

Di DENT

septembre 2010

magazine de la culture rôliste et plus si affinités

thema

le JDR enfant maudit de la presse ?

impossible de maintenir une p

forum

FIN.



sera notre dernier numéro...

blogs

la concurrence d'internet

il s'arrête !

LE MATCH : Metal Adventures vs. Dark Heresy / À FROID : Yggdrasil / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : Willy Favre / SCÉNARI : dK2, Hellywood, Brain Soda / AIDE DE JEU : Joueurs, électrisez la tablee ! ...



Fuyez !

Fuyez, ceux qui ont écrit ces pages sont fous,

ils sont persuadés qu'un magazine de JdR peut encore intéresser des lecteurs ! Et ce qui prouve de façon irréfutable qu'ils sont bons à enfermer, c'est que la plupart d'entre eux n'en sont pas à leur coup d'essai...

Commencer par un numéro zéro. Gratuit. Qui en plus aborde le sujet glissant de la presse rôliste... tout ce qu'il ne faut pas faire ! Fous, je vous dis !

Toujours réclamée, parfois soutenue, la presse rôliste est une terre de paradoxes, que la nostalgie et la mémoire sélective n'ont eu de cesse de cultiver. Mais, pour avoir un bon engrais, rien de tel qu'un peu de sang neuf. En cette période de renouveau, il est utile de faire le point et d'apprendre des erreurs passées ; les rôlistes, des plus enthousiastes aux perpétuels râleurs, méritent une presse de qualité, diversifiée et régulière.

Le projet DI6DENT s'est bâti autour d'une envie, partagée par beaucoup : écrire sur sa passion, apporter des idées nouvelles, permettre, même un tout petit peu, à notre loisir de continuer sa croissance. C'est là l'engagement de notre rédaction, le contrat que nous passons avec nos lecteurs. Ce numéro zéro a pour but de présenter ce que va être notre magazine, même s'il n'en est qu'un aperçu.

(suite page suivante)

Di6DENT

DI6DENT

septembre 2010

DI6DENT

Le cœur de DI6DENT sera constitué par son **thema** : une enquête approfondie sur une problématique liée au jeu de rôle, qui sera déclinée en articles de fond, reportages, interviews, mais également en aides de jeu et en scénarii. À cela, il faut ajouter la méta-rubrique **de mj à mj**, qui regroupe les conseils et les inspirations proposés par notre commando d'experts.

Nos **panoramas** reviendront sur une gamme ou sur une catégorie de jeu, disséquée pour l'occasion, tandis que **le match** verra s'affronter la rédaction autour d'un ou deux jeux, avec renfort de mauvaise foi et de coups bas assurés. **Sur un plateau**, comme son nom l'indique, fera une courte synthèse de l'actualité plus ou moins récente du jeu de plateau.

À froid proposera un package complet autour d'un jeu : une chronique détaillée et agrémentée de conseils, ainsi qu'un scénario d'initiation et une aide de jeu. **[alt]**, quant à elle, défrichera de nouvelles façons de jouer à un jeu (changement de setting, d'époque, de règles), avec un scénario ou une aide de jeu à l'appui.

Comme il n'est jamais trop tard pour apprendre ou pour se découvrir une vocation, **WIP** présentera à chaque numéro un aspect du quotidien d'un «travailleur du jeu de rôle» ; auteur, illustrateur, éditeur, bienvenue dans les arcanes du jdr !

Pour contre-balancer toute cette débauche de cellules grises, quelques rubriques plus légères : tout d'abord **6d6**, qui rapporte les coups de cœur et les coups de gueule de la rédaction, quelques **strips** et **BDS** pour détendre l'atmosphère, et **y'a pas que le jdr dans la vie**, une interview certifiée 0% jdr d'une personnalité du milieu rôliste. Notre rubrique **à table** viendra également se greffer de-ci de-là pour éveiller vos joueurs aux cuisines (parfois très) exotiques.

Et, comme si ce n'était pas suffisant, d'autres rubriques, récurrentes ou non, viendront agrémenter nos pages ; des reportages in situ, des retros, ... mais, gardons encore un peu de mystère pour les prochains numéros !

Bonne lecture, et @ très bientôt !

Julien De Jaeger
& toute la rédac6on de DI6DENT

DI6DENT paraîtra tous les 4 mois, en janvier, mai et septembre, et comptera à peu près 200 pages. Il sera, dans un premier temps, disponible en pdf, avant une version papier en vente par correspondance.
 Pour tout renseignement, rendez-vous sur www.di6dent.fr ou sur notre page facebook
<http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>





Impossible de maintenir une pa

Sommaire

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 8 | 6d6 | 46 | Ce que nous savons de Mountain Falls
scénario <i>dK²</i> |
| 10 | LE MATCH : DARK HERESY VS. METAL ADVENTURES | 57 | Scoop Toujours !
scénario <i>Hollywood</i> |
| 13 | À TABLE | 65 | Jeudi 12 : la préquelle
scénario <i>Brain Soda</i> |
| 14 | Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : WILLY FAVRE | 73 | ROLEBOOK |
| 17 | THEMA
<i>Le JdR, enfant maudit de la presse ?</i> | 74 | SUR UN PLATEAU |
| 18 | <i>panorama de la presse</i>
<i>rôliste française</i> | 76 | À FROID : YGGDRASILL |
| 23 | génération fanzine :
<i>que sont-ils devenus ?</i> | 76 | <i>Chronique</i> |
| 27 | interview Stéphane Gallot
<i>Casus Belli</i> | 78 | <i>Lexique complet</i> |
| 31 | la presse en jeu | 81 | <i>Scénario d'initiation</i> |
| 36 | l'œil du reporter | 87 | DE MJ À MJ |
| 44 | inspi : Transmetropolitan | 88 | inspi : Prince of Persia |
| | | 90 | Joueurs, électrisez la tableé ! |



.ours

Rédacteur en Chef / Directeur Artistique :
Julien De Jaeger

Comité de Rédaction : Vincent Ziec, Julien
«Narbeuh» Clément, Ludovic «Heuhh»
Papaïs, Matthieu «Celewyr» Carbon, David
«davidalpha» Robert, Julien «JJJ» De Jaeger

Autres rédacteurs : Laurent «Bob Darko»
Devernay, Romain «Rom1» d'Huissier, François-
Xavier «Xaramis» Cuende, Thomas «Pikathulhu»
Munier, Aldo «Pénombre» Pappacoda, Nathalie
«Elfy» Zema

Illustrateurs : David Robert, Julien De Jaeger
Maquette : Julien De Jaeger

Remerciements : Grégory Molle, Jérôme
«Brand» Larré, Nathalie Zema, Willy Favre,
Sébastien Boudaud, Yno, Coralie Lourme

*L'éditeur et la rédaction ne sont pas responsables
des articles, qui n'engagent que leur auteur. Toutes
les illustrations contenues dans ce magazine sont la
propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs
respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même
partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur.*

*Si vous êtes éditeur, auteur, distributeur, studio de
création, et que vous voulez voir vos productions
abordées dans nos pages, n'hésitez pas à nous faire
parvenir vos réalisations (sous format physique ou
électronique) à l'adresse de la rédaction, ou à prendre
contact avec nous par e-mail à redaction@dident.fr*



606



julien de jaeger



vincent ziec



matthieu carbon



L'émergence de **micro-éditeurs** qui permettent de diversifier les sorties (oui, Heuhh, je fais du copinage !)



Red Dead Redemption, de quoi patienter en attendant Deadlands



Le manque de cohésion dans le **Paysage Virtuel Rôlistique Français** (PVRF™) où l'on préfère créer 15 trucs semblables, chacun dans son coin, plutôt que de se fédérer autour d'un seul projet. Comment ça, on en fait autant ? Mais rien ne ressemble à D6DENT, voyons !



Le retour de **Casus**, entre de bonnes mains



L'arrêt de **Heroes**. Pour une fois que des super héros télévisés n'étaient pas ridicules...



L'attente insoutenable de **Nephilim 4**, ma Stase est pleine et attend !



Le **«revival»** des sorties de jeux depuis quelques années.



Et plus particulièrement la qualité et l'intérêt des **jeux français**.



Le manque de scénario / campagne officielle pour les **jeux au potentiel énorme et malheureusement annoncé en «one shot»** (Sable Rouge, Warsaw, Plagues, etc...)



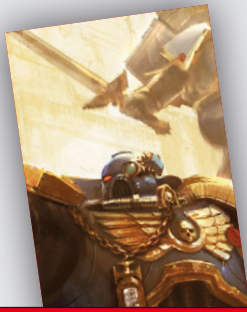
CanardPC, une passion communicative et une ligne éditoriale en béton.



Interdiction de publier des aides de jeux / scénario pour warhammer et **Warhammer 40K**, alors qu'une campagne en Lustrie serait tellement rafraichissante....



Sons of Anarchy reprend !!!



La campagne romaine **«Fall of the Camarilla»** pour **Vampire the Requiem TM** : je n'ai toujours pas trouvé un meuble potable pour me faire jouer ce truc !



L'attente pour la campagne **Hollywood** : annoncée depuis la sortie du jeu ; un coup à planter la vie d'un excellent JdR français, ça !



L'annonce du retour de **Deadlands** chez BBE : vous ratez pas les gars, sinon j'connais un shaman qui va vous pourrir 2011...



Le zombie **Casus Belli** refait surface : je suis très heureux de voir le mag de mon adolescence ressortir, mais j'exige de l'excellence; rien de moins.



Le rythme des suppléments pour **Cthulhu V6** : toujours aussi soutenu, avec de l'excellent comme le guide d'Arkham. Ftagnh !



La nouvelle édition de **Runequest** : un jeu parfait pour l'initiation, mais totalement bâclé; écrit et illustré avec des pieds gauche des années 80. Un pur gâchis !



julien clément

david robert

ludovic papais



La campagne Hellywood : elle s'appellera « **La justice des anges** » et, quoi qu'en disent les mauvaises langues ^^, elle est en approche imminente !



Le film d'animation **L'illusionniste de S. Chomet** d'après Jacques Tati : oui, le cinéma français peut être beau et poétique sans le moindre mot.



Si les **hackers** pouvaient lâcher la grappe aux sites web de jdr ce serait pas plus mal. Ils ont vraiment que ça à foutre ou bien ?



La classieuse et passionnante revue **Usbek & Rica** (uchronie, prospective, humour et BD, en vente en librairies) : presse papier pas morte !



La floraison des **PDF légaux** : suivi gratuit, gammes épuisées (7ème Cercle, JD et maintenant BBE), Carnets de l'Assemblée n° 7... et bien sûr ce Diôdent n° 0 !



Merde, j'ai pas de quoi m'acheter un Ipad pour lire tout ça...



L'absence de suivi sérieux pour **Maléfices**, malgré les belles promesses...



La création de la **Rôle Agency**. Une excellente idée.



Le retour de **Cops** chez Oriflam : j'étais passé à côté à l'époque, je vais enfin pouvoir m'y mettre. Alléluia mes frères !



Le retour du **Roi Casus**. Alléluia mes frères !



La critique de Sable Rouge dans JdR Mag 11. Le genre d'article partial propre à saborder un jeu de qualité avec des à priori hyper subjectifs et une lecture très superficielle.



La sortie de **Rogue Trader** le JdR (traduit en français qui plus est), après plus de 20 ans d'attente. Alléluia mes frères !



L'absence de la Gencon fait que la rentrée sera chaude (mon portefeuille ne vous remercie pas)



Janua Vera un recueil de nouvelles qui donnent des idées de scénars, Merci Monsieur Jaworski



Diôdent encore un mag de JDR qui va mourir dans 1 an



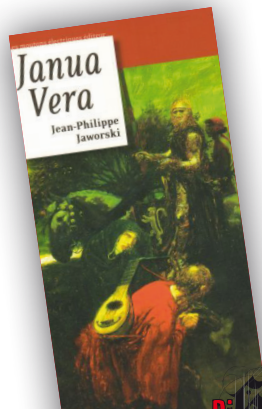
Diôdent encore un mag de JDR prometteur



Ph'nglui mglw'nafh **Casus Belli** wgah'nagl fhtagn



Une **rentrée** qui donne envie (du Cthulhu, Z Corps, Tenga, Esteren)



ORCHESTRAL MANŒUVRES IN THE SPACE

Je sais bien que tout est relatif, mais il faut se rendre à l'évidence : même en passant en hyperspace, il n'y a malheureusement pas le temps dans la vie d'un rôliste pour jouer à tout. C'est la raison pour laquelle la rédaction de Di6dent a eu l'idée de vous proposer à chaque numéro un match opposant deux jeux dans un duel à mort. Pour cette première, ce sont deux univers de Space Opera sortis à la même époque qui vont s'opposer.*

quand j'étais petit, j'étais un jedi

À ma droite un jeu Pulp à l'esprit assez funky soul – j'ai nommé **Metal Adventures (MA)** ; à ma gauche un univers gothique et plutôt dark soul représenté par les deux premiers opus d'un futur triptyque traduit en français : **Dark Heresy (DH)** et **Rogue Trader (RT)** ! Un match au sommet donc, entre deux jeux de grande qualité qui présentent de nombreux points communs, ce qui les rend bien difficiles à départager. Avec leur potentiel ludique très fort, reprenant la vieille rivalité entre les français et les anglais, ils viennent chacun à leur façon renouveler un genre déjà bien balisé. J'ai ainsi bon espoir qu'ils puissent présenter pour les jeunes joueurs un potentiel d'attraction comparable à celui de leurs glorieux aînés (comme **Empire Galactique** et **Star Wars**) au temps de ma folle jeunesse, dans les années 80'

Les deux gammes sont classieuses et menées par des capitaines expérimentés (toute une flottille côté anglo-saxon, et Arnaud Cuidet seul maître à bord de ce côté du Channel). Pour la traduction, on retrouve quelques noms qu'il est agréable de revoir au générique, et le tout est magistralement mis en page et surtout illustré par des artistes de grand talent dont Andrea Uderzo, Karl Kopinski et évidemment John Blanche pour **DH** et **RT**, et Dimitri Bielak, Jonathan Hartert ou Rémi Le Capon pour **MA**. Entre les deux mon cœur balance... Mais si l'on considère l'investissement financier que demande l'acquisition de l'ensemble de l'une de ces trois gammes**, il s'agit tout de même de ne pas se tromper. Si les aficionados de Games Workshop*** sont habitués à ces tarifs prohibitifs, il me semble que les rôlistes sont plus regardants que les figurinistes. Les sorties de grande qualité des éditions du Matagot pour **MA** se succèdent, elles aussi, à un rythme soutenu, très soutenu même pour un jeu de création française, et ne sont pas vraiment données non plus.

Voyons donc si je peux arriver à proposer quelques éléments à celles et ceux qui hésiteraient à se lancer...

Des jeux en Cinémascope

J'ai profité d'une période balnéaire au cœur de l'été afin de me plonger dans ces jeux et, la chaleur et la proximité de la Cité Corsaire aidant probablement, à chaque fois que je levais les yeux vers le ciel d'azur, je m'attendais à voir se profiler à tout moment, comme

* : On parle ici des rôlistes qui ont une vie, bien entendu...

** : Actuellement la somme rondelette de 305 euros pour l'ensemble Dark Heresy, déjà 77 euros pour l'ensemble de Rogue Trader et toutes les chances d'arriver à un montant similaire à court terme, et tout de même 180 euros pour l'ensemble Metal Adventures, avec encore deux suppléments annoncés...

*** : La gamme a été suivie par Fantasy Flight Games, qui en a récupéré les droits initialement alloués à Black Industries, sans que le changement soit perceptible.

une ombre prédatrice passant devant un soleil de plomb, la silhouette gracieuse d'un vaisseau spatial prêt à venir amerir devant la Grande plage pour y déverser son équipage chamarré de paillards pirates de l'espace. Et lorsque je considérais l'arrivée de **W40k** le jeu de rôles dans le Paysage Ludique Français c'était toujours la même image qui me venait à l'esprit : l'apparition sur l'écran du Super Destroyer Impérial au début de la guerre des étoiles. C'est ça pour moi **W40kJdR** : une masse énorme qui défie l'entendement !

20 ans après

Une masse qui impressionne, peut-être même un peu trop pour un débutant d'ailleurs. Ce n'est pas tant le système (dérivé de celui de **WHJdR**), assez facile d'accès, que la profondeur de l'univers et la masse de données à assimiler qui peut rebuter. Pour y être à l'aise, il faut le connaître depuis un certain temps.

Dark Heresy et **Rogue Trader** sont deux jeux basés sur le même système, mais assez différents dans l'esprit. **DH** est sans doute le jeu du triptyque où les personnages disposeront du moins de puissance. Ils y jouent le rôle des séides d'un inquisiteur, allant de monde en monde pour lutter contre l'ennemi urbi (mutants, déviants et sectateurs du Chaos) et orbi (les races d'aliens étranges et souvent hostiles).

Rogue Trader quant à lui a toujours été un nom talisman pour GW, et le moins que l'on puisse dire c'est que le JdR éponyme n'avait pas intérêt à se craquer tant il était attendu... Pari réussi pour cette deuxième déclinaison, avec un système qui reste sensiblement le même mais un jeu cette fois-ci centré sur les vaisseaux indépendants de commerce et d'exploration, à la re-

cherche de nouvelles voies commerciales dont les plus profitables sont souvent aussi les plus dangereuses. Les personnages y seront donc dans un environnement de space-opera plus traditionnel, centré sur d'un vaisseau et d'un équipage, même si le côté gothique et décadent reste présent. De plus, il reste possible de mélanger les deux déclinaisons du jeu, et d'avoir des personnages inquisiteurs propulsés dans l'univers de **Rogue Trader**. Néanmoins, les personnages débutants de **Rogue Trader** seront bien plus puissants et expérimentés que leurs homologues de **Dark Heresy**.

metal hurlant adventures

Face aux flottes impériales de **DH** et **RT** et à leur puissance de feu phénoménale surgit face au vent stellaire un petit vaisseau pirate. Le voilà, il revient, l'arlésienne : annoncé il y a bien longtemps dans un vieux Casus Belli il jaillit hors de la ceinture d'astéroïdes, bien plus beau que dans nos espoirs.

