de créer son propre jeu.

« Depuis plusieurs années, je n'ai jamais mené de campagne avec les règles classiques. Ce fut d'abord un dépoussiérage (au Kärcher) de la mécanique de Premières Légendes Celtiques. Puis, de plus en plus, je me suis mis à modifier les règles, parce qu'elles ne me convenaient pas. Parfois, le résultat final n'a pas grand-chose à voir avec les sources. En même temps, j'ai aussi modifié l'univers pour gommer ce que je trouve de foireux (les clans dans L5R par exemple qui sont pratiquement des états, qui se font pratiquement la guerre, mais non...).

En même temps, j'ai modifié l'ambiance, j'ai déplacé l'action : par exemple j'ai fait jouer Salammô avec une version personnalisée de Premières Légendes Celtiques. Au final, je faisais donc du JdRa sans lui donner de nom. »
CCCCP

« Au début, pour Féerie l'autre monde, quand j'ai commencé à écrire un JdR c'était pour refaire un D&D-like (en fait un Baldur's Gate II-like et c'était un projet de jeu vidéo) sans les points qu'on trouvait frustrants. Puis, j'ai redirigé le projet vers un JdR papier un peu plus original qui mettait en jeu une dualité entre deux mondes. »
Greewi

On mène parfois une campagne dans un monde original dans un JdR propice tel que Donjons & Dragons qui se veut multivers

en proposant un contexte (ou setting) de règles pour des univers ouverts et libres. On est alors amené à élaborer ou à inventer l'une ou l'autre chose. Un bout d'univers, de règles particulières, etc. On peut alors très vite arriver à rédiger son propre JdRa.

« Yggdrasil est né d'une frustration. Ça a d'abord été la campagne perso d'un ami pour D&D3 avec quelques vagues changements inspirés par Wheel of Time D20, une carte toute simple et un background tenant sur une page A4. L'ami en question (perdu de vue depuis malheureusement) a voulu arrêter sa campagne et trouvant l'esquisse de l'univers intéressante, j'ai repris le bébé (avec sa bénédiction). »
Cuchulain

« Avoir un cadre de jeu fait sur mesure offre, à mon humble avis, un plaisir sans mesure ! »
HellFriend

Déception rôlistique

Parfois, la tournure d'un jeu de rôle nous désole et nous laisse une certaine amertume, voire carrément une déception. On se lance alors soi-même dans la rédaction de « son » JdRa avec « sa » vision et « sa » conception souhaitée et rêvée.

« Puis, il y a eu le JdR officiel du « Seigneur des Anneaux » de Decipher, dont j'ai suivi la conception sur les « message boards » de la firme avec beaucoup d'espoir. Au début, les interventions et explications des concepteurs allaient vraiment dans le sens que j'attendais ; je me disais : cette fois-ci, c'est la bonne, on va vraiment avoir un vrai JdR Tolkienien... et puis au final, on a eu un jeu au système complètement bogué et avec des listes de sorts. »
Olivier Legrand

« Pour pallier le vide du marché concernant « mes » goûts. C'est très prétentieux de dire ça dans la mesure où je n'arrive pas à avancer pour un résultat plus que moyen, mais le fait est que je n'aime pas les jeux de rôles avec des backgrounds... comment dire... « jeuderolesques ». »
Wirderod

Par « jeuderolesques », voici ce que sous-entend Wirderod :

Il pense notamment à tout un ensemble de particularités récurrentes. Il est courant que les clans/factions/pays soient toujours très différenciés et caricaturés, voire manichéens. Il trouve que tout cela manque

souvent d'appuis scientifiques et de cohérence. La célèbre réplique Ta Gueule, C'est Magique revient trop souvent à son goût. Les personnages féminins guerriers sont trop souvent vêtus d'une armure bikini, certes, agréable à l'œil, mais a priori assez inefficace dans le feu de l'action! Au niveau des combats, les joueurs sont généralement invités à démultiplier leur puissance de feu brute plutôt qu'à agir stratégiquement.

Il s'agit bien évidemment d'une vision caricaturale de certains JdR du commerce, mais qui est néanmoins représentative de cette forme de création en réaction à ce qui existe et qui ne semble pas satisfaisant.