MA c'est un peu le retour de **Capitaine Vaudou** qui aurait rencontré **Star Wars** : un jeu qui transpose magistralement l'univers de la piraterie dans un contexte Space Opera, un peu comme **Star Wars** avait importé le Western (et à travers lui les mythes chevaleresques) dans l'espace.

Et sur les mers comme dans l'espace, la piraterie est un phénomène complexe avec ses multiples dimensions (sociale, économique, politique et idéologique) que s'attachent à décrire dans le détail les différents suppléments de la gamme. Pour exemple, *la Prise et le Profit* est consacré à un sujet central de la vie de Pirates : la trilogie originelle des rôlistes, la rencontre aléatoire, la baston et le partage du butin.

Et comme il faut des proies pour mettre en application ce beau programme, ce supplément nous présente l'Omni Cartel Galactique. Le tout se fait en trois temps avec un code couleur (vert : tout public, orange : réservé aux PJ originaires de OCG et rouge : réservé au MJ) pour indiquer le niveau de confidentialité****.

Au final un univers très fun et déjà très complet. Seul petit bémol, dans les suppléments déjà parus ou annoncés (*Le Roi et le Peuple* en septembre 2010 et *La Science et l'Infini* en décembre 2010), on ne trouve pas de Bestiaire qui, à la façon des Habitants du Ciel de la série **Valérien** créée par Christin et Mézières, ouvrirait la porte du rêve en même temps que celle des étoiles.

Deathfinitif

Parce qu'il serait absurde de parler de jeux de SF sans parler de l'avenir, je n'oublie pas de dire que, dans un futur où il n'y a que la guerre, arrive le troisième volet de la trilogie, **Death Watch**. Les connaisseurs auront reconnu le doux nom d'un chapitre de Space Marines, formé par l'agrégat de spécialistes détachés par l'Adeptus Astartes, la quintessence des guerriers, pour lutter contre la menace Xenos. Les personnages devront donc faire fi de leurs singularités pour servir de première ligne de défense à une société qui a érigé le rejet de la différence en doctrine. Autant dire que s'ils y parviennent, ils seront prêts à rentrer au gouvernement !

**** : Du coup si vous êtes seulement joueur et que vous feuillotez ce supplément en magasin, vous retrouverez vos habitudes d'automobiliste au feu tricolore : vert passer, orange accélérer, rouge passer très vite !

nous sommes de l'étoffe dont sont faits les rêves

Côté campagnes, *L'Héritage des Haarlock* (sans lien de parenté connu avec **Albator**) pour **DH** et *El Barco del Sol* pour **MA** m'ont tout autant enthousiasmé. À noter que le livret fourni avec l'écran de **RT** contient un scénario, Des murmures dans la tempête, que j'aime particulièrement. Il mènera les personnages dans le système Svard où ils exploreront le passé du système ainsi que les zones d'ombres de leur propre passé... Une attention toute particulière et un brin nostalgique arrive pour la courte aventure proposée par **MA** pour des personnages expérimentés, qui voit les PJ partir à la recherche d'un ancien joueur de Jet-Ball afin d'apprendre les ficelles de ce sport, et qui rappellera de bons souvenirs aux fans de **Space Adventure Cobra**.

ma galaxie va craquer !

Nouveau point commun : au Quarantième Millénaire dans l'univers de **DH** comme au Dernier Millénaire dans celui de **MA**, on oscille entre eschatologie et millénarisme. La fin du Monde est proche et, à moins que le gouvernement intersidéral arrive à mettre rapidement la main je ne sais où, peut-être au fin fond de l'Univers, à des années et des années-lumière de la Terre, sur un héros providentiel qui ne serait pas de notre galaxie mais du fond de la nuit et traverserait cent mille millions d'années pour sauver tous les hommes, tout cela risque de mal finir. Dans l'univers de **GW** la marche de l'Empereur est une marche funèbre où celui-ci n'est plus qu'une momie No-Life parcourue par une énergie invisible, obtenue au prix de sacrifices quotidiens afin que – comme une luciole dans son tombeau – il serve de guide et de phare interstellaire aux navires de la Flotte.

la victoire est en nous

La formule de Coupe de France de **Metal Adventures** est intéressante, même si l'idée de compétition en arrière plan est un peu en contradiction avec le principe même du jeu qui par essence est un loisir non compétitif plutôt porté sur l'émulation et l'échange. Mais quoi qu'il en soit, il faut saluer les efforts de promotion d'Arnaud Cuidet qui se démultiplie pour être présent dans de nombreuses conventions où il communique son enthousiasme, à tel point qu'on en viendrait presque à croire à son ubiquité.

**** : Même si, dans l'espace... Je sais bien !

El Chupacabra

Le rostre de son vaisseau s'insère dans le cadre de l'écran par le coin inférieur gauche, et – sans que cela produise le moindre bruit – vient éventrer le croiseur impérial comme le plus habilles des pêcheurs de perles de Havana éventre le grand requin blanc d'un geste gracieux, quelque part près de la grande barrière de corail. Mais dans un monde du silence comme dans l'autre, pour un pauvre pêcheur qui survit, tant d'autres sont dévorés. Sur la passerelle de commandement, le capitaine pirate se fend d'un large sourire qui dévoile ses dents taillées en pointe, à la mode des Barrens. Il a une mâchoire de prédateur, ses muscles sont puissants et son corps bien découplé. Sa peau ambrée luit à la lumière de l'hologramme. Il apprécie le spectacle. Dans l'espace où son nom est synonyme de guerre et de désolation, la guerre est sublime et l'aventure dépasse les rêves comme les angouisses. Il a vu tant de choses que nous humains, ne pourrions pas croire. Il a vu de grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion. Il a vu des rayons fabuleux, des rayons C, briller dans l'ombre de la porte de Tannhäuser. Mais il sait aussi que tous ces moments se perdront dans l'oubli, comme les larmes dans la pluie et qu'un jour le grand requin blanc sortira vainqueur, lorsque sera venu le temps de mourir. On l'appelle El Chupacabra, et il a la réputation d'être le plus sanguinaire des pillards de ce secteur...

deux philosophies

Alors que **DH** puis **RT** ont préféré les bons gros – très gros même – livres de base à tout faire, **MA** a fait le choix d'un retour aux sources en proposant un corpus de base composé d'un ouvrage dédié aux joueurs et d'un autre au MJ.

En revanche, des deux côtés on trouve des écrans nouvelle mode en carton. Mais là où **DH** et **RT**, fidèles à la tradition graphique établie pour **WHRPG** sont dotés d'un triptyque illustratif, **MA** se conforme à la tradition française avec un écran tout aussi épais mais présentant une seule illustration en cinémascope pleine de bruit**** et de fureur.

Au final, je crois qu'on peut en rester à un match nul mais de très haut niveau, et conclure en disant la chance qui est la nôtre de voir surgir ces deux géants : c'est absolument prodigieux. Comparable à la sidération qui s'empare de celui qui regarde l'infini de l'espace dans les yeux à travers la baie panoramique de la passerelle de commandement, et voit soudain s'allumer au fond du cosmos deux étoiles nouvelles.



pour que le repas soit aussi de la partie !

Bouchées du psyker

On dit qu'elles ont la vertu d'augmenter leurs capacités psy...

Ingrédients (pour 4 acolytes)

- 500 g de poisson blanc frais
- 250 g de farine
- 20 cl de lait
- 1 oeuf
- ciboulette
- 1 oignon de pays (cive)
- piment (quantité selon le courage des acolytes)
- huile (pour frire)
- sel, poivre

Mélangez la farine, le lait et l'oeuf jusqu'à l'obtention d'une pâte lisse. Ajoutez le poisson émietté puis l'assaisonnement (piment, poivre, sel).

Faites chauffer l'huile et incorporez-y de grosses cuillerées de la pâte obtenue. Faites frire jusqu'à ce que les bouchées aient une couleur dorée (5 minutes environ) égouttez et servez.



Dreadlocks enflammés

Un délice qui nécessite un bon cuisinier à bord du vaisseau...

Ingrédients (pour 6 pirates affamés)

- 200 g de pâte feuilletée
- un peu de farine
- 2 c.à.s de beurre fondu
- 20 g de gruyère râpé
- 20 g de parmesan râpé
- 1 jaune d'oeuf
- 50 g de noix de coco râpée (peut être remplacées par de la noix de cajou hâchée)
- piment en poudre (espelette par exemple)
- sel, poivre

Farinez légèrement le plan de travail avant d'étaler la pâte, dorez-la avec le beurre fondu. Mélangez les fromages et étalez-en la moitié sur une moitié de la pâte. Rabattez l'autre moitié de la pâte de façon à recouvrir le fromage, protégez avec du film étirable et placez environ une heure au réfrigérateur.

Battez le jaune d'oeuf avec quelques gouttes d'eau pour obtenir une dorure. Abaissez la pâte et dorez la surface au

pinceau. Parsemez du reste du fromage puis de noix de coco.

Garnissez une plaque de papier sulfurisé.

Coupez la pâte en deux puis taillez des lanières de 10 cm de longueur et de 5 mm de largeur. Façonnez-les en torsades et déposez-les sur la plaque. Salez, poivrez puis saupoudrez abondamment de piment. Faites reposer encore 30 minutes au réfrigérateur. Préchauffez le four à 220°C (env. Th. 7) et faites cuire 10 min (elles doivent être bien dorées).



Bloody Mary

Quand une femme commande un navire pirate, elle le fait de façon cruelle et sanglante ce qui force chez nos comparses libres marchands l'admiration et la crainte...

Ingrédients

- 4 cl de vodka
- 12 cl de jus de tomate
- 0,5 cl de jus de citron
- 0,5 cl de sauce worcestershire
- 2 à 3 gouttes de tabasco ou de louisiana
- poivre

Mélangez doucement les ingrédients et n'ajoutez pas de sel. Utilisez une vodka et un jus de tomate bien frais pour évitez de noyer le cocktail par trop de glaçons. Ce breuvage se doit d'être bien pimenté et ne s'adresse pas aux marins d'eau douce ! Toutefois, vous pouvez vous permettre une rondelle de citron, un peu d'élégance dans cet univers si brutal ne peut pas faire de mal et puis ça lutte contre le scorbut !



Remontant de l'inquisiteur

Face aux multiples incarnations de l'hérésie dans l'univers, l'inquisiteur et ses acolytes doivent se ressourcer et retrouver l'énergie et la volonté de combattre...

Ingrédients

- 40cl de café
- 10 cl de rhum
- 4 morceaux de sucre de canne
- 2 clous de girofle, 1 bâton de zeste
- le zeste d'une demi-orange, le zeste d'un demi-citron

Disposez au fond d'une casserole les zestes d'agrumes avec le sucre, les épices et le rhum. Laissez le sucre fondre puis faites chauffer doucement le contenu de la casserole.

Ôtez la casserole du feu, flambez le mélange puis versez peu à peu le café. Retirez les zestes et les épices puis servez ce brûlot dont vous me direz des nouvelles !



Y'a pas que le jdr dans la vie



WILLY FAVRE

C'est à un auteur à part que nous avons choisi de consacrer cette toute première interview 0% jdr. Brain Salad, connu par les services de police sous le nom de Willy Favre... cette créature bicéphale est coupable, de près ou de loin, de jeux trop originaux pour être honnêtes (*Brain Soda*, dont un scénario vous attend plus loin, *Kuro*, *Humanydyne* ou encore *Sable Rouge*)

mais aussi d'illustrations pour le moins troublantes (la plupart des jeux cités ci-dessus, la couverture du renouveau *Casus Belli*...). Une personne donc suffisamment peu fréquentable pour que l'on s'intéresse à son cas !

(la rédaction décline toute responsabilité en cas de maltraitance sur de petits animaux lors de cette interview)

C'était quoi, Willy, ta matière forte au lycée ?

La biologie. En fait, l'intérêt d'avoir fait une terminale économique et sociale, c'est que du coup les matières scientifiques devenaient moins strictes. Les professeurs de biologie ou de physique étaient hyper contents de voir que je m'intéressais à leurs cours, en sachant pertinemment que leur matière ne figurait pas au baccalauréat. Et franchement, la bio, ça a toujours été ma tasse de thé. Si ces foutues mathématiques n'avaient pas existé, j'aurais certainement fait une terminale scientifique. Mais dès la primaire, j'ai rapidement compris que les maths ne me serviraient jamais à rien dans la vie... Et j'ai bien eu raison.

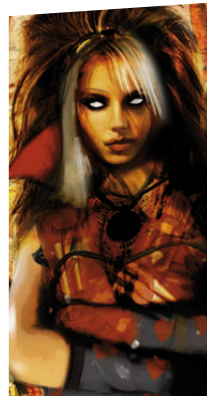
Il y a sûrement un dessin animé ou une série que tu regardais avidement quand tu étais plus jeune et qui te fait honte aujourd'hui. Allez, avoue, y a prescription.

Avidement ? J'ai bouffé énormément de Récré A2 dans ma jeunesse, au point de me souvenir encore par cœur des génériques. D'ailleurs, c'est bien simple, mon enfance a été partagée entre Dorothee et des feuilles blanches sur lesquelles je faisais des BD. Alors, quel dessin animé ou série ? Allez, je dirais Punky Brewster. Je suis trop fan de Spectroman et d'X-Or pour en dire du mal maintenant.

Il paraît que t'es un fou de catch. C'est quoi ces conneries ? Je croyais qu'il n'y avait que les papys et les garçons de moins de 8 ans que ça intéressait ce truc. Va falloir que tu t'expliques, là...

Je suis toujours heureux de découvrir que plein de gens ignorent ce pan entier de la culture européenne et américaine, comme si elle était une mode née d'hier (premiers matchs de catch dans les années 30 quand même). Si je prends une période récente en France, dès 1991, le catch américain était diffusé chaque semaine sur Canal+. Pay-per-view y compris ! Et ces émissions là, c'est un peu le Casus Belli ou les Livres dont vous êtes le héros du catch de pas mal de gens : la découverte d'un spectacle amusant, spectaculaire, ultra fun. Franchement, des super-héros en live qui font des mouvements acrobatiques ou surhumains, avec parfois des histoires prenantes ou débiles à souhaits, ça devient vite addictif. Par contre, de mon point de vue, le catch n'est pas un spectacle pour les gamins d'aujourd'hui. La preuve : ils refont les prises dans la cour d'école, ce qui n'était pas le cas autrefois. On devait avoir plus de recul à leur âge, je ne sais pas. Même en jouant à X-Or ou en matant Ken le Survivant.

Toujours est-il que comme pas mal de gens de ma génération, j'ai toujours plaisir à voir des matchs, le plus agréable étant de les découvrir en live où règne toujours une ambiance exceptionnelle. Le genre de truc à faire au moins une fois dans sa vie, pour voir, même si on reste froid devant un tas de muscles en slip. Tout ça, malgré les prises de risques, ça reste du show ! Du vrai pop-corn !



Willy Favre : encore une preuve que l'évolution prend parfois des chemins détournés





Ouais, tout à fait, les Furiens, ils n'ont qu'un œil, mais ça, là, ils en ont bien deux, regarde !

planète minière. Un convoi survitaminé, avec des créatures à abattre, des pirates de la route robotisés et des motardes sexy jouées par Kristen Bell, Alyson Hannigan et Elisabeth Mitchell. Avec de la baston, de la bidoche, des galoches baveuses et moi dans le rôle du camionneur, évidemment. Et je veux Michaël Ironside en méchant aussi.

Tu es aussi un fameux illustrateur. C'est quoi ta pire dédicace en convention ?

Ca dépend si par « pire », tu entends la pire que j'ai faite sans le vouloir ou la pire qu'on m'ait demandée. Mine de rien lorsque tu commences à cumuler plusieurs heures de crobars, le trait devient merdique et la fatigue te fait parfois faire des choses pas super élégantes. Sinon, la pire qu'on m'ait demandée c'est un Mickey avec un gros sexe. Merci à Ange Gardien d'ailleurs pour cette demande inattendue sur le livret de Kuro. Mais bon, au moins ce n'est pas de mon fait, ça évite les mésententes pour les histoires d'organes sexuels masculins dédicacés à l'insu du plein gré du client sur son bouquin.

Apparemment, tu es un spécialiste de la salade de cervelle. Ouais, bof. T'as pas plutôt la recette du gratin de tripes ?

Non et rien que le nom me donne envie de dégueuler.

Puisqu'on en est à papoter cuisine : tu crois qu'un vampire ça bouffe du boudin noir ou bien ?

Ça dépend essentiellement si le vampire était une star du porno avant.

Imagine : je suis un gros bonnet d'Hollywood et je crois que tu me plais bien, coco. Je te file un budget de 200 millions de \$ et des caméras 3D. C'est quoi le pitch de ton film ?

Sans doute un road movie de l'espace. Avec un camionneur chargé de convoyer des matières dangereuses, sur les routes sans fin d'une lointaine

Aubrey De Grey assure que le premier homme qui vivra 1.000 ans est déjà né. Tu te rends compte que ça pourrait tout aussi bien être toi ?

C'est pas plutôt lui, en fait ? Parce que vue la barbe qu'il se trimballe, soit il n'est plus au courant de la mode pileuse depuis 1883, soit c'est un habile stratagème pour se la raser l'année prochaine et ainsi paraître plus jeune. Et si c'est moi, et bien, vous n'avez juste pas fini d'en chier. Moi non plus remarquez, puisque ça signifie que je vais passer 1.000 ans avec les frères Bogdanoff...

En tant que parrain de cette rubrique, tu as l'honneur de dénoncer qui devra répondre à nos questions pour le prochain numéro. Fais ton choix !

Vu le niveau des questions, je vais dire Yno. Parce que j'ai hâte de voir ce qu'il va répondre à « si tu étais un Castor, aimerais-tu jouer de la clarinette ou du violon ? ».

le jdr est-il l'enfant maudit

de la presse ? à en croire la dure mortalité de toutes les publications qui se sont succédées depuis les années 80, il y a bien un esprit malin qui vient, tôt ou tard, trancher le fil et arrêter les presses. Magazines, prozines, fanzines, l'épopée fut pourtant épique, et elle continue encore ventes et marées.

Voire contre toute logique ?

Donc, jdr dans la presse, ça coince. Et la presse dans le jdr, alors ? Comment notre loisir se venge-t-il de sa malédiction ?



panorama de la presse roliste française

Comme l'actualité nous le rappelle encore et toujours, le destin de la presse écrite consacrée aux jeux de rôles en France est pour le moins tourmenté. Son histoire est constituée de vagues de sorties enthousiastes suivies, hélas, presque aussitôt de florilèges d'annonces contrites de cessation de parution pour les raisons les plus diverses. La saga est encore rendue plus complexe par les résurrections inattendues (suivez mon regard...), les changements intempestifs de périodicité ou encore le caractère poreux de la frontière entre fanzinat et magazine professionnel.

Essayons ensemble d'y voir clair dans toute cette épopée en brossant à gros traits ces 30 ans de presse rôliste en France. Ami collectionneur de plus de 30 ans, nous t'arrêtons tout de suite ! Pour des raisons de place disponible et de clarté du texte, ce panorama ne peut prétendre à l'exhaustivité. Merci d'avance de ta compréhension...

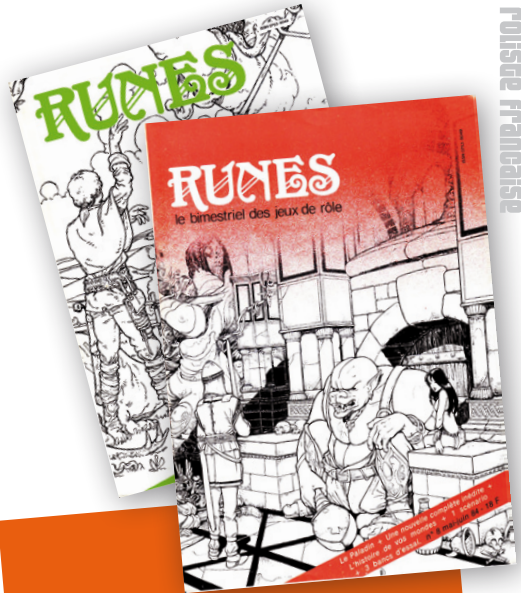
le temps *des pionniers*

Les tout premiers zines français sur le jdr se distinguent encore fort mal du format fanzine : pagination faible, noir et blanc intégral, distribution aléatoire... Seule la qualité de leur contenu et/ou leur postérité permet véritablement d'en citer quelques uns : **Runes** (1983) et bien entendu **Casus Belli** (1980). On notera d'ailleurs que le nom, le sommaire et la une de ce tout premier **CB** sont tous fortement marqués par la dominante wargames de ce qui deviendra vite le principal organe de la presse rôliste en France. **Runes**, bien que légèrement moins précoce, était en fait le premier « vrai » magazine entièrement consacré aux jeux de rôles. Son destin fut pourtant moins long et moins glorieux (voir encadré) que celui du Grand Ancien.

le roi *Casus*

Dès 1984, aux alentours du numéro 20, **Casus Belli** (devenu très vite simplement **Casus** pour les intimes...) cesse de consacrer ses unes aux wargames et devient de plus en plus nettement LE magazine du jdr en France. Il s'étoffe, gagne des couleurs, draine de nouveaux rédacteurs de talent (comme, par exemple, Jean Balczesak, promptement exfiltré du défunt Runes, Tristan Lhomme à partir de 1988, etc). Cela inaugure une longue période où **Casus Belli** - qu'on l'aime ou qu'on le rejette - deviendra le point central de la communauté rôliste en France. Au début des années 90, lorsque le jdr se trouvera à plusieurs reprises dans la tourmente médiatique (accusations fantaisistes de suicides, dérives sectaires, profanations de cimetières...), le magazine et son rédacteur en chef, Didier Guiserix, prendront leurs responsabilités et deviendront l'équivalent d'une fédération tentant de faire preuve de pédagogie et assurant une pré-

sence médiatique positive pour le jdr. De ce temps, **Casus** gardera une orientation plutôt neutre-bon, cherchant à éviter les conflits au sein du microcosme rôliste francophone. Orientation qui, quadrature du cercle, déclenchera elle-même des polémiques sur l'objectivité du magazine...



Runes
Celui qui aurait pu être Casus à la place du Casus

Runes porte le titre de gloire honorifique de premier magazine français entièrement consacré aux jeux de rôles. En effet, à une époque où **Casus Belli** consacrait encore des pages à Squad Leader ou ornait sa couverture d'un panzer du meilleur goût, seuls les boules de feu et les monstres errants avaient déjà droit de cité dans les pages de **Runes**. Même s'il comptait aussi dans ses rangs des collaborateurs de la qualité de Pierre Zaplotny ou Bruno Faidutti, le magazine était essentiellement la création des célèbres frères Balczesak qui s'illustrèrent par la suite au sein de **Casus Belli** et de l'éditeur Jeux Descartes. Malgré une nette amélioration de la qualité formelle (nombre de pages, bichromie...) au fil de ses 10 numéros, **Runes** ne put survivre, emporté par les affres de la commission paritaire et la popularité grandissante du roi **Casus**.

tés entre éditeurs (Multisim et Jeux Descartes sont alors très proches de **Casus**, Asmodée et les jeunes éditeurs comme SPSR ou Halloween Concept étant souvent impliqués dans **Backstab**).

Si on peut regretter la perte de l'ambiance bon enfant des époques précédentes, la période de la fin des années 90 est idéale pour le rôliste qui dispose alors de deux magazines de qualité chaque mois en kiosque.

le défi d' *Internet*

Peut-être usé par la concurrence, **Casus Belli** meurt une 1ère fois en 1999. La fin d'un monde pour les rôlistes français après près de 20 ans de bons et loyaux services de l'ancêtre. Il est toutefois bien évident qu'au-delà de la rivalité entre les deux magazines, la véritable raison de la fin de **CB** et donc le véritable défi qui attend la presse rôliste est surtout l'émergence d'un nouveau média à bien des égards plus pratique pour les besoins des rôlistes : Internet. Des infos en temps réel, un suivi direct assuré par les éditeurs, la possibilité de dialoguer avec les auteurs... et le tout avec la grisante illusion du gratuit !

Casus Belli nouvelle formule tente de relever le défi dès 2000. Il rajeunit son équipe, renouvelle totalement son approche graphique (maquette plus aérée, plus de photos, textes plus courts...), se penche sur les mondes numériques... Cette nouvelle série connaît pas moins de 39 numéros, révèle de nombreuses plumes de talent (comme les duettistes Philippe Fenot et Cédric Ferrand, par exemple) et renouvelle le genre de manière prometteuse. Toutefois, le magazine peine à convaincre les rôlistes de la génération précédente, nourris au sein de «*Old Casus*», et ne réussit que partiellement à convertir les tenants du tout Internet. Au final, il ne parviendra pas à retrouver sa place éminente des années 80/90.

Plus discrète, on notera tout de même la détonante tentative en 2000 de **DXP** de faire exploser les standards de la presse rôliste : si la presse magazine est concurrencée par le web, tentons la presse quotidienne ! Certes, **DXP** n'était que mensuel mais son format et son papier rappelaient les titres de la presse quotidienne. La tentative fut plus qu'éphémère (voir encadré)...

JDR : 2,5 MF pour une fédération

Le Mensuel 100 % Jeux de Rôles

dxp

N° 2 - AVRIL 2000 - 2€ français

Des colts et des démons

Un gros propriétaire de ranch, une jolie jeune fille, un beau jeune homme et c'est une histoire d'amour qui tourne mal. Ajoutez-y des démons indiens et tout devient très corripique ! Amour et sang chaud, c'est un scénario pour **Deadlands** inspiré par *La Peste des Ordres*, la nouvelle BD de Tiburce Oger, l'auteur du cycle de *Gorr*.

Page 11

En attendant Shadowrun 3

Et si pour une fois les runners faisaient une bonne action ? Des parents en détresse louent leurs services pour qu'ils libèrent leur fille, pensionnaire forcée d'un cilibras privé. Entre extraction, santes megacorpus, les personnages devront également... apprendre à jouer aux échecs !

Page 10

EDITO

Les auteurs de ce numéro ont travaillé dur pour vous offrir un contenu riche et varié. Nous espérons que vous apprécierez ce numéro et que vous continuerez à nous soutenir. Merci à tous pour votre fidélité et votre soutien. Bonne lecture !

Page 2

Pokémon™ pour AD&D

Après le dessin animé, les peluches, les jeux vidéo, le jeu de cartes, et en attendant le jeu de rôles, voici l'adaptation des Pokémon pour AD&D. Nous vous proposons toutes les règles pour créer et jouer ces «charmantes» créatures, chouchous des plus petits. Après tout, c'était en avril qu'ils n'avaient jamais !

Page 10

TROLL'S GAMES

Venez découvrir le nouveau site de VPC sur Internet
Consultez et achetez les dernières nouveautés de monde
Sélections - Une seule adresse
www.trollsgames.com

Dark Earth 2

Après *Agone*, Multisim continue de faire l'actualité en proposant la seconde édition de *Dark Earth*, son jeu de rôle d'ambiance techno-fantasy apocalyptique. Présentation complète de cette nouvelle mouture.

DXP
En avance sur son temps ?

Si **DXP** marqua les esprits, ce n'est pas par son nombre de numéros parus (2 numéros sortis en mars et avril 2000). Et pourtant, sur le papier, le magazine était des plus alléchants. Tout d'abord un format original, qui se rapprochait plus d'un journal quotidien (de 34 pages) que d'un magazine. Et pour coller à ce format journal, les articles abordaient le jeu de rôle comme un vrai sujet d'actualité, avec ses aspects économiques, professionnels, voire historiques, le tout appuyé par une ligne éditoriale qui se voulait la plus objective possible. Mais le joueur n'était pas oublié pour autant, puisque le «canard» proposait également les incontournables aides de jeu et scénarios. Malgré les retours positifs, le numéro 3, pourtant écrit, n'est jamais sorti. D'ailleurs la semaine dernière, quand j'ai demandé des nouvelles de **DXP** 3 à mon nouveau buraliste, il m'a répondu qu'il ne connaissait même pas. C'te honte !

Casus Belli 2 connaît une chaude alerte avec la liquidation de sa maison-mère, Multisim, en 2003 puis cesse finalement de paraître en 2006. L'année d'avant, **Backstab** avait ouvert la voie des disparitions des principaux fleurons de la presse rôliste. Pour beaucoup, la messe est dite : la presse papier a perdu face au web et n'a plus d'avenir.

Pourtant, en indécrottables passionnés, les rôlistes, professionnels ou amateurs, multiplient les initiatives. Certaines de ces tentatives sont très ostensiblement appuyées sur des maisons d'édition qui, toutefois, font le pari de l'ouverture et ne parlent plus dans ces pages que de leurs propres jeux : **Anunnaki** (7ème Cercle, précurseur dès 2003), **Black Box** (Black Book Editions, à partir de 2006), **Dragon Rouge** (Playfactory, à partir de 2008). Hélas, l'enthousiasme retombe vite et les magazines sont vite, voire très vite abandonnés devant l'évidence du support web et pdf gratuit.

Du côté des amateurs, bénévolat et distribution alternative (nombre réduit de kiosques ou impression à la demande) sont sollicités pour tenter de résoudre la quadrature du cercle du modèle économique défaillant de la presse rôliste. On peut citer l'ambitieux **Jdr Mag** (distribution en kiosques mais équipe bénévole et très changeante) ou, bien entendu, **les Carnets de l'Assemblée**. Mais, hélas, là aussi, l'enthousiasme a ses limites temporelles et les équipes bénévoles de ces magazines peinent à soutenir leur projet sur la durée.

Il est remarquable de voir comment, malgré les échecs successifs et la durée de vie de plus en plus courte des magazines qui tentent tout de même l'aventure, le milieu du jeu de rôles francophone continue encore et toujours de faire naître des projets de résurrection de la presse rôliste ! Ainsi, alors que 2010 semblait devoir être une nouvelle année noire pour la presse rôliste avec les difficultés plus ou moins graves de **Dragon Rouge** (repli vers le web), **Jdr Mag** (nombreux changements d'équipe), **Les Carnets de l'Assemblée** (fin de la parution au n°7)... et bien finalement : non !

Comme chacun sait, **Casus Belli** est une troisième fois revenu d'entre les morts grâce à l'enthousiasme de deux jeunes passionnés, Stéphane Gallot et Tristan Blind, qui ont su s'entourer de quelques unes des meilleures signatures du jdr francophone. Longue vie à eux et, tant qu'on y est, longue vie à **Diédent** aussi !





generation fanzine : que sont-ils devenus ?

generation fanzine

que sont-ils devenus ?

Dans les années 1990, le web en était à ses balbutiements. Pour communiquer leur passion, les rôlistes n'avaient pas le choix : machine à écrire qui bave, bourrage papier dans la photocopieuse, coller les timbres sur les enveloppes... bref, le fanzinat.

Pour ce thema «presse et jeux de rôles», Di6dent a retrouvé pour vous quelques anciennes gloires du fanzinat rôliste en France : Romain d'Huissier, Grégory Molle et les gens de l'association Le Grimoire. Qu'ont-ils retenu de leur expérience du fanzinat ? Que sont-ils devenus ? Le fanzinat, ça mène à tout à condition d'en sortir ? Di6dent mène l'enquête.

Peux-tu nous présenter ce que fut ton fanzine (nom, sujet, pagination, années, nombre de numéros...)?

Grégory Molle : notre fanzine s'appelait **Cent Prétentions**, un titre qu'on a le droit de trouver vraiment pas terrible, mais j'étais jeune. Il y a eu 9 numéros, entre 1993 et 1999. La parution était très irrégulière. Les trois premiers, consacrés presque entièrement à **Méga 3**, ont été publiés dans les six premiers mois. La sortie des six autres numéros s'est échelonnée au long des cinq années suivantes. La pagination était également très variable, allant d'une petite vingtaine de pages (un gros scénario + une aide de jeu) à une campagne de plus de cent pages (le numéro 5). Cela dépendait de notre énergie, de notre disponibilité, ça venait comme ça venait. En dehors de **Méga 3**, il a été question de : **Bloodlust, Hawkmoon, La méthode du docteur Chestel, l'Appel de Cthulhu, Pendragon et James Bond 007**. Les illustrations étaient rares et soit pompées à droite à gauche au mépris presque total des règles de copyright, soit croquées par les petites menottes de quelques copains...



Le Grimoire : *Le Grimoire* est un fanzine créé en 1992. Fans de *L'Œil Noir* depuis plusieurs années, nous venions de découvrir le jeu de rôle *Warhammer* et après quelques années, l'envie de faire un fanzine est venue.

Romain d'Huissier : *Le Ronin* était un fanzine consacré au *Livre des Cinq Anneaux*, à l'époque mon meilleur jeu préféré de tous les temps. Il faisait 20 pages et est sorti sans faute chaque mois pendant presque 2 ans - il a ainsi connu environ 20 numéros.

La photocopieuse qui tâche, les timbres à coller avec la langue, la machine à écrire à utiliser avec un seul doigt.... qu'est-ce qui t'a pris de te lancer là dedans à l'époque ?

Grégory Molle : Alors déjà, pas de machine à écrire mais un puissant PC 386 SX 25 (enfin... moins puissant qu'une calculatrice moderne). Ce n'est pas anodin : à 17 ans, j'ai vu cette machine vénérable débarquer dans ma vie, imprimante comprise, et j'avais tout simplement une furieuse envie d'en faire quelque chose ! A l'époque, je fantasmais aussi un peu sur le métier de journaliste. Comme j'étais passionné de JdR, loisir créatif par excellence, ça tombait plutôt bien. 1 + 1 = environ 2, naissance de *Cent Prétentions*, dont je rédige seul les trois premiers numéros.

Deuxième raison : **Méga**. Ce JdR m'inspirait beaucoup, en plus je découvrais la BD Valérian au même moment, bref j'avais des trucs à raconter.

Troisième raison : à cette époque-là, pas si éloignée que ça de celle de l'extinction des dinosaures, Internet était une vue de l'esprit. On parle de 1993. Pour moi, à ce moment-là, le Minitel était encore un truc intimidant. Donc c'est une époque où quand on voulait publier ses propres créations, on les publiait sur du papier qu'on photocopieait, qu'on agrafaait et qu'on envoyait par la Poste.

Quatrième raison : Casus Belli (mâtin ! quel journal !) mettait en avant les fanzines dans une rubrique éponyme, ça contribuait à créer un « milieu », ça donnait envie d'en faire partie. D'ailleurs, avec quelques amis (qui à la même époque, enfin quelques années après, ont eu l'idée saugrenue de créer La Scénariothèque, un site de JdR dont on peut dire qu'il date du siècle dernier, ce qui n'est pas rien !), on avait déjà fait quelques incursions ponctuelles dans le fanzinat roliste, avec des titres aussi glorieux qu'éphémères (*Délirium*, *Mornings-tar...*), conçus avec des imprimantes à aiguilles. On parle des années 1990-1992.

Le Grimoire : C'est vrai que à l'époque c'était pas gagné mais il ne faut pas exagérer. Si nous n'avions pas facilement accès à la photocopie couleurs, nous avions pourtant les premiers logiciels de mise en page. Tout était fait sur ATARI.



Romain d'Huissier : C'est le même virus qui te pousse à écrire du jeu de rôle : tu as ce besoin de partager tes idées, de les concrétiser sur papier et de les faire connaître. En ce temps-là, le web existait certes mais de façon encore embryonnaire - et je n'y avais pas accès. Donc la solution du bon vieux fanzine papier restait la plus évidente.

Pourquoi as-tu finalement arrêté le fanzinat ?

Grégory Molle : Cela a correspondu à la fois à un changement personnel de vie (entrée dans la vie active = moins de temps à consacrer à cette si prenante activité) et à un changement social plus général : la déferlante des sites Internet persos, qui a donné un coup de vieux certain au fanzinat assemblé à la main avec des taches de café dessus.

Le Grimoire : Un fanzine doit traiter d'un thème ou d'un sujet et l'aborder de multiples façons avec des rubriques propres à un magazine. Cette façon de travailler avait ses limites. Car les anecdotes et les aides de jeu amusantes pouvait faire sourire tous ceux qui nous connaissaient de près ou de loin. Pour les autres, ce qu'ils attendaient, c'est des aides de jeu, du background, des scénarios et des idées pour leurs parties. Nous avons donc décidé de plutôt créer des ouvrages, des livres. Donc adieu les reportages, les articles de fond, les délires etc.