Judupo s'est lancé dans la création de deux univers pour un JdR qui manquait à son goût de dynamisme. Si cela a choqué et heurté bien des gens, Il a néanmoins un peu bousculé les consciences.

« (...) je n'ai fait qu'aménager deux univers de JdR existants, pourquoi ? Et bien leur inertie m'a poussé à le faire, le défaut d'évolution, la vision à courte vue de tous les MJ de ces deux jeux que j'ai pu fréquenter, trop carrée ... je suis un hérétique aux yeux de plein de gens (...), mais certains m'ont écouté. Peu, mais on m'a écouté. » **Judupo**

On n'est jamais mieux servi que par soi-même

On apprécie un univers, on souhaite y jouer, mais aucun éditeur ou auteur n'est déjà passé par là pour nous offrir le JdR ou le JdRa dont on rêve. Alors, on se met soi-même au boulot et au final, on se retrouve avec son JdRa idéal.

« J'ai toujours adoré le roman «Dune» et le cycle de Dune fait à mon avis partie des grandes œuvres de la science-fiction... et j'ai toujours regretté qu'il n'existât aucun JdR permettant vraiment de jouer dans cet univers de Maisons et d'intrigues politiques. Évidemment, quand j'ai appris que Last Unicorn Games allait sortir un JdR officiel Dune, j'étais ravi! Puis, il y a eu des complications juridico-commerciales diverses, et on a finalement appris que le jeu ne sortirait qu'en version de luxe et à tirage limité... »

« Je voulais pouvoir mener un JdR situé dans l'univers de Dune et le seul moyen était

apparemment d'en écrire un moi-même. »

Olivier Legrand – au sujet d'Imperium

De même, nous pouvons vouloir lancer une campagne dans une direction différente de celle employée habituellement. Un tel souhait nous pousse à revoir certains éléments du JdR utilisé, voire à en concevoir un susceptible d'exaucer nos vœux.

« (...) la création de La Terre des Héros est aussi indissociable de celle de la campagne que je comptais masteriser avec ce système, la Geste de Dale (dont on trouve le compte-rendu de tous les scénarios en ligne) (...). Le désir de jouer cette Geste de Dale a vraiment agi comme un «carburant» dans la conception du jeu et si je n'avais pas été sûr de pouvoir mettre en place cette campagne, j'aurais peut-être abandonné l'écriture du jeu lui-même, compte tenu de l'ampleur de la tâche. » **Olivier Legrand**

Satisfaction personnelle et reconnaissance

Pour soi-même, on peut être fier d'avoir mené à bien un projet rédactionnel fruit d'un important labeur, surtout quand celui-ci plaît et est apprécié par de nombreuses personnes qui le mènent à leur table.

« Et puis, il y a la fierté, la satisfaction, la reconnaissance lorsqu'on voit que le jeu est apprécié par la communauté. » **JeePee**

« (...) il est plus intéressant que son travail personnel soit apprécié par une majorité ou une minorité (suivant les cas) (...) » **Judupo**

« C'est la fierté et surtout la joie de « donner vie à de l'imaginaire », quelque part... (...) » **Djez**

Être Dieu ?

En réalisant soi-même son propre cadre de jeu, on demeure le maître des lieux, absolu et omniscient.

« Comment mieux connaître un univers qu'en étant son concepteur ? Si les MJ sont des régents omnipotents en leurs terres, les concepteurs en sont les Dieux, en tout cas, je le pense. » **HellFriend**

Comment créer son JdRa ?

Loin de vouloir dicter vos envies ou idées en matière de création, nous vous proposons ci-dessous quelques pistes ou indications pour vous aider à créer votre propre JdRa. Ainsi, vous voilà quelque peu outillés au cas où vous vous décideriez à franchir le pas...

Modus operandi

Posez l'univers qui vous plaît dans lequel vous voudriez évoluer, qu'il s'agisse d'un univers connu ou totalement nouveau. Développez-le et misez sur vos éléments originaux. Surprenez le lecteur. Ensuite, attachez-vous aux règles. Transposez les particularités de l'univers en termes de règles. Les éléments spécifiques de votre univers devraient idéalement trouver un certain écho en matière de règles et de jouabilité.