Romain d'Huissier : Le Ronin avait un certain succès à ses débuts, mais peu à peu, les ventes ont décliné. J'ai appris pourquoi : en fait, des mec achetaient le fanzine, le dépiautaient et le photocopiaient pour leurs potes, pour leur club, etc. Ça m'a réellement dégoûté parce que j'en étais de ma poche. Penser que des gars «pirataient» un fanzine qui coûtait 2€, c'était assez rageant - après, qu'on ne s'étonne pas de l'arrêt des magazines de jeu de rôle avec une telle mentalité... Donc j'ai arrêté les frais au sens propre, pour ne pas continuer à perdre d'argent à produire un fanzine qui ne se vendait plus (j'étais étudiant, et un tel trou dans mon budget était tout sauf anodin).

Quels souvenirs gardes-tu de cette aventure ?

Grégory Molle : Ben déjà, suite aux trois premiers numéros, un jour du printemps 1994, par un doux matin ensoleillé et alors que j'étais plongé dans mes révisions de partiels, j'ai eu au téléphone Didier Guiserix (co-auteur de **Méga** et légendaire rédacteur en chef de Casus Belli) qui me dit «J'aime bien ce que tu fais, n'hésite pas à m'envoyer des trucs, on pourra peut-être les passer dans Casus». Pour moi, c'était un peu comme recevoir un coup de téléphone de Dieu. (Ou, disons, de Serge Halimi.) Du coup j'ai effectivement publié une petite Gazette galactique dans le magazine pas longtemps après. Ce fut une phénoménale source de motivation. Du coup je me suis lancé dans l'écriture et le playtesting mémorable d'une campagne de 116 pages pour **Méga**, publiée dans le cinquième numéro du fanzine en 1996 ; ça s'appelait «Contingences» et ça s'est vendu héroïquement à quelques dizaines d'exemplaires, grâce à une chouette petite chronique dans Casus. J'avais 21 ans, c'est un grand souvenir.

Sinon, je me souviens du travail en équipe sur les numéros conçus avec les copains, qui a donné lieu à de bons moments de rigolade, et qui a aussi permis de progresser. Le numéro 7, par exemple, conçu et illustré par mon camarade Nicolas Palmier, était vraiment très beau et très bien. C'était une campagne pour **L'Appel de Cthulhu** (et **Simulacres**), adaptée des pastiches de Sherlock Holmes par René Réouven. Il doit en avoir encore quelques exemplaires chez lui, je pense, s'il y a des amateurs !

Le Grimoire : C'est surtout une période de la vie pendant laquelle j'étais plus jeune, étudiant, bref, le souvenir d'une autre époque. Avant c'était mieux.

Romain d'Huissier : De bons souvenirs, malgré l'arrêt ! Ça a été très formateur, surtout de s'imposer un rythme : 20 pages par mois, il fallait les remplir ! De plus, j'ai eu l'occasion de travailler avec de nombreux illustrateurs et tous font leur chemin aussi - j'ai gardé contact avec certains, comme Fabyrr par exemple. Surtout, le Ronin était très soutenu par Backstab et j'ai ainsi pu écrire mes premiers textes professionnels pour ce magazine.





Imagine que tu découvres le jeu de rôles en 2010. Ce serait quoi ton fanzine ?

Grégory Molle : Ce serait un fanzine pour trentenaire-père-de-famille. C'est-à-dire avec du matériel prêt-à-jouer, facile à prendre en main, prévu pour des séances de jeu pas trop longues. Un fanzine conçu assez vite, sans trop d'ambitions niveau illustration. Il serait disponible à la fois en format papier avec une belle couverture couleur et en téléchargement sur Internet (via *Lulu.com* ou un truc dans ce genre). Il parlerait forcément de **Heroquest**, le système de jeu de Robin Laws. Et de **Glorantha**, mais pas seulement. Et peut-être bien de **Méga** (avec les règles de **Heroquest**). Et de tout ce qu'on voudrait publier dedans si on en avait le temps.

Et on parlerait de ce zine dans le nouveau Casus Belli. Et voilà !

Le Grimoire : Si je découvrais le jeu de rôle aujourd'hui, je me lancerais dans la création d'un site web pas le papier.

Romain d'Huissier : Ouhlà... Un webzine déjà. Un beau document PDF proposant du matériel à jouer pour des jeux récents et faisant l'actualité. Afin de pousser le rôliste à découvrir de la nouveauté.

A l'époque, en plus du travail de rédaction, il devait y avoir un gros travail de communication pour faire connaître le fanzine ? Ou alors, c'est plus difficile aujourd'hui ? Avec internet, on part du principe que tout est « plus simple », or l'annonce d'un nouveau webzine ou fanzine serait « noyée » dans la masse. Avec le recul, les années 90 étaient-elles plus propice à lancer ce genre de publication ?

Le Grimoire : Les années 90 étaient plus propices à la publication et à la vente d'un fanzine papier. Aujourd'hui c'est évident, un blog ou un site

de fan fait l'affaire. Tout s'est d'ailleurs accéléré puisque le nombre d'univers est multiplié. Le choix est immense pour les nouveaux joueurs. Faire un fanzine sur le jeu de rôle ne voudrait plus rien dire puisqu'il n'y a pas seulement **Donjons & Dragons** et ses quelques concurrents mais de multiples jeux bien différents les uns des autres et même de nombreux systèmes/univers de **Donjons & Dragons** ! Si on veut aller vers le papier, il faut un nom de magazine immédiatement connu par tous les rôlistes, une diffusion irréprochable et une périodicité très rapprochée (hebdomadaire). Et même dans ces conditions, le succès ne serait pas assuré. Car il faudrait alors ne pas se limiter aux produits d'un ou deux éditeurs mais offrir un panel suffisamment large pour rester attractif auprès de la majorité des rôlistes.

Romain d'Huissier : Pour la comm', étonnamment la simple review de Backstab était suffisante pour m'attirer une bonne centaine de ventes. L'Œuf Cube me prenait aussi environ 50 exemplaires à chaque fois. Le net avait encore une importance très mineure sur tout ça. Je vendais grosso modo 200 exemplaires de chaque numéro avant le fléchissement que j'évoquais (ce qui avec le recul, est quand même sacrément honorable en fait)...



la preuve par l'image : Backstab faisait bien la promo du Ronin



casus
belli
 re-animator

Impossible de passer à côté des stars rôlistes de l'été, à savoir les savants fous derrière la résurrection de Casus Belli. Stéphane Gallot, entre deux bouclages, a eu le temps de nous répondre...

L'élaboration de ce second revival du magazine Casus Belli a été faite dans le plus grand secret. Et ce jusqu'à l'annonce de la sortie quelques semaines avant le premier numéro. Comment s'est monté le projet ?

Stéphane Gallot : de manière très abstraite au départ. Dès la fin de la seconde édition, Tristan et moi avions parlé de reprendre Casus Belli, mais sur le ton de la plaisanterie. L'idée ne nous a pourtant pas lâché par la suite et peu à peu, nous avons construit le projet, sans même nous en rendre compte. Régulièrement, nous en parlions, mais comme d'une chose impossible. Et à force d'en parler, en mettant sur le tapis toutes les difficultés et en cherchant au fur et à mesure les moyens de répondre à celles-ci, nous avons fait du rêve une réalité. En août dernier, le projet était devenu tangible et viable sur le plan économique, quoique sacrament risqué. Nous avons décidé de sauter le pas.

Fin décembre 2009, la société Casus Belli Presse a été créée et nous avons commencé le recrutement d'une équipe de rédacteurs au mois de février. Nous souhaitions sortir avant l'été mais avons connu quelques aléas. Aujourd'hui, Casus est en kiosque, à nouveau, et nous sortons d'une année qui n'a pas été de tout repos parés à relever tous les défis qui ne manqueront pas de se présenter.

Je crois que le projet de résurrection de Casus Belli s'est monté comme commencent toutes les grandes aventures : avec de grands espoirs, beaucoup de naïveté, une motivation sans faille et l'ambition de faire quelque chose de beau et de bien.

En dehors de l'aura qui entoure le nom «Casus Belli», pourquoi avoir envie de ressortir ce nom ? Du point de vue de la rédaction, vous avez placé la barre un peu haute ou vos rédacteurs aiment les coups de fouet ?

Oui nous avons placé la barre très haut ! Et oui, nos rédacteurs aiment les coups de fouet. Mais je ne crois pas que ce soit en rapport avec le nom « Casus Belli ».

Pour faire simple : nous voulions ressusciter Casus Belli, pas un autre magazine de jeux de rôle. Nous voulions un magazine avec des crapougnats, nous voulions cet héritage et cette responsabilité. Casus est un symbole et il signifie beaucoup pour de nombreux rôlistes. Que Casus revienne à la vie, ce n'est pas anodin ! Et l'évènement a une portée bien plus importante que l'apparition d'un nouveau mag' de jdr. Il était important pour nous de relever le colosse !

Et comme si ce challenge de faire un nouveau Casus Belli n'était pas assez osé, vous annoncez une parution mensuelle. N'est-ce pas un peu ambitieux ? Quelles sont les clefs de la pérennité de votre magazine ?

C'est extrêmement ambitieux, mais bon, quand on se lance dans la presse magazine, et à plus forte raison dans un marché de niche comme le jdr, il ne faut pas se leurrer, c'est qu'on doit avoir un grain. Et puis, face à tant de défis à relever, un de plus, un de moins... au bout d'un moment, c'est du pareil au même.

Nous avons tout de même fait une étude de marché. La majorité des rôlistes voulait un mensuel, nous leur avons donné un mensuel. Le choix a été aussi simple que ça.

Sortir un nouveau Casus Belli, certains joueurs peuvent se dire «Oh les mecs ici, ils ne feront jamais mieux que le premier !». Mais là où vous faites fort, c'est que la rédaction est constituée de noms célèbres dans le petit monde ludique français : LG, Emmanuel Gharbi, Willy Favre, Arnaud Cuidet, Brand, etc... Comment les avez-vous corrompus et comment travailler avec ces auteurs déjà bien implantés dans le milieu ?

Nos pouvoirs sont sans limite cher DI6DENT. Et qui sait si toi aussi, tôt au tard, tu ne contribueras pas à Casus Belli...

Connaissant le coté prolix de certains membres de la rédaction, votre rôle de rédacteur en chef est plutôt de les freiner ou de les freiner ?

Clairement de les freiner... Mais aussi et surtout de guider le navire, de veiller à ce que nous allions tous (globalement) dans la même direction. Nous devons faire en sorte que le magazine forme chaque mois un tout cohérent.



30 ans d'écart entre ces deux «n°1». Pour son grand retour, Casus Belli a su jouer la carte nostalgie...



Enfin, je pense que notre rôle est aussi de les lancer sur des sujets qu'ils n'auraient pas forcément choisis de prime abord. C'est à la fois pour eux l'occasion d'une récréation loin de leurs thèmes de travail habituels et aussi le moyen d'attaquer nos sujets sous des angles inattendus. Il sera intéressant de sortir nos rédacteurs de leurs zones de confort d'ici quelques numéros.

Pour le moment, nous essayons d'installer une routine de travail, ce qui n'est pas simple. Et une fois cet objectif atteint, on chamboulera tout ça.

Parlez nous de votre rencontre avec Didier Guise-rix. Comment a-t-il accueilli le projet ? Les crapougnats auront-ils des descendants ?

Tristan a pris contact avec Didier dès le début du projet et il s'est montré extrêmement enthousiaste. Il était très motivé, très disponible, nous a recommandé nombre d'auteurs et d'illustrateurs et surtout, il nous conseille depuis le départ et nous a évité nombre de faux pas... Nous savions dès le départ que nous ne pourrions pas nous passer de son expérience.

Quant aux crapougnats, c'est la cerise sur le gâteau ! Relancer Casus sans eux aurait été un peu triste. Comme relancer Casus sans la Bellaminette d'ailleurs. Et vous les retrouverez l'un comme l'autre dans chaque numéro. Didier envisage même de faire des petits strips pour illustrer la vie de la rédaction. Ce ne sera pas dans le second numéro mais cela pourrait apparaître très prochainement.

Avez-vous eu l'occasion de rencontrer d'autres rédacteurs de l'âge d'or du magazine ? Qu'ont-ils pensé du nouveau projet ?

A vrai dire, pour ma part, je n'ai eu que de brefs échanges via internet avec Pierre Rosenthal, et on peut difficilement parler de rencontre dans ce cas. Mais il m'a semblé très favorable à notre projet de renaissance et enthousiaste après la sortie du mag' en kiosque. J'espère avoir d'autres retours prochainement, peut-être à l'occasion du Monde du Jeu.

Comment voyez-vous le jeu de rôle aujourd'hui, notamment face à son grand rival numérique ?

Comme un loisir en résistance. Avant même l'explosion du jeu vidéo, le jeu de rôle vivait en marge. C'est un loisir exigeant, qui requiert souvent une initiation, presque un parrainage, le néophyte a peu de chance de tomber dessus par hasard... La situation n'a jamais été propice à faire émerger le rôlisme de son cocon.

Avec l'émergence puis l'assaut massif des technologies numériques, le jeu de rôle est véritablement entré en résistance et je pense que c'est pour son plus grand bien. Les rôlistes aujourd'hui sont investis d'une mission : faire vivre leur passion et la faire découvrir à d'autres pour que la passion du jdr ne disparaisse pas au cours des prochaines décennies. C'est important et cela a donné je crois un nouvel élan au petit monde rôlistique.

« si en reposant votre Casus, vous avez envie d'appeler vos potes pour organiser une partie de jeu de rôle, nous aurons gagné notre pari. »

Fut-il difficile de reprendre le nom Casus Belli ? Avez-vous dû faire des compromis ou respecter une ligne éditoriale particulière pour avoir le nom ?

Reprendre le nom Casus Belli est difficile... en premier lieu en raison des attentes que suscite notre nom, mais aussi pour d'autres motifs d'ordre financier. En revanche non, nous n'avons eu à faire aucun compromis et nous n'en ferons pas.

Le problème de fond, c'est l'initiation. Mais pour peu que l'on prenne soin de continuer à faire découvrir le jeu de rôle aux curieux, ce que les clubs ont entrepris depuis longtemps, il n'y aura pas lieu de s'inquiéter. Le jeu de rôle sur table a encore de beaux jours devant lui. C'est pour moi une certitude. Sa nature sociale, le fait qu'une partie soit avant tout une réunion de bons potes, ses aspects culturels... Ce sont des atouts que les jeux vidéos ne peuvent nous contester. Et c'est un gros joueur qui vous parle...



Que pensez-vous y apporter à travers Casus Belli ?

Nous espérons donner plus de lumière au jeu de rôle, constituer une vitrine pour notre loisir, mais pas seulement.

Casus Belli est un magazine fédérateur connu de la majorité des rôlistes. Il est un symbole et une bannière sous laquelle se placer. Si tant de joueurs croient le jeu de rôle en danger, c'est avant tout parce que depuis trop longtemps ils jouent dans leur coin sans plus croiser hors de leur table habituelle un seul de leurs semblables. Les rôlistes sont éparpillés sur l'ensemble du territoire et ils sont nombreux mais vivent seuls leur passion, chacun dans son coin. J'espère que notre retour sera un électrochoc pour eux. Que Casus Belli leur donnera l'opportunité de voir à quel point le petit monde du rôlisme est vivant et dynamique aujourd'hui.

Mais ensuite, qu'apporterons-nous ? La question est franchement difficile.

Evidemment, chaque mois, nous allons nous battre pour vous proposer de superbes aides de jeu, des scénarios de qualité, la critique des sorties, des dossiers avec du vrai matériel prêt à jouer, bien sûr des surprises, etc. Et on va s'escrimer pour que ce soit toujours du beau matériel, sur la forme comme sur le fond. Notre objectif avec le magazine est assez simple en fait : si en reposant votre Casus, vous avez envie d'appeler vos potes pour organiser une partie de jeu de rôle, nous aurons gagné notre pari.

Enfin, j'aimerais que Casus soit un espace où toutes les bonnes volontés sont les bienvenues, où les acteurs des différentes maisons d'édition peuvent se retrouver pour des projets inédits, un lieu intermédiaire faisant le lien entre joueurs et éditeurs... Nous verrons ce que nous pouvons apporter avec tout cela.

Allez, une question facile pour terminer : quels seront vos prochains dossiers ?

Après avoir traité la « Résurrection » et mis sous les feux de la rampe « La Bête Intérieure », nous présenterons un dossier « Polar/Série Noire », le numéro de novembre sera ensuite l'occasion de faire un dossier sur Halloween, dans ses aspects gentillits comme du point de vue des anciennes légendes et de la Toussaint, et enfin, nous clôtureront l'année 2010 avec un dossier « Fin du Monde » au mois de décembre. Les dossiers suivants sont en chantier et je ne peux en dire plus pour l'instant.



la presse en jeu

Le journaaaaal, de-man-dez le journaaaaal !

Quel joueur de jeu de rôles ne s'est jamais retrouvé en cours de partie avec une fausse coupure de presse voire un faux journal entre les mains remis solennellement par un MJ à l'air entendu ? Pourtant, trop souvent remis sur le coup de 3 heures du matin, trop long ou trop court, nébuleux ou complètement téléphonné, il n'est pas rare que ce subterfuge classique retombe comme un vieux soufflé moisi. C'est pourquoi nous avons regroupé dans cet article les atouts et les inconvénients de la distribution de tels fakes de presse (articles seuls ou journal complet) au cours d'une partie de jeu de rôles. En tant que MJ, vous serez ainsi prévenu et vous saurez si, oui ou non, il est judicieux de déployer ces artifices lors de votre prochaine partie.

Si on peut, au premier abord, penser que tous les fac-similés de presse écrite sont semblables, nous allons voir que, à l'usage, il faut clairement distinguer la simple coupure de presse remise ponctuellement du journal complet (ou au moins de la « une ») qui risque de modifier en profondeur le rythme et le déroulement de votre partie.

utiliser *un article seul*

La situation type est une enquête menée par les PJ. Ils obtiennent un indice. Au lieu d'obtenir des éléments de la bouche du MJ, celui-ci leur remet un véritable article de journal relatant les faits.