Faire du neuf avec du vieux ou ce sont dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes. Certains jeux de rôle vous plaisent, mais vous y auriez (ou avez déjà) appliqué quelques modifications ou retouches de votre cru. Tel Monsieur Jourdain avec sa prose, vous vous êtes ainsi déjà lancé sur les voies du JdRa. Poursuivant votre tâche, de transformations en ajouts vous développerez votre propre JdRa, à la mesure de vos envies et de votre vision du jeu en question.

À partir d'un système générique tel que le DK-Système, Savage World, l'EWS-System ou encore le Rapide, Petit et Générique, il est possible venir y greffer l'univers qui vous passionne et d'y apporter quelques ajustements en fonction des particularités de l'univers développé.

La création de A à Z ou de Création de personnage à Expérience et progression. Vous basant sur la table des matières d'un JdR existant (du commerce ou amateur), vous pouvez commencer à zéro et rédiger-concevoir-créez au fur et à mesure. Partant de rien, vous avez tout à faire. Suivre un plan permet d'avancer méthodiquement jusqu'à la finalisation.

À la fin, pensez à une relecture orthographique et grammaticale en profondeur, surtout si vous pensez le diffuser, à une mise en page claire et lisible ainsi qu'à

quelques playtests, tout particulièrement si vous partez sur des règles de votre cru.

Il est à noter que la nouvelle revue Jeu de rôle Magazine propose dans son numéro 1 (mai-juin 2008) un article en ce sens (page 77).

Conclusions et remerciements

Au final on remarque qu'il y a quantité de réponses, de raisons, presque autant que de JdRa et d'auteurs eux-mêmes. On peut aussi noter comme souvent que plusieurs motivations s'imbriquent les unes dans et avec les autres. Elles ne sont pas uniques, mais multiples et on les retrouve étroitement liées.

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont apporté leurs témoignages au sujet de cette vaste question : Acriarche, Archiviste, Azurhyan, CCCP, Djez, Cuchulain, Greewi, HellFriend, JeePee, Judupo, Karkared, LEM, Olivier Legrand, Menhir et Wir-denrod.

Il nous reste à vous souhaiter bonne chance dans votre entreprise et surtout bon amusement ! N'hésitez pas à venir nous en reparler.

Index

Voici une liste tentative et alphabétique des JdRa cités ou réalisés par les différents intervenants de cet article.

Féerie l'autre monde (Greewi) – <http://greewi.free.fr/index.php?n=Feerie.Feerie>

Gothlied (CCCP) – <http://couroberon.com/Salon/index.php/board,64.0.html> (projet en cours)

Imperium (Olivier Legrand) – <http://storygame.free.fr/imperium>

Joe Bar Team RPG (Archiviste) – <http://www.archimaginaire.org/dl/JBTrpg/jb-trpg21.pdf>

Masques Tombes d'Olinmar (Acriarche) – http://www.forgesonges.org/index.php?option=com_content&task=view&id=108&Itemid=56 (en passe d'être édité par la BAP)

Nindo (Archiviste) – <http://www.archimaginaire.org/JdRa-liste-N-Nindo.htm>

One Piece (AfroJim) – <http://www.archimaginaire.org/JdRa-liste-O-OP.htm>

P'tites sorcières (Antoine Bauza) – <http://www.sden.org/-P-tites-sorcieres-.html>

Rapide, Petit et Générique (Genseric) – <http://www.jdra.ovh.org/rpg2sommaire.pdf>

Saint Seiya Legend (Romain d'Huissier) – <http://www.archimaginaire.org/JdRa-liste-S-SSL.htm>

Solaires (Greewi) – <http://greewi.free.fr/index.php?n=Solaires.Solaires>

Solomon Kane (Olivier Legrand) – <http://solomonkane.free.fr/>

Stargate (Angenoir et Torog) – <http://www.sden.org/-Stargate-.html> (plusieurs versions disponibles)

Terre des Héros (1a) (Olivier Legrand) – <http://storygame.free.fr/tdh3.htm>

The Return of The Not Totally Dead (Jeepee) – <http://www.jeepeeonline.be/index.php?param=P6>

Verbe et l'épée (1e) (Archiviste) – <http://JdRarchi.phpnet.org/dl/V&E/V&E.pdf>

V2-RPG (Rodolphe Carpentier, Olivier Lemaire, Michaël Marie, Christophe Nicolier, Gaëtan Patard et Laurent Tronson) – <http://www.crossover-editions.com/>

Yggdrasil (Cuchulain) – <http://couroberon.com/Salon/index.php?board=55.0> (projet en cours)

Création

Il l'a fait

Une promesse reste une promesse...