Quel intérêt ?

- un exposé des faits clair et précis : dans une enquête minutieuse, du genre de celles où l'heure

de la mort est importante et où connaître les emplois du temps précis des suspects est vital, un article rédigé à l'avance peut éviter au MJ de s'emmêler les crayons, d'oublier des éléments indispensables mais aussi d'avoir à se répéter. Cela peut en outre permettre aux MJ volontiers traqueurs de se détendre un peu en se concentrant sur l'essentiel : l'animation de la partie.

- ne pas avoir à prendre de notes : une bonne enquête nécessite souvent une prise de notes régulière et efficace de la part d'un ou de plusieurs joueurs. Or, cette contrainte rebute légitimement certains joueurs qui ont alors l'impression de revenir en cours ou en séminaire au lieu de s'amuser. La remise d'un article rappelant judicieusement tout ce qu'il y a à retenir leur permet d'échapper à cette corvée.
- présenter un PNJ que les PJ auront à rencontrer plus tard dans la partie : cela leur donnera l'impression de connaître ce PNJ important et lui donnera une substance supérieure à celle d'un simple nom et d'une rapide description. De plus, cette présentation peut se faire dans un article un peu décalé comme une interview ou un reportage « people » et non une simple notice biographique. Cet angle inhabituel rendra à coup sûr le PNJ plus vivant, ayant à l'évidence une épaisseur qui va au-delà du simple adversaire à éliminer ou du sempiternel réceptacle à indice à faire parler.

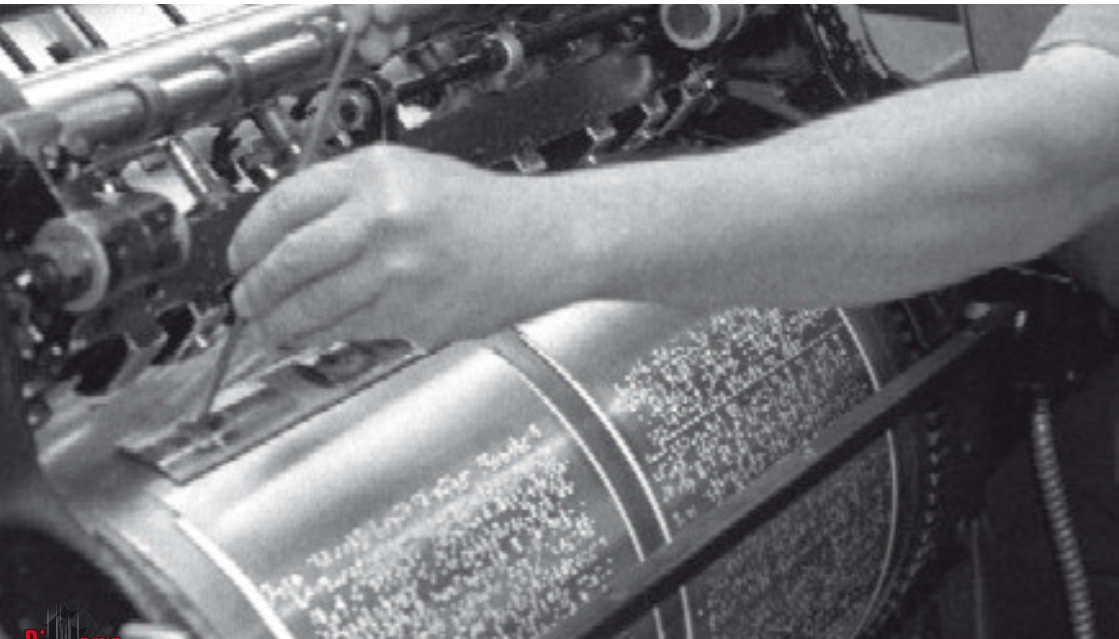
- faire comprendre aux PJ qu'ils sont les seuls à posséder certains éléments : à moins d'un cas de censure, la presse relate les faits qui viennent en sa possession or, dans l'article remis, des choses que savent les PJs n'apparaissent pas. Cela doit leur faire prendre conscience qu'ils ont un rôle à jouer dans l'intrigue et qu'ils peuvent tirer profit de leur position. Bref, les inciter à agir par eux-mêmes.

utiliser *un journal complet*

Il peut, en fait, s'agir de seulement une page (la « une ») ou d'un modeste cahier (de 4 pages, par exemple). Ce journal peut lui aussi être distribué suite à une recherche d'indice ou, plus facilement, être donné à des PJs en faisant l'achat ou encore laissé sur la table de jeu dès le début de la partie.

Quel intérêt ?

- instaurer une ambiance : à travers des articles n'apportant pourtant rien à l'intrigue, il est possible de distiller de nombreux éléments d'ambiance qui favorisent l'immersion des joueurs dans l'univers qui leur est proposé. Cela peut être aussi bien des articles très « pédagogiques » visant à



présenter les grands évènements de l'univers de jeu que des articles très anecdotiques (programmes TV, résultats sportifs...) constituant autant de clins d'œil amusants faisant comprendre aux joueurs que leurs personnages n'évoluent pas en 2010 et/ou en Europe occidentale. L'ambiance peut aussi être diffusée par la présence de l'objet lui-même sur la table : sa typographie, sa mise en pages, ses illustrations...

- ménager des effets de surprise : apprendre une rupture importante de la trame de l'intrigue (par exemple, la mort d'un PNJ important) au détour de la lecture d'un journal, entre un compte rendu sportif et le cours de la bourse va être beaucoup plus marquant pour les joueurs que s'ils l'apprennent simplement de la bouche du MJ.
- préparer un « payback » : quelques temps après une première lecture anodine du journal, les personnages assistent à un événement ou obtiennent des informations qui donnent soudainement tout son sens à ce qui a été lu précédemment dans le journal (« mais... mais... j'ai justement lu un truc là-dessus dans le journal ! »).
- faire sentir aux PJ le poids de l'opinion : si l'affaire dont ils s'occupent dans le scénario ou, encore mieux, leur propre destin se trouve en une sur cinq colonnes dans le journal et/ou fait l'objet d'un dossier spécial dans celui-ci, les PJs comprendront aisément quelle importance leurs futures décisions vont avoir.
- surprendre des échanges cryptiques : cette utilisation est plus limitée mais on peut imaginer que les ennemis ou les suspects dont se préoccupent les PJs échangent des informations importantes via les petites annonces cryptiques (du genre de celles du quotidien Libération : « A l'homme au chapeau du train de 09 h 19 : inutile d'apporter des fleurs ») que les PJs doivent tenter d'interpréter.

les limites

L'introduction d'un élément matériel dans ce jeu qui est essentiellement un jeu d'imagination et d'échanges verbaux n'est pas sans poser de sérieux problèmes qu'il faut avoir bien en tête avant de décider si le jeu en vaut la chandelle.

Et pour la technique, c'est par où ?

Vous avez toujours voulu être le rédacteur en chef de votre propre magazine et ces quelques conseils que vous venez de lire vous inspirent (si si, pas de fausse modestie entre nous). Par contre, vous vous demandez comment mettre en place ce type d'aide de jeu ? Pas de soucis, voici quelques pistes pour vous lancer :

Les logiciels :

- **Microsoft Publisher** : très facile et rapide d'utilisation. Publisher est idéal pour faire une mise en page simple. Inconvénient : le prix et l'absence de modèle « presse ».
- **Scribus** : gratuit, Scribus est un logiciel de PAO qui vous demandera un petit temps d'adaptation. Mais une fois la bête domestiquée, vous pourrez donner toute latitude à votre côté créatif.

Les polices :

- **dafont.com** : de nombreuses polices gratuites classées par catégories, le bonheur !
- **1001freefonts.com** : au cas où vous n'auriez pas trouvé bonheur sur Dafont...
- **urbanfonts.com** : au cas où vous seriez vraiment très, très difficile à contenter !

Les visuels :

- **Google images** : rapide et généralement efficace. Mais la résolution d'image est souvent un peu juste pour espérer une impression de bonne qualité.
- **Pbase.com/galleries** : des nombreuses photos « amateurs » de très bonne qualité pour une utilisation privée. Seul inconvénient : le temps passé pour trouver LA photo qui vous conviendra.

Les services web :

Les usagers du web étant de grands farceurs devant l'éternel, les services permettant de créer de fausses unes de journaux avec sa brette ou celle de son patron sont légion sur la toile. De plus, ils sont en général très simples d'usage et gratuits. Alors, certes, cela ne permet pas de faire un journal complet mais pour une fausse une vite fait bien fait, c'est très pratique. Quelques exemples parmi d'autres :

<http://www.magmypic.com/>
<http://www.writeonit.org/magazine-cover>
<http://www.paparazzied.com/>

*** attention, certains fichiers, images ou polices, disposent de licences spécifiques, même si, en règle générale, leur utilisation est libre pour un usage personnel ***

Les éditeurs vous mâchent (parfois) le travail !

Les auteurs et éditeurs professionnels n'ont pas attendu notre article (c'est un scandale !) pour mettre en pratique la distribution de fakes de presse écrite dans les scénarios de commerce. **Maléfices**, **Crimes** ou encore les deux **Cthulhu** utilisent régulièrement ce type d'aide de jeu pour introduire des éléments de l'intrigue (on pense par exemple aux mythiques *Masques de Nyarlathotep* pour **L'Appel de Cthulhu**, qui commencent par une dizaine d'articles relatant le sort de l'expédition Carlyle perdue au Kenya, ou encore, pour le même jeu, la plus récente campagne des *Montagnes Hallucinées* qui utilise aussi de nombreuses coupures de presse pour plonger directement les PJ dans l'ambiance et leur communiquer quelques informations utiles).

Utiliser des fac-similés de presse écrite permet aussi de présenter rapidement l'évolution de l'univers. Ainsi, de nombreux suppléments pour **Shadowrun** commencent par ce type d'article ou encore les suppléments **Deadlands** qui se divisaient en deux parties : une première partie qui était en fait une suite d'articles du fameux journal **Tombstone Epitaph** et une autre, plus classique, réservée au MJ.

Autre exemple d'utilisation de la presse : **Ground Zero**, le zine distribué en marge de la plantureuse gamme **COPS**. Là, c'est bien simple, vous avez tout. Éléments de background, évolution de la storyline, pistes d'intrigue et même quelques pages de « catalogues » pour équiper vos PJ.

L'utilisation de la presse peut devenir une aide de jeu précieuse et quand elle est fournie avec le jeu, c'est véritablement du pain béni pour le MJ. Sinon, l'exercice nécessite de bien s'approprier l'univers ainsi que la storyline. Un travail certes conséquent. Mais qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour nos joueurs préférés, hein ?

- le temps de préparation : même avec un logiciel de PAO et un gabarit, remplir plusieurs pages de journaux prend un temps conséquent (voir l'encadré «*Et pour la technique, c'est par où ?*»). Il faut être sûr que le journal aura une place majeure dans le déroulement de la partie sinon que de temps perdu ! A moins bien sûr de bénéficier d'un journal ou d'un article tout prêt fourni en aide de jeu par un scénario du commerce (voir l'encadré «*Les éditeurs vous mâchent (parfois) le travail !*»).
- pas adapté à toutes les ambiances : le journal est très utilisable pour toutes les ambiances Belle Époque (Crimes, Maléfices), années 20 et 30 (Cthulhu), années 40 et 50 (Hollywood). Il reste évidemment d'actualité pour le contemporain. C'est même idéal pour la confection de l'aide de jeu puisqu'il est alors possible de copier des articles existants pour faire le « remplissage » (sport, people, faits divers...). Cela peut encore convenir pour du futur très proche avec le risque tout de même qu'un tirage papier fasse un peu has been... Cet écueil peut être évité si vous êtes le fortuné possesseur d'un Ipad, par exemple. Même si cela fait au final beaucoup de jeux où les journaux sont utilisables, cela exclut néanmoins le med fan, la SF et les périodes historiques les plus lointaines... soit, au final, une grande partie des univers préférés des rôlistes ! Bref, le coup du journal, cela ne marche pas tout le temps...
- précaire en cas d'imprévu et/ou d'improvisation : un journal a en général une date précise. Si le tempo prévu par le MJ dans son intrigue est modifié par les actes des PJs, le journal risque de ne plus être utilisable. Idem si un événement grave (mort d'un PNJ important, fusillade en plein centre-ville...) est causé par les PJs. Il ne pourra pas être présent à la une du journal préparée d'avance et cela nuira à la crédibilité de celui-ci.
- le journal devient le centre de l'attention : l'utilisation de la presse, surtout si elle est récurrente, risque d'accréditer chez des joueurs un peu passifs ou fatigués l'idée que tout ce qui est important pour le déroulement de la partie se trouve dans le journal. Ils risquent alors de lire et relire ce qui leur a été distribué et par la même occasion de cesser d'interpréter leur rôle et de faire prendre des initiatives à leur personnage. Triste bilan !
- la lecture entre les lignes : c'est la suite logique du point précédent. Les joueurs ayant pris l'habi-



tude de découvrir le moindre ressort de l'intrigue dans la presse vont commencer à sur-interpréter tout ce qui leur sera distribué avec la plus intense fibre paranoïaque ! C'est fou les plans complexes qu'un groupe de 5 ou 6 joueurs fatigués peut échafauder sur la foi d'un seul apparu au détour d'un article de remplissage...

- la lecture individuelle casse l'ambiance autour de la table : en cas d'article long et, encore plus évidemment, en cas de journal complet, la lecture individuelle et silencieuse risque de prendre du temps et d'empêcher les autres joueurs de s'amuser en attendant que vienne leur tour de lire. En moindre mal, il faut absolument encourager la lecture à voix haute autour de la table.

tout est dans le dosage

Au final, il apparaît que si l'usage des fakes de presse écrite dans vos parties peut utilement rompre la routine des scénarios de type enquête ou agréablement surprendre vos joueurs habitués, il peut aussi, s'il devient une habitude, devenir un net handicap pour le rythme de vos parties et/ou pour la dynamique de groupe des joueurs.

Une façon alternative de cumuler les avantages de ces gadgets sans se laisser submerger par leurs défauts est d'essayer d'utiliser la presse entre vos parties, si toutefois, vous avez la possibilité, bien entendu, de jouer en campagne. Le journal est alors distribué ou envoyé par mail aux joueurs qui pourront, s'ils le souhaitent, le lire entre deux séances.

D'une part, cet exercice vous permet de donner plus de profondeur à votre univers avec des fausses publicités ou la description d'un lieu faussier (inauguration d'un magasin, rituel de purification dans un temple, etc.) ou encore la présentation de quelques PNJ récurrents (le maire de la ville, un chef de gang, etc.). Mais, vous pouvez également en profiter pour introduire discrètement quelques éléments pour votre prochaine partie. Les joueurs auront donc tout le loisir de reprendre les indices, de le croiser avec d'autres et ce, avant même le début de la séance de jeu. Ainsi, vos joueurs auront tout de suite des pistes à suivre et seront déjà dans l'ambiance avant que vous ayez joué votre scène d'intro. Cela résout une bonne partie des problèmes concernant le rythme de la séance.

Enfin, dans le but de boucler la boucle, on peut même imaginer qu'un ou plusieurs PJ journalistes alimentent en article le journal de campagne par leurs vrais/faux comptes-rendus de partie. Belle mise en abîme, n'est-ce pas ?

L'ŒIL DU REPORTER

Alors que les films ou les romans mettant en scène d'intrépides reporters sont légion, les jeux de rôles ou même les campagnes de jeux de rôles faisant la part belle aux personnages-joueurs (PJ) journalistes sont incroyablement rares. D'où vient cette différence ? Pourquoi si peu d'intérêt pour les PJ journalistes dans nos parties alors que les PNJ (contacts, victimes, informateurs...) y sont si nombreux ? Voici quelques pistes pour comprendre et, peut-être, redonner toute sa place au rôle de journaliste.

Question de vocabulaire

Dans la langue française, « journaliste » et « reporter » ne sont pas des synonymes, le reporter n'étant qu'une des formes possibles du journaliste, celui qui se consacre à l'écriture (ou plus largement à la réalisation) de reportages. Dans cet article-ci, nous avons fait le choix de donner un coup de projecteur parfois plus marqué sur le reporter, pour son côté plus aventurier par essence.

théâtres *d'opération*

En dehors du loufoque et très anecdotique *Tabloïd* ! (1994, gamme Amazing Engine de TSR), il n'existe à ma connaissance aucun jeu de rôle destiné à jouer exclusivement des journalistes. Une preuve irréfutable du peu d'intérêt d'endosser un tel rôle lors d'une partie de jeu de rôle ? À voir. En effet, plus nombreux (mais sans excès, nous allons le constater) sont les jeux de rôle offrant la possibilité d'incarner un personnage de cette profession.

Pourtant, quand on fait le tour des livres de base des jeux actuellement disponibles en français, on découvre assez peu de « classes de perso », « archétypes » ou « carrières » de journaliste ou apparenté. On peut citer les deux *Cthulhu* (le « *Trail of* » et le « *Call of* »), ceux qui viennent le plus spontanément à l'esprit quand on imagine un PJ reporter s'intéressant d'un peu trop près à l'indicible. Il y a aussi *Maléfices* et *Crimes*, les deux duettistes *Belle Époque*, âge d'or de la presse écrite (avec à l'époque des tirages qu'aucun journal contemporain ne peut plus espérer atteindre). Dans une ambiance plus fantastique mais pas si éloignée dans ses références appuyées, citons aussi *Exil*. La plupart des jeux « pulp » offrent aussi d'incarner des reporters ; c'est ainsi le cas dans *Arkeos* et dans *Hollow Earth Expedition*, pour ne citer que ces deux-là.

Pour sortir de la période d'inspiration fin 19ème siècle/début 20ème, nous ne voyons guère que *Cyberpunk 3.0* (avec le rôle du « media »). Quant à *Cyber Age*, il offre une place toute particulière à des personnages de ce genre, avec l'archétype de l'« holoreporter » ; mais le jeu n'est pas facile à trouver aujourd'hui.

Pour l'anecdote, citons encore le reporter de *Feng Shui*. Mais, comme à peu près tous les archétypes de ce jeu, tournés essentiellement vers le combat, le côté reporter n'est qu'un prétexte à incarner un personnage capable de distribuer des coups de pied ou des bastos, plutôt qu'à écrire des reportages.

Bien sûr, sans être explicite dans les règles de création de personnage, l'interprétation d'un PJ reporter est tout à fait possible, voire évidente, dans d'autres jeux actuellement disponibles. Si c'est le cas dans *Cyberpunk*, on doit bien pouvoir interpréter une sorte de cyberjournaliste dans *Shadowrun*, ou même dans *Kuro*. De même, toujours dans cette période historique qui vit l'âge d'or de la presse écrite, des Aven-

tures dans le Monde Intérieur pourraient bien intéresser un grand reporter victorien, n'est-ce pas ?

Nous ferons un sort particulier à deux jeux récents, du même éditeur (John Doe), qui, tous les deux flirtent avec le journalisme dans leur narration... sans proposer explicitement aux joueurs d'en endosser le rôle par la suite. Hellywood a créé un faux organe de presse, Hellywood's Whispers, qui revient à plusieurs reprises dans le livre de base sous la forme de PNJ associés, extraits de journaux (qui ouvrent d'ailleurs le livre de base)... et qui est aussi utilisé comme support au site web qui soutient le jeu (<http://emmanuel.gharbi.free.fr/wordpress/>). Dans Warsaw, les choses vont encore plus loin puisque le livre de base est tout simplement présenté comme le carnet de notes (rédaction et mise en page) d'un reporter de guerre, G. Orwell, de retour d'une mission pour le journal The Observer à Warsaw, ville maudite par une guerre sans fin. Il est donc évident que ces deux jeux de rôle de création française, sans insister ouvertement sur le sujet dans leur chapitre sur les personnages des joueurs, sont eux aussi tout indiqués pour incarner des rôles de reporter.

Enfin, certaines gammes, essentiellement consacrées à des jeux d'anticipation ou cyberpunk, se sont intéressées au sujet au point d'y consacrer un supplément entier. On peut citer 15 minutes pour COPS, Shadowbeat pour Shadowrun ou encore le très médiocre Live & Direct pour Cyberpunk 2020. Clairement, dans l'ensemble de ces suppléments, il s'agit plutôt d'essayer de décrire l'état du journalisme dans quelques années ou dans quelques décennies : types de media, supports technologiques, enjeux économiques... Pas vraiment d'envisager l'interprétation d'un PJ journaliste, même si, techniquement, cette possibilité est toujours donnée (il y a bien des jeux où, au fil des suppléments, on peut finir par jouer les monstres alors...).

faut pas se raconter *d'Histoires*

Au bilan, notre moisson est bien maigre, bien plus en tout cas que ce que nous escomptions avant de faire le tour de nos ludothèques respectives. Le journaliste nous a en effet toujours paru un PJ intéressant à incarner et s'imposait à nous comme une figure d'évidence. Mais, au fait, avons-nous déjà incarné un PJ journaliste ou media ou gazetier ou quoi ? Bah, en fait, pour l'un de nous deux, non... ou alors cela ne l'a vraiment pas marqué. Et pour l'autre, assez rarement. Il doit réellement y avoir un problème quelque part.

Et sur ce coup-là, on bidonne ?

Un joueur incarnant un journaliste à une table de JdR ne deviendra pas, en un claquement de doigts, un as du métier. Cependant, pour contribuer à l'ambiance autour de la table, autant savoir à peu près ce que veulent dire des mots et expressions comme « bidonner », « pisse-copie », « caviarder » ou encore « viande froide », et de pouvoir les utiliser au cours du jeu. Le « Glossaire des termes de la presse écrite » (un document de 6 pages téléchargeable sur <http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/clemi/definitions.htm>) donnera à un joueur peu familier du monde du journalisme quelques clés pour se glisser dans la peau d'un tel personnage.

« Quand la légende dépasse la réalité, on publie la légende »

(L'homme qui tua Liberty Valence)

En fait, le reporter est, par nature, un raconteur d'histoires (vraie, fausse, enjolivée ou pas : peu importe finalement). Son rôle est de récolter des informations disparates par l'investigation, la rencontre avec des témoins, l'observation directe... puis, de les assembler afin de présenter aux lecteurs ou auditeurs un récit vraisemblable, compréhensible et, si possible, agréable à suivre. Bon, parfois, le agréable à suivre prime largement sur le vraisemblable ou le compréhensible et là le but est encore plus clair : le journaliste raconte une histoire. D'ailleurs, pour les journalistes anglo-saxons, le mot « story » veut dire grosso modo « article de presse ».

Or, jouer le rôle d'un raconteur d'histoire dans un jeu qui consiste à se raconter des histoires n'est apparemment pas si facile à assumer. Quelque part, cela peut vouloir suggérer dans la tête du joueur qu'il veut se mettre au niveau du conteur principal, le MJ, et lui prendre une partie de ses prérogatives sur la conduite du récit. Il y aurait ainsi dans le jeu de rôle une incompatibilité entre ces deux conteurs d'histoires que sont MJ et PJ reporter ? C'est évidemment une vue de l'esprit. On ne demande pas (ou rarement) au PJ journaliste de faire le récit plus qu'à un autre PJ. Il sera plutôt chargé, en cours de jeu, du travail d'investigation dans un scénario de type enquête ou résolution d'énigme. Le plus souvent, la phase finale du travail de journaliste, c'est-à-dire mettre en forme et livrer le récit, ne sera pas jouée durant la partie. Ceci dit, on peut aussi le regretter (voir, plus bas, « Storytellers : le récit dans le récit »)...

Le vrai problème de l'intégration d'un PJ journaliste dans un groupe ne vient en général pas de l'incompatibilité avec la figure du MJ mais plutôt avec le profil des autres PJ. En effet, le journaliste, pris dans son acception la plus mythique, c'est-à-dire le courageux et incorruptible grand reporter, le journaliste d'investigation ou, mieux, le reporter de guerre, peut apparaître aux yeux des autres PJ (détective privé, archéologue, mercenaire, voleur...), dans le meilleur des cas, comme un pénible concurrent de leur spécialité, au pire comme un fouille-merde qu'il faudra avoir à l'œil et, le cas échéant, faire taire.

Le problème peut être contourné en faisant jouer toute une rédaction et donc uniquement des PJ journalistes mais, compte tenu de la remarque que nous faisons sur le peu d'habitude du rôle de PJ reporter, cela a-t-il une réelle chance de séduire le groupe lambda ? Une solution plus sûre est de nuancer l'interprétation du PJ reporter en lui choisissant un ou plusieurs « enjeux » pour lesquels on pourra s'inspirer de nos suggestions (voir « 10 enjeux pour un PJ reporter »). Cela donnera au PJ journaliste un ou plusieurs buts précis qu'il pourra essayer de remplir en collaborant avec les autres PJ du groupe.

10 enjeux pour un *personnage reporter*

1. Je l'ai vu, de mes yeux vu

Le PJ est un écrivain avant d'être un journaliste. Pour lui, les plus belles histoires sont celles que l'on n'a pas à inventer, ce sont celles que l'on peut aller récolter à l'autre bout du monde en tendant son micro ou en ouvrant son cœur. Un tel PJ se laisse volontiers porter par les événements du scénario mais fait preuve d'une grande curiosité, ne manquant jamais de bavarder avec le PNJ le plus anodin ou essayant d'aller voir « au-delà de la colline » si les paysages y sont plus beaux.

- Inspi film : **The Killing Fields / La déchirure**, de Roland Joffé (1984), pour la peinture de la folie tragique d'une guerre et de l'amitié entre un journaliste du New York Times et son correspondant local au Cambodge. Inspiré de l'histoire vraie d'un journaliste récompensé par un prix Pulitzer.

- Inspi film : **Under fire**, de Roger Spottiswoode (1983), mêlant l'histoire politique (la fin de la dictature somoziste) et les relations humaines dans un triangle romantico-amoureux. Un cran en-dessous de La déchirure, pour l'intensité dramatique.

2. Doctor Livingstone, I presume?

Certains journalistes n'hésitent pas à s'aventurer jusqu'aux confins du monde connu. Un tel PJ ne sera peut-être pas le premier à voir ces terrae incognitae, mais il brûlera d'être le premier à en ramener ses récits. Il sera alors le roi de la débrouillardise, apprenant en trois jours à baragouiner un improbable dialecte local, ne quittant jamais son carnet de croquis, sa chambre photographique ou son reflex numérique dernier cri. Et qui sait, son nom passera peut-être à la postérité au côté d'un « vrai » explorateur.

- Inspi personnage historique : **Henry Morton Stanley** (1841-1904), né bâtard, devenu employé journalier, combattant confédéré puis unioniste dans la guerre de Sécession, matelot, déserteur, avant de travailler comme correspondant d'un journal local du Missouri, puis d'entrer au New York Herald pour lequel il sera correspondant de guerre en Abyssinie puis en Espagne. C'est pour ce même journal qu'il se lance à la recherche de David Livingstone, porté disparu dans sa quête de la source du Nil. Son « Doctor Livingstone, I presume? » (peut-être apocryphe...), quand il le retrouvera enfin, contribuera à faire entrer le journaliste dans la postérité au côté de ce grand explorateur.

3. On nous cache tout, on nous dit rien

Le PJ a juré la fin des secrets et leur révélation au monde. Ces secrets peuvent tout aussi bien être les malversations financières d'un parti politique, les desseins occultes d'un groupe religieux... que la vie privée des starlettes ! C'est au choix de chacun selon ses ambitions et ses centres d'intérêt. Un tel PJ se distingue mal en cours de jeu d'un PJ détective ou policier, mais on notera que lui n'a pas besoin d'avoir reçu un ordre de mission pour se mettre en chasse de la vérité. Son but l'empêchera également de taire la vérité découverte, ce qui peut aller à l'encontre des objectifs des autres PJ.

- Inspi roman : **Collateral Damage**, de James Long (1993 ; pas traduit en français, à notre connaissance). En pleine guerre du Golfe de 1991, il ne fait pas bon être journaliste et découvrir qu'une firme d'armement trafique les résultats des tests de ses missiles en prévision d'un gros contrat.

- Inspi film : **All the President's Men / Les hommes du président** d'Alan Pakula (1976), qui porte à l'écran le livre des journalistes Bob Woodward et Carl Bernstein racontant comment ils ont mis à jour l'affaire du Watergate. Quasiment devenu l'archétype du film sur des journalistes d'investigation.

- Inspi film : **Blood Diamond**, d'Edward Zwick (2006). Un trafiquant désabusé, un pêcheur sierraléonais et un journaliste bien décidée luttent ensemble pour révéler la vérité du commerce des « diamants de sang » d'Afrique.

- Inspi film : **State of play / Jeux de pouvoir** de Kevin Macdonald (2009), sur la manipulation des relations entre un journaliste et un de ses amis, politicien véreux sous des abords de victime. Les connaisseurs préféreront probablement au film la série télévisée britannique dont il est directement inspiré, **State of Play / State of play, jeux de pouvoir** de David Yates (2003, 1 saison, 6 épisodes).

4. Better dead than red

Le PJ est avant tout un propagandiste. Son but reste bien de raconter des histoires, mais celles-ci ne sont pas forcément vraies : ce sont celles qui vont dans le sens de sa morale ou de l'idéologie qu'il veut promouvoir. Cela n'exclut pas, toutefois, de s'adonner également à l'investigation pour dénicher les travers de l'idéologie concurrente et les compromissions de ses adversaires. Cela donne un PJ journaliste assez polyvalent dans son approche du métier mais qui risque d'agacer les autres par son interprétation partisane des propositions de jeu (contact avec des PNJ, missions...) avancées par le MJ.

- Inspi film : **Apocalypse Now**, de Francis Ford Coppola (1979). Pour le photo-reporter (anonyme) incarné par Dennis Hopper, subjugué par le personnage du colonel Kurtz. « Eh, mec, tu ne parles pas au Colonel. Tu l'écoutes. Ce type m'a ouvert l'esprit. C'est un poète guerrier au sens classique ».

- Inspi personnages historiques : parmi les grandes figures de la deuxième moitié du XIXe siècle, quatre grandes plumes qui furent à la fois celles d'écrivains et de journalistes, quatre parcours différents, quatre engagements politiques : **Jules Barbey d'Aureville**, monarchiste absolutiste, fervent catholique, et auteur « fantastique » ; **Léon Bloy**, « anarchiste de droite » et mystique ; **Octave Mirbeau**, libertaire, promoteur des artistes novateurs ; et **Jules Vallès**, communal, fondateur du Cri du peuple.

5. En ce jour, notre glorieux président...

Cet enjeu est assez similaire au précédent, avec toutefois une différence marquée puisque le PJ peut tout aussi bien n'avoir aucune conviction personnelle vis-à-vis du pouvoir qu'il défend. Il est avant tout un courtisan. Personnage plus réactif qu'actif, qui attendra plutôt qu'un contact lui dise d'agir, il n'a aucun intérêt

à l'investigation, si ce n'est contre les opposants au pouvoir en place. Enfin, ce PJ plutôt veule est à réserver aux joueurs qui ne cherchent pas à briller autour de la table de jeu...

- Inspi roman : **TASS Upolnomochen Zayavit... / L'agence Tass est autorisée à déclarer**, de Yulian Semionov / Julian Semenov (1977). Une aventure se déroulant dans l'État fictionnel africain de Nagonia, où le KGB tente de mettre des bâtons dans les roues de la CIA. Pendant ce temps, l'agence TASS, née sous ce nom en 1925 mais pré-existant sous d'autres noms depuis 1904 et qui a été, pendant la quasi-totalité de l'ère soviétique, la voix officielle du régime, décide de ce qui doit être révélé, ou pas... Ce roman a été porté à l'écran, sous le même titre original, par Vladimir Fokin (1984).

6. Et à part ça, vous avez un vrai métier ?

Le PJ est un dilettante. Bien sûr, le métier de journaliste n'a rien de facile et n'est pas à réserver aux fainéants, mais ce PJ a bénéficié de circonstances exceptionnelles pour accéder sans trop d'efforts au poste qu'il occupe. Typiquement, cela peut être le fils ou la fille du patron du journal. Mais le PJ peut aussi bénéficier d'un grand talent de plume qu'il préfère, par facilité, mettre au service de la rédaction d'articles au kilomètre plutôt que de se lancer dans une réelle entreprise littéraire. Compte tenu de son faible enthousiasme pour son métier, la profession de ce PJ passe quasiment au second plan : cela en fait un PJ facile à intégrer à un groupe, mais cela ne permet pas, non plus, de tirer tout le sel de cette fonction de reporter.

- Inspi BD : **Tintin**, création d'Hergé en 1929, connu à travers le monde par les lecteurs de la série de bandes dessinées, est un reporter travaillant pour Le Petit Vingtième, mais c'est dans bien peu d'albums que son métier de reporter est mis en avant dans ses aventures.

- Inspi roman : **Nostromo**, de Joseph Conrad (1904), pour le personnage du journaliste Martin Decoud, aristocratique et sophistiqué.

Vous bossez tous au Daily Planet ?

Pour l'anecdote, signalons un genre littéraire qui foisonne de journalistes ou reporters qui n'exercent presque jamais concrètement cette activité : celui des super-héros. L'exemple typique est celui de Clark Kent, reporter au Daily Planet dans sa facette visible mais assez inactive, et super-héros en body moulant et cape dans la facette secrète mais active.

7. Le vertige du 4ème pouvoir

Ce PJ est avant tout un intrigant mais, contrairement à celui qui se met tout entier au service du pouvoir, c'est aussi un esprit indépendant. Pour lui, son métier est surtout l'occasion d'entrer en possession d'informations confidentielles et de pouvoir en faire l'usage qui lui chante. Il apprécie aussi de pouvoir faire et défaire les réputations des personnes publiques au gré de ses articles. Un tel PJ peut sembler méprisable au premier abord mais, quand on y réfléchit à deux fois, c'est peut-être un des profils qui se marient le mieux avec les habituelles bandes de mercenaires et autres desperados que sont souvent les groupes de PJ !

- Inspi film : **Citizen Kane**, d'Orson Welles (1940). Un sommet du genre, dessinant un labyrinthe de vrai et de faux dans lequel avance un journaliste voulant connaître la vérité sur un magnat de la presse (inspiré de William R. Hearst) récemment décédé.

- Inspi film : **Meet John Doe / L'Homme de la rue**, de Franck Capra (1941). Pour lutter contre son propre licenciement, un journaliste invente de toutes pièces un John Doe (Monsieur Dupond, en quelque sorte) à qui un homme en mal d'argent va donner corps. Un détournement de ce « quatrième pouvoir ». Toute la force de la manipulation de l'opinion est exposée par ce film visionnaire, bien avant la télévision d'aujourd'hui et ses « célébrités » sorties de nulle part et la puissance des canulars de l'Internet. Cinquante ans plus tard, le Hero / Héros malgré lui de Stephen Frears (1992) reprendra un peu la même thématique, mais avec un « héros anonyme » bien décidé à profiter pleinement de son nouveau statut.

8. La plume comme une arme

Ce profil est assez similaire à l'enjeu précédent, mais il est bien plus ciblé et obsessionnel. Le PJ s'est en effet investi dans cette profession avec la principale ambition de nuire à une personne ou à un groupe qu'il exècre. Il n'a de cesse de rechercher des informations compromettantes sur son ennemi ou d'écrire des articles à charge, parfois même fortement teintés de mauvaise foi et de désinformation. Ce profil est à manier avec précaution. Certes, il peut être très utile à la campagne avec sa dynamique romanesque : le MJ n'a qu'à tirer sur le fil pour motiver le PJ. Mais, dans le même temps, le caractère obsessionnel du PJ peut le conduire à se désolidariser du reste du groupe si celui-ci ne partage pas le but de sa croisade.