Pari tenu. Le monde du JdRa vient de se doter de 53 nouvelles créations. Tombées tous les mardis de 2008, avec la régularité d'un métronome, ces réalisations nous promettent des lendemains qui chantent. Chapeau bas à Philippe Tromeur pour nous avoir ainsi fait vibrer.

Trois numéros de Jeux d'Ombres en moins d'un an... Nous osions à peine y croire. Et nous l'avons fait! Et lui aussi! Lui? Philippe Tromeur, bien sûr. Homme aux défis rôlistiques incroyables, docteur honoris causa de la Miskarolic University d'Arkham, grand Mamamouchi du d20, pourfendeur d'incroyants, j'en passe et des meilleures, Philippe Tromeur annonçait voici un an, le 18 décembre 2007 pour être exact, sa volonté de produire 53 JdR en un an. Pas moins.

Des jeux ultra courts, compacts, jouables et originaux, à l'instar de ces JdR-en-une-page produits par une poignée d'illuminés sur le forum de CASUS NO, dont les cendres fumaient encore (et dont Philippe Tromeur fut l'une des chevilles ouvrières). En effet, loin d'avoir envie de figurer dans le Guinness Book des Records, l'auteur de René, le Jeu de Rôle Romantique, n'a

jamais caché son intérêt pour les systèmes courts, rapides et les univers de la même eau. Par ailleurs, on lui doit aussi Super Flics et Fous l'Contact, soit des JdR en une page avant l'heure!

L'idée de produire un JdR par semaine le titillait, donc. Le tout sans contrainte particulière autre que celle d'avoir un JdR en une page, maximum. Sur les forums de CASUS NO, nombreux sont ceux qui l'attendaient au tournant, d'autres étaient prêts à lui fournir des thèmes, des indications, des encouragements la plupart du temps, aussi. Signalons, pour l'anecdote et dans un souci d'exhaustivité, qu'au départ l'idée vient de Gareth-Mickael Skarka, un rôliste américain. Il avait tenté de relever ce genre de défi en 2001, sans toutefois y parvenir (à voir sur <http://www.rpg.net/news+reviews/collists/52pickup.html>).

Pour Philippe Tromeur et ses livraisons hebdomadaires, l'année s'est achevée ce 30 décembre 2008... le jour de la der des der... Qu'en est-il donc?

Allez donc voir par vous-mêmes. Le résultat est visible sur son site, <http://abracadabranques.idoo.com/53/index.htm>.

Et ça donne quoi? À vous de voir, et de juger sur pièces. Il y a fort à parier que

vous y trouverez votre compte. Le tout est très varié. C'est le moins qu'on puisse dire.

Si tout n'est pas génial ou même utilisable, il y a des perles, d'une jouabilité impressionnante, tels Enquêtes Criminelles Spéciales, Ninja 2000, Apocalypse sur Seine, ou Top Action. Des privates jokes, comme René en short ou Chuck Norris, un canular de la plus belle eau. De la SF, Sphérurges. De la baston, Ninja 2000 entre autres. De l'investigation, des choses politiquement incorrectes... Des idées originales, comme les tournantes de meneurs (Alerte Ninja 4). Des jokers aussi, c'est-à-dire des pages blanches ou presque. C'était inévitable.

Mais on ne fera pas la fine bouche pour quelques défaillances. Car, de l'avis unanime, ces « faux pas » rendent l'ensemble diantrement humain et nul ne songe à aller chercher le goudron et les plumes.

Bref, chaque livraison hebdomadaire contient énormément de choses curieuses ou novatrices, et donc à creuser. Pour déchiffrer l'ensemble des pistes proposées, il faudra des mois, voire des années. Et nous y reviendrons sans nul doute dans de prochains numéros de Jeux d'Ombres.

Doc.B.