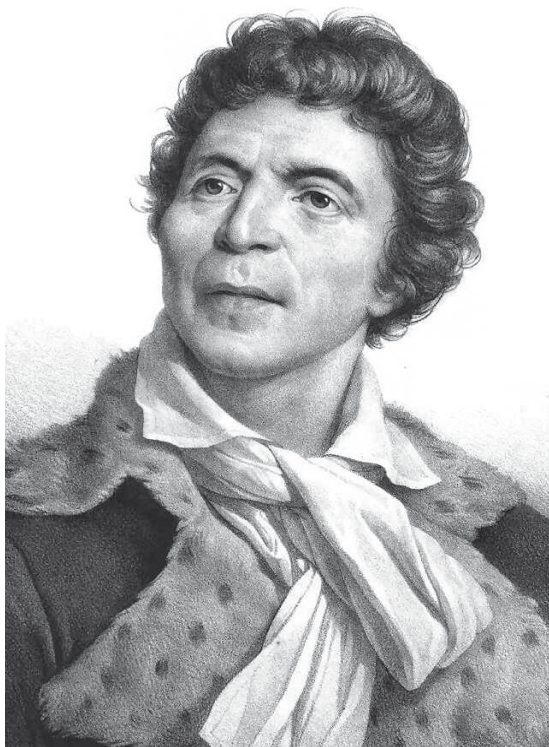
- Inspi personnage historique : **Jean-Paul Marat** (1743-1793), tellement impliqué dans son journal ardemment révolutionnaire L'ami du peuple que le

titre de la gazette deviendra le surnom de l'homme, jusqu'à ce que le couteau de Charlotte Corday y mette un terme.

9. On m'appelle le chevalier blanc

Ce PJ n'a pas véritablement de conviction idéologique, mais il a un cœur d'artichaut. Un peuple opprimé ? Une erreur judiciaire ? Il démarre au quart de tour et abandonne toutes les affaires en cours pour soutenir ces causes plus ou moins perdues. Ses articles ne sont pas toujours lus, ne sont pas non plus toujours intéressants ; pourtant le simple fait de se ranger du côté du faible satisfait ce personnage. Là non plus, le MJ n'aura aucun mal à motiver le PJ en jouant sur sa corde sensible. Il faut toutefois veiller au bon « alignement » du reste du groupe. Une bande de tueurs sans foi ni loi risque d'avoir du mal à supporter ce redresseur de torts...

- Inspi film : **The Insider / Révélations**, de Michael Mann (1999). Un cadre d'une grosse entreprise fabriquant des cigarettes se révolte contre les sales pratiques de cette industrie. Il est aidé en cela par un journaliste d'une célèbre émission télévisée. Inspiré de faits réels, ce film vaut beaucoup pour la relation entre le journaliste et sa source, à mi-chemin entre l'aide et l'utilisation.



10. Il pleut des embrouilles

Confiné à la rubrique des chiens écrasés, parce qu'il est trop jeune dans le métier ou parce qu'il a été écarté d'autres dossiers, le PJ se retrouve pris, bien malgré lui, dans une intrigue qui le dépasse. Les enjeux sont énormes, les méchants vraiment méchants. Un rôle sur mesure pour un joueur qui apprécie de jouer David contre Goliath, avec un David timide et un peu gaffeur que rien ne prédispose à l'aventure.

- Inspi film : **Professione: reporter / Profession : reporter**, de Michelangelo Antonioni (1975). Un journaliste endosse l'identité d'un homme mort, pour changer de vie. Et quand l'homme mort se révèle avoir été vendeur d'armes...

- Inspi film : **Zodiac**, de David Fincher (2007). Un dessinateur de presse et un journaliste tombé dans la boue relèvent le défi lancé par un tueur en série qui envoie des énigmes à l'organe de presse pour lequel ils travaillent.

classe reporter : super-pouvoirs *et malédictions*

Beaucoup de joueurs imaginent leur journaliste comme une sorte de policier ou, mieux, de détective privé encore plus indépendant puisque n'ayant pas formellement besoin d'une mission et d'un commanditaire pour se lancer dans ses investigations.

C'est évidemment faux.

Tout d'abord, tous les journalistes ne sont pas des journalistes d'investigation, loin s'en faut. D'autre part, il ne faut pas oublier qu'un journaliste ne dispose que de faibles moyens d'investigation. Il ne peut obliger un témoin à le recevoir ou à répondre à ses questions. À moins de naviguer aux limites de la loi, il n'est pas censé avoir accès aux bases de données de la justice, aux analyses ADN, etc. De même, il ne peut légalement placer des suspects sur écoute et encore moins perquisitionner à leur domicile.

À ce sujet, on imagine volontiers son PJ journaliste doté d'un superpouvoir qui serait... (roulement de tambour)... la carte de presse ! Or, là aussi, il faut limiter les fantasmes.

En premier lieu, cette carte n'a pas toujours existé et n'existe pas partout dans le monde. Loin de là, même.

En France, les journalistes professionnels sont écartés depuis 1936 seulement. Dans bien des jeux de rôle où l'on joue fréquemment des journalistes, cela ne s'applique donc pas : Maléfices, Crimes, Cthulhu Années Folles... De même, tous les scénarios, historiques ou contemporains, se déroulant aux États-Unis, par exemple, ne sont pas non plus concernés par cet accessoire.

Quand bien même le PJ journaliste serait doté de sa carte, cela ne ferait pas de lui un super-héros de l'investigation. Elle permet en fait surtout au journaliste de prouver son activité professionnelle et d'entrer gratuitement dans certains lieux payants... rien de bien utile au cours d'une enquête de jeu de rôle !

Enfin, et peut-être surtout, l'histoire nous prouve que la carte de presse n'a jamais constitué une assurance contre l'emprisonnement arbitraire ou la mort provoquée. Parfois, même, ça peut transformer la personne qui la porte en cible.

Par contre, en France comme souvent ailleurs dans le monde, le journaliste dispose d'un privilège de type « secret professionnel » qui lui permet de protéger l'anonymat de ses sources d'information, y compris face aux questions ou aux perquisitions de la justice. Toutefois, ce « super-pouvoir » n'est pas sans limite et les abus de la justice, surtout dans certains pays, ne sont pas rares.

Il est même beaucoup plus fréquent, dans la plupart des périodes historiques ou des régions du monde contemporain, que le journaliste soit plutôt frappé de « malédiction ». Étroitement surveillé, interdit d'exercer sa profession pour un oui ou pour un non, jeté en prison pour avoir divulgué une information qui dérange le pouvoir en place, voire purement et simplement éliminé... les dictatures de tout poil sont les premiers ennemis des reporters. On peut penser aussi aux enlèvements de journalistes dans les zones de guerre pour faire pression sur l'opinion publique. Bref, reporter n'est pas un métier de tout repos...

Dans ce lot des « malédictions », on n'oubliera pas de faire une place conséquente à l'autocensure que le PJ peut s'infliger du fait de la pression des actionnaires ou des annonceurs de son journal, de par sa propre éthique ou encore, bien évidemment, par la force des règles de déontologie qui, normalement, s'imposent à tous les reporters (ne pas payer ses sources, ne pas dissimuler son métier à ceux que l'on interroge...).

Au final, on peut se demander si les nombreuses contraintes qui pèsent sur les investigations menées par un journaliste ne découragent pas les joueurs

de jeu de rôle d'endosser ce rôle. En effet, si, comme nous l'avons vu, la partie « investigation » du travail de journaliste est celle qui est le plus souvent mise en jeu, autant incarner un policier ou un détective privé - véritables spécialistes du genre, non ?

Comme chien et chat

Pourtant, à mieux y regarder, le journaliste dispose, de son côté, de quelques avantages sur le policier. Ainsi, son métier le rend moins intimidant, ce qui peut faciliter l'accès à certaines informations qui ne seraient pas divulguées à un membre des forces de l'ordre. Il n'est pas non plus tenu de suivre une procédure légale, au contraire du policier - du policier d'une démocratie, bien sûr... Le journaliste peut également utiliser des arguments propres à obtenir des confidences, comme le fait de pouvoir « faire la courte-échelle » à quelqu'un qui accepte de lui donner des informations : même sans parler d'argent, il peut s'agir de promettre à sa source de la rendre célèbre (ce qui peut s'avérer dangereux pour la nouvelle « célébri-

Carte de presse et autres press card

D'autres pays que la France, dont de nombreux pays européens et les États-Unis, disposent d'un système qui ressemble globalement à la « carte de presse » française. L'attribution d'une telle carte professionnelle peut être du ressort d'une organisation professionnelle de journalistes (par exemple « Union of Cyprus Journalists » à Chypre, « National Union of Journalists » au Royaume-Uni, « Ordine dei Giornalisti » en Italie), ou d'une commission administrative (c'est le cas en Belgique avec la « commission d'agrégation », ou au Portugal avec la « Comissão da Carteira Profissional de Jornalista »). Parfois, le système est très largement décentralisé, comme aux États-Unis où le press pass ou la press card peuvent être délivrés par les organes de presse eux-mêmes ou par des services administratifs locaux.

Ces cartes professionnelles ne donnent aucune prérogative à la personne qui en dispose. Ce n'est, le plus souvent, qu'un document qui atteste que la personne exerce le journalisme comme activité principale. Néanmoins, certains journalistes peuvent obtenir des droits particuliers, comme l'accréditation des journalistes et faiseurs d'images télévisuelles ou photographiques auprès d'organisations politiques (ONU, instances européennes, etc.), ou comme les accréditations pour des concerts, des festivals, etc.

té...), de s'arranger pour lui obtenir une rencontre en privé avec une étoile du cinéma, ou deux *pass* pour le backstage d'un concert d'un mythique groupe de rock, etc.

Enfin, le journaliste, pour peu qu'il ait le soutien de son organe de presse, peut y trouver un extraordinaire porte-voix, sans commune mesure avec le retentissement que peut avoir un rapport d'enquête de policier ou de détective privé.

Ceci contribue à tisser, entre les journalistes et les gens de la police et de la justice au sens large, des relations complexes, souvent paradoxales :

- chacun des deux camps peut avoir besoin de l'autre : par exemple, le journaliste pour avoir de la matière à publier, le policier ou le juge d'instruction pour organiser quelques fuites qui donneraient un coup de pied dans la fourmilière ;
- et pourtant les deux camps sont comme chien et chat, les policiers et juges traitant les journalistes de fouille-merde ou d'empêcheurs de travailler « correctement », et les journalistes accusant les policiers et juges de contrecarrer la révélation de tous les détails de l'affaire.

Personne n'est tout blanc ni tout noir, d'un côté comme de l'autre de la barrière, il y a là bien des ressorts d'intrigues pour des aventures rôlistiques.

storytellers : le récit *dans le récit*

Si on veut promouvoir le rôle de PJ reporter, il faut donc accepter, au moins ponctuellement, de se coltiner cette dualité entre le récit du MJ et celui du PJ journaliste. Dans une approche du récit de jeu de rôle collective et partagée entre MJ et joueurs, cela peut même être une grande richesse. Voici quelques pistes que vous pourriez expérimenter dans vos parties si, d'aventure, un PJ journaliste décide de s'y lancer :

- demander ponctuellement au(x) PJ journaliste(s) de rédiger un article : il ne s'agit pas forcément de le faire complètement mais simplement de lui demander ce qu'il mettrait dans son article dans les grandes lignes. Cela peut être l'occasion pour les PJ de s'accorder sur leur vision des événements de la partie, voire pour le MJ de se rendre compte que le groupe fait totalement fausse route ou n'a rien compris au film ! Une version plus riche question jeu de rôle que la sempiternelle pause café/cigarettes, quoi...

De manière plus poussée, la rédaction de l'article sera l'occasion pour le PJ reporter de se demander ce qu'il révèle ou non au public et donc de faire des choix, ce qui reste l'essence du jeu de rôle. Bien sûr, le MJ devra être capable d'adapter la suite du récit à ce qu'aura ou non révélé l'article du ou des PJ ;

- mener l'interview d'un PNJ : les rencontres entre PJ et PNJ importants sont souvent décevantes. Le MJ a préparé un monologue bien chiadé alors que les joueurs, eux, bégaièrent et se refilent la patate chaude de la conduite du dialogue. Pourquoi ne pas demander au PJ journaliste de mener une interview si le profil du PNJ rencontré le permet (pas le sorcier nécromancien du coin si possible...) ? Le MJ laissera donc le PJ préparer les questions d'avance et s'obligera ensuite, par la voix du PNJ, à répondre en suivant ce canevas imposé ;
- laisser ponctuellement le PJ journaliste prendre les rênes de la narration : si le joueur est d'accord et le MJ partageur, il peut laisser la périphérie de son récit aux bons soins de son PJ reporter. Un PNJ mineur à improviser ? Pourquoi ne pas laisser le PJ en inventer le portrait façon presse people ? Un autre PNJ est mort accidentellement dans des circonstances sans importance ? Le PJ peut improviser un fait-divers. Etc. ;
- encourager le PJ reporter à tenir un journal de bord : cela n'a pas d'utilité directe en jeu, mais peut constituer une très intéressante trace écrite de l'aventure collective vue par le regard du journaliste. Cette fois-ci, ce sera peu adapté à un scénario d'enquête mais plutôt à l'exploration et à la découverte de contrées inconnues et/ou hostiles.

l'effet « Vacho-qui-rit »

Enfin, sur un mode un peu différent, on peut imaginer une ultime forme de mise en abîme, de récit dans le récit. Les grands reporters contemporains se soumettent de plus en plus à des entraînements très pointus sous forme de jeu de rôle pour leur apprendre à réagir promptement aux menaces, comme une tentative d'enlèvement par exemple. Si vous jouez avec un ou des PJ reporters dans un univers contemporain ou futuriste, ne vous privez pas d'introduire ce jeu de rôle dans le jeu de rôle.

Des journalistes de prix

Certains journalistes voient la qualité de leur travail récompensée par leurs pairs, au travers de prix qui peuvent consacrer leur renommée mondiale. Il en est ainsi du prix Pulitzer aux États-Unis qui honore, entre autres, des journalistes de grand talent depuis 1904, et qui a distingué notamment Carl Bernstein et Bob Woodward, en 1973, pour leurs investigations sur l'affaire du Watergate. Il en est de même du prix français « Albert Londres », décerné au meilleur grand reporter de la presse écrite (depuis 1933) et de l'audiovisuel (depuis 1985), prix qui a couronné notamment Hervé Chabrier (1979), qui fondera l'agence de presse CAPA en 1989. Un PJ journaliste pourrait rêver que ses aventures intrépides et ses enquêtes sans concession lui permettent d'accéder, un jour, à un prix si prestigieux.

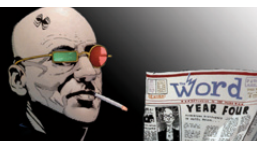
Index des jeux cités

(les éditeurs et dates indiqués sont ceux des éditions les plus récentes à ce jour ; le cas échéant, sont mentionnées l'édition en version originale et l'édition en français)

Arkeos (Extraordinary Worlds Studio, 2004)
Aventures dans le Monde Intérieur (Ecuries d'Au-gias / Ludopathes, 2010)
Call of Cthulhu (Chaosium, 2004) / **L'appel de Cthulhu** (Sans-Détour, 2008)
COPS (Asmodée Éditions / Siroz, 2003) ; supplément
15 minutes (Asmodée Éditions / Siroz, 2004)
Crimes (Caravelle, 2006)
Cyber Age (Casus Belli, 1995)
Cyberpunk (R. Talsorian Games, 2005) / **Cyberpunk 3.0** (Oriflam, 2007)
Cyberpunk 2020 (R. Talsorian Games, 2002) / **Cyberpunk 2020** (Oriflam, 2003) ; supplément **Live & Direct** (R. Talsorian Games, 1996)
Exil (Ubik, 2005)
Feng Shui (Atlas Games, 1999) / **Feng Shui** (Oriflam, 1999)
Hollywood (John Doe, 2008)
Hollow Earth Expedition (Exile Game Studio, 2006) / **Hollow Earth Expedition** (Sans-Détour, 2009)
Kuro (7ème Cercle, 2007)
Maléfices (Club Pythagore, 2006)
Shadowrun (Catalyst Game Labs, 2009) / **Shadowrun** (Black Book Editions, 2009) ; supplément **Shadowbeat** (FASA Corporation, 1992)
Tabloïd! (TSR, 1994)
Trail of Cthulhu (Pelgrane Press, 2008) / **Cthulhu** (7ème Cercle, 2008)
Warsaw (John Doe, 2009)

[inspi]

TRANSMETROPOLITAN



Un comic-book de Warren Ellis & Darick Roberston, intégrale disponible en six volumes chez Panini Comics

[œuvre]

Le lieu : la Ville est une gigantesque mégapole américaine, fusion de New-York et Los Angeles, au sein de laquelle cohabitent les communautés les plus diverses, où la richesse la plus indue côtoie la misère noire, dans laquelle tout semble possible mais rien ne change vraiment.

L'époque : l'histoire prend place dans un futur pas si éloigné, juste assez pour justifier l'amplification extrême des travers de notre société. Libéralisme débridé, répression sévère, surveillance du citoyen, muselage des médias, fracture sociale, etc. Tout ce qui est en germe de nos jours explose ici dans toute son abjecte réalité prévisionnelle.

Le protagoniste : Spider Jerusalem ! Un journaliste engagé, retiré depuis des années à la campagne, et qui revient dans la Ville se mêler de préférence de ce qui ne le regarde pas – surtout si cela lui permet de mettre dans l'embarras les plus puissants.

Transmetropolitan est une bande-dessinée d'anticipation, dite « post-cyberpunk », dont le héros est un journaliste d'investigation. Le personnage de Spider Jerusalem est clairement inspiré de Hunter S. Thompson (célèbre créateur du gonzo journalism), autant dans ses attitudes et son physique que dans ses opinions politiques et sociales. Ainsi, Spider Jerusalem s'implique dans ses reportages au point d'en devenir la vedette, se mettant en scène dans toute sa démesure pour attirer l'attention d'un public apathique qu'il a à cœur de réveiller de la plus brutale des façons. L'univers dans lequel vont prendre place ses aventures est la Ville (la « trans-métropole »), une cité archétypale empruntant à plusieurs mégapoles américaines, reflet altéré du pays dans sa globalité,

prisme déformant à travers lequel le comic va nous faire connaître un avenir possible de notre monde – si personne n'y met bon ordre avant.

Après quelques reportages, Spider Jerusalem va s'attaquer à sa croisade personnelle : les élections présidentielles. En lice, deux candidats : la Bête, une brute conservatrice et antipathique (image-type du Républicain) ; et le Sourire, un libéral consensuel et hypocrite (une caricature de Démocrate). Bien qu'au final ces deux rivaux aient peu ou prou le même programme, Spider Jerusalem a une dent personnelle contre la Bête et va donc s'employer à le faire perdre, quoi qu'il en coûte. Et il devra d'ailleurs en payer le prix fort...

Transmetropolitan est un comic-book atypique. Ici, point de super-héros ou de sauveurs du monde. Juste une réalité politique et sociale qui, bien que prenant place dans une fiction d'anticipation, n'en ressemble pas moins diablement à la notre – enfin, surtout à celle des USA mais le propos a la force d'être assez universel par les temps qui courent. C'est donc une œuvre éminemment politique qui nous est présentée, dénonçant les nombreux défauts d'une société qui part à la dérive : le tout-répressif, la fragmentation du tissu social en de multiples communautés, les religions et sectes ayant pignon sur rue, la propagande qui étouffe la liberté de la presse, l'abrutissement des masses... Cependant, **Transmetropolitan** ne se contente pas de pointer du doigt ceux qui sont au pouvoir – et seraient responsables de tout. Ici, chacun en prend pour son grade et le citoyen lambda, coupable d'inaction et de manque d'esprit critique, en prend tout autant dans la gueule que ceux qui le manipulent.

C'est à travers plusieurs gros story-arcs que Warren Ellis va analyser les différentes facettes de cette société. L'histoire ne fait que monter en puissance, faisant se rejoindre toutes ses composantes lors de véritables morceaux de bravoure. Des émeutes « raciales » té-

léguidées par le pouvoir, à l'élection présidentielle et à ses conséquences, chaque partie de ce comic est passionnante de bout en bout, véritable œuvre pamphlétaire sans concession qui a le mérite de nous renvoyer en pleine face nos propres lâchetés et abandons – sécurité contre liberté par exemple. Difficile de ne pas penser à notre propre monde en crise en lisant **Transmetropolitan...**

L'énorme point fort de cette bande-dessinée est sans conteste son personnage principal : Spider Jerusalem. Un journaliste de retour sur le devant de la scène et qui compte bien le faire savoir à tous ! Jusqu'au-boutiste, excessif, terriblement lucide, Spider Jerusalem n'hésite jamais à foncer tête baissée et rien ne lui fait peur. Il fait éclater la vérité, dénonce les travers de chacun, déterre les secrets enfouis. Un personnage haut en couleur qui emporte facilement l'adhésion tant il est souvent ce que nous voudrions tous être : culotté, frondeur, inarrêtable.

Pourtant, Spider Jerusalem est antipathique à bien des égards : son talent cache une personnalité égoïste, qui ne se préoccupe guère des dégâts collatéraux de ses actes – ce qu'il paiera fort cher au final – et dont le comportement autodestructeur cache mal une profonde misanthropie.

Un anti-héros en somme, attachant et repoussant à la fois. Le parfait protagoniste pour un comic-book aussi outrancier.

Du point de vue graphique, Darick Robertson fait un travail admirable. Son trait, à la fois rond et détaillé, correspond à merveille à l'ambiance de l'histoire. Un mélange d'excès bouffonesque et de précision journalistique. L'univers dépeint est juste assez cyberpunk, les personnages sont pleins de personnalité et le dessin parvient à insuffler un dynamisme inattendu, même dans une simple scène d'interview.

Transmetropolitan est donc une œuvre à connaître, lire et relire. Même les plus réfractaires aux comic-books devraient s'y pencher, car finalement rares sont les bandes dessinées ayant un tel contenu politique, une telle lucidité sur la direction que prend notre monde.

[inspi]

Sur un plan superficiel, le monde dans lequel prend place **Transmetropolitan** partage bien des points communs avec le cyberpunk. Des jeux comme **Cyberpunk 203X**, **Shadowrun**, **Kuro** ou **COPS** peuvent donc grandement s'en inspirer : d'un point de vue visuel comme thématique. De la même façon, la Ville – qui est presque un personnage à part entière de l'œuvre – est

si bien dépeinte qu'elle peut elle aussi inspirer tout jeu prenant place dans une immense cité, avec ses secrets et zones d'ombre, et ce même si l'univers n'est pas futuriste / cyberpunk. On pense notamment à **Hollywood** voire (pourquoi pas ?) **Laelith** – après tout, les races dans les univers de fantasy constituent des « communautés », en quelque sorte. **Le Monde des Ténèbres**, univers urbain par excellence (surtout du point de vue des Vampires, qu'il s'agisse du Requiem ou de la Mascarade), peut également reprendre divers éléments de la Ville à son compte.

Mais là où **Transmetropolitan** est réellement intéressant du point de vue du jeu de rôle, c'est dans sa présentation d'un archétype de personnage populaire (et en plein cœur du thème de ce n°0 de Diédent), mais paradoxalement peu ou mal utilisé : le journaliste. Spider Jerusalem en est même une incarnation particulière : un gonzo journalist, c'est à dire un reporter qui s'implique dans ses enquêtes. En effet, le principal problème d'un journaliste classique, c'est qu'il se borne souvent à découvrir des faits et les rapporter – au mieux. Mais le gonzo journalism va lui permettre de se mettre au cœur des faits, de les relater à la première personne, d'en être un acteur à part entière, d'assumer totalement la subjectivité de son propos ! Le journaliste qui fait l'actualité de façon engagée, au lieu de se contenter d'en livrer un compte-rendu neutre et aseptisé.

Voilà qui peut être un défi pour un joueur : interpréter un tel journaliste, avec tous les risques qui vont avec (employeurs frileux, puissants contrariés, population dubitative, compagnons agacés par ses excès...). De quoi changer agréablement du détective privé – tout en en restant proche. Un gonzo journalist peut trouver sa place dans divers univers tel celui de **l'Appel de Cthulhu** en plus de tous ceux cités plus haut. Et nul doute qu'il apportera un peu de renouveau et de variété autour de la table – surtout si son attitude se calque sur celle de Spider Jerusalem !

« Le reportage gonzo allie la plume d'un maître reporter, le talent d'un photographe de renom et les couilles en bronze d'un acteur. »
Hunter S. Thompson (1937 – 2005)

[œuvre]

[inspi]



Vous pourrez trouver sur notre site, www.dj6dent.fr, les deux journaux «The Falls Advertiser» servant d'aides de jeu à ce scénario.



Le scénario que nous vous présentons s'inscrit dans le cadre de notre dossier thématique consacré à « presse et jeu de rôle ». Il ambitionne notamment de vous permettre de mettre aisément et directement en pratique une large partie des différents conseils donnés dans l'article sur l'utilisation de la presse en jdr.

Dans cette optique, nous n'avons pas voulu créer une intrigue pour un univers trop spécifique, ni même pour un jeu particulier. Ce scénario prend ainsi place dans un univers contemporain générique et baigne dans une ambiance médiane entre réalisme (cela se passe aujourd'hui, quelque part aux USA) et fantastique. Un cocktail rendu désormais familier à tous vos joueurs potentiels par maintes séries télé venues des Etats-Unis... Libre à vous, si vous en éprouvez le besoin, d'adapter cette intrigue à votre univers de jeu préféré.

Comme vous le verrez, de notre côté, nous vous livrons tout de même quelques données techniques tirées du système de jeu bien connu édité par John Doe : le dK?. En effet, le second objectif de ce scénario est de vous permettre de jouer sans attendre, presque sans préparation. L'utilisation de nombreuses aides de jeu (dont, évidemment, des fac simile de presse écrite) et un découpage minutieux du déroulement de la partie devraient, en effet, permettre au MJ de donner à jouer cette intrigue sans effort.

pitch

Les PJ sont des employés de Weirdo, un site web US spécialisé dans les infos étranges. Ils ont été dépêchés pour 48 h chrono à Mountain Falls, une petite localité de l'ouest des USA (Idaho) où des viols et meurtres assez bizarres ont été

scénario dK²

ce que nous savons de

Mountain Falls

commis récemment : peut-être un nouveau serial killer ou une secte sataniste ou encore un monstre inconnu ? Comme le reste de la profession est accaparé par la couverture d'un évènement considérable que l'on devine être une vague d'attentats islamistes, les web-reporters seront les seuls, avec l'organe de presse local (*The Falls Advertiser*), à couvrir l'info.

découpage de la partie

Si le MJ souhaite faire jouer cette intrigue avec le moins de préparation possible, il devra suivre scrupuleusement le découpage présenté ci-dessous :

1. Le MJ prend connaissance au moins du résumé du scénario (le pitch ci-dessus et le présent découpage) et de l'aide de jeu n°1. Lire l'ensemble du scénario et des aides de jeu avant la partie est évidemment un plus non négligeable mais n'est pas totalement indispensable.
2. Le MJ distribue aux joueurs l'aide de jeu n°1 : un fac simile de la page « *Qui sommes nous ?* » du site Weirdo (pouvoir la consulter en ligne sur un portable ou un mobile serait un plus pour l'ambiance). La création des persos peut avoir lieu avant ou après la lecture du document selon les circonstances (PJ déjà existants ou créés pour l'occasion...).
3. Pendant la lecture du 2 par les joueurs et/ou la création/découverte de leur PJ, le MJ lit la présentation de la 1ère scène du scénario. Quand le groupe est prêt, il leur explique le point de départ de la mission et fait jouer immédiatement cette 1ère scène qui intervient de nuit alors qu'ils arrivent en voiture sur les lieux de leur reportage. Elle est simple à faire jouer et place immédiatement les PJ en possession d'infos exclusives sur leur sujet (voir chronologie de l'intrigue).
4. Le lendemain matin, les PJ doivent débiter leurs investigations sur place. Le MJ distribue l'aide de jeu n°2 : un fac simile de l'édition du jour du journal local. Il permet d'avoir aussi bien les infos sur l'affaire qui intéresse les PJ que sur l'ambiance générale de la petite ville provinciale qui lui sert de cadre.
5. Pendant que les joueurs lisent le journal puis discutent des infos qu'ils y ont trouvées, le MJ prend connaissance de la fiche d'investigation qui récapitule les renseignements que les PJ peuvent espérer obtenir et auprès de qui. Si ce n'est déjà fait, il relit attentivement la chronologie de l'intrigue. Ceci fait, les PJ réalisent leur 1ère journée d'investigations. Le MJ improvise en partie les réactions et les réponses des personnes interrogées en fonction de ce qu'il vient de lire.
6. À la fin des premières 24 h, les PJ sont sollicités par leur rédaction de la côte Est afin qu'ils mettent en ligne un 1er article sur leur sujet. Les PJ décident entre eux ce qu'ils y mettent ou s'ils essaient d'obtenir un délai. Le MJ prend bonne note de ce qui sera ou non mis dans l'article pour gérer les réactions des PNJ qui peuvent en avoir connaissance le lendemain.
7. Idem 4 avec l'aide de jeu n°3 : nouvelle édition du journal local. Pendant la lecture du journal par les joueurs, le MJ peut réfléchir aux implications de l'éventuel article des PJ.
8. Idem 5 : deuxièmes 24 h d'investigation des PJ.
9. Idem 6 : toutefois, cette fois-ci, il est impossible d'y échapper, un article croustillant doit obligatoirement être mis en ligne sinon la rédaction sera très mécontente par rapport aux frais conséquents engagés.
10. En guise de conclusion, le MJ choisit parmi les 3 articles du journal local proposés celui qui lui semble le mieux convenir aux évènements tels qu'ils se sont effectivement déroulés et/ou ont été révélés/obscurcis en fonction des choix des PJ. Il le distribue alors aux joueurs.

chronologie/résumé de l'intrigue

Note : J est le jour de l'arrivée des PJ à Mountain Falls (dans la soirée) et donc le moment du début du scénario (1ère scène).

J -39 ans : le couple John et Martha Davison donne naissance à Mountain Falls à leur 1er enfant. Hélas, celui-ci souffre d'un double handicap phy-

sique (différences) et mental (retard intellectuel et forte instabilité mentale). L'enfant est prénommé Ray(mond).

J – 37 ans : rendue infernale par la difficile gestion de l'éducation du petit Ray, la vie du couple Davison bat sérieusement de l'aile. John n'hésite pas à abandonner femme, enfant et même demeure familiale cossue pour disparaître à jamais. Pourtant, Martha était alors enceinte d'un deuxième enfant auquel elle donne naissance quelques mois plus tard. Il s'agit à nouveau d'un garçon, tout à fait normal cette fois-ci. Elle choisit de le prénommer Brian.

J – 25 ans : Brian s'avère être un fils tout à la fois intelligent, aimant et remarquablement mûr pour son âge. Tout en trustant les prix d'excellence à l'école, il réussit à aider sa mère à s'occuper de Ray. Ce dernier, entouré de l'amour familial, va mieux et peut suivre une scolarité presque normale en compagnie de son frère à la Cotton Mather Junior High School de Mountain Falls. Toutefois, compte tenu de son handicap mental, il est inscrit dans une classe inférieure à celle de son brillant cadet.

J – 23 ans : ne pouvant contrôler ses pulsions sexuelles grandissantes, Ray, dans un accès de folie, tente de violer la jeune Lily Rosbury, une camarade de classe de Brian, tout en la violentant et en lui arrachant d'épaisses touffes de cheveux (trophées auxquels il voue un culte malsain...). Présent à proximité, Brian réussit à intervenir à temps. Il parvient également à plaider la cause de son frère auprès de la jeune victime : elle accepte de ne rien dire sur ce qui vient de se passer à condition que sa route ne croise plus jamais celle du déséquilibré. Ray est retiré de l'école pour « raisons médicales » (le courrier est signé par le Docteur Carruthers) et vit désormais reclus dans la maison familiale sous la garde de sa mère et avec son frère pour seule compagnie.

J – 20 ans : Brian, tenaillé par l'ambition d'une vie meilleure, quitte Mountain Falls pour suivre des études sur la côte Est. Il laisse sa mère seule pour s'occuper de l'encombrant Ray.

J – 10 ans : après ses études, Brian devient pasteur dans le courant chrétien charismatique. Plein d'ambition, il fonde sa propre église, la Crown-of-thorns Church. Grâce à l'étonnante présence de Brian Davison, cette église ne tarde pas à connaître un certain succès. Le jeune pasteur est sollicité pour publier des écrits évangéliques.

J – 8 ans : la Crown-of-thorns Church est en pleine ascension et commence à essaimer des filiales dans de nombreuses villes du Sud-Est et du Midwest. Le pasteur Davison devient un télévangéliste reconnu.

J – 5 ans : Martha Davison, épuisée par une vie difficile, décède dans sa maison de Mountain Falls. Ray, dont les années de claustration et les traitements du Docteur Carruthers ont aggravé le cas, est fou de douleur : son monde s'effondre. Brian, alors en pleine gloire médiatique, n'a ni le temps de s'occuper de son frère, ni l'envie de voir des journalistes curieux fouiller dans son passé familial. Il décide de créer la House of Love Foundation dans la périphérie de Mountain Falls : il s'agit officiellement d'une institution de charité ouverte à tous les habitants du comté et officieusement du nouveau lieu secret de résidence et de soins pour Ray. En échange d'un solide traitement annuel, le Docteur Carruthers accepte d'en prendre la direction.

J – 4 ans : rendu par l'expérience conscient du fait qu'il sera difficile de garder longtemps le secret (notamment auprès des employés de la Fondation), le Docteur Carruthers encourage Brian Davison à s'investir davantage à Mountain Falls pour y devenir incontournable auprès des élites locales. Nanti doublement de sa popularité et de sa richesse, Davison commence alors à « arroser » tout ce qui peut l'être dans sa ville natale : campagne électorale du maire, campagne électorale du juge, journal local, fêtes de l'école... Il y fonde aussi une filiale de son église, la première dans l'Ouest. De fait, en l'espace de quelques mois, Brian devient le fils prodigue de Mountain Falls, toute ragaille d'être enfin quelque chose sur la carte des Etats-Unis d'Amérique.

J – 72 h : pris d'une soudaine crise de folie, Ray tente de s'échapper de la Fondation et échappe momentanément à la vigilance de ses « infirmiers ». Un de ceux-ci, Bobby Hartman, parti à sa poursuite dans les bois environnants, était sur le point de le rattraper lorsque l'handicapé a déchaîné sur lui toute la violence accumulée en plus de 20 ans de claustration et d'humiliation. Hartman décède sur le coup et son cadavre est pour ainsi dire méconnaissable, frappé d'une infinité de coups portés par une sorte d'outils de jardinage. Arrivés les premiers sur les lieux, le Docteur Carruthers et Jack Conrad, son excellent ami le shérif du comté (lui aussi élu grâce au soutien sans faille du pasteur Davison...)

son est évidemment peu désireux d'embarrasser leur protecteur Davison ou de provoquer une enquête détaillée sur le cas de Ray Davison. Ils réussissent à mettre la mort de Hartman sur le compte de son imprudence et de la rage d'un des ours qui, paraît-il, hantent les bois et les montagnes environnantes.

J – 48 h : Mountain Falls étant volontairement anesthésiée par toutes les élites du comté (journal, pasteur, maire, juge...), Ray n'a guère de difficulté pour s'y cacher le jour et se déplacer la nuit. Il en profite pour se rendre au cimetière local où il rend des hommages confus à la mémoire de sa mère adorée. Le jour venu, traversant les bois, il se réfugie dans le seul endroit qu'il connaît réellement : l'ancienne maison familiale. Aujourd'hui possédée par le juge du comté Simon Walters, elle fut vendue à un prix plus que sous-estimé par Davison afin d'acheter la complaisance de ce dernier. Ray se réfugie dans le cabanon du jardin où il passe le jour. Peu adepte du jardinage, le juge Walters finit tout de même par se douter de quelque chose mais, effrayé par la portée que pourrait prendre une enquête poussée sur l'affaire, il hésite à prendre une décision, espérant que Ray partira de lui-même la nuit suivante.

J – 24 h : alors qu'il revient de sa visite nocturne au cimetière, dans un état de trouble sentimental et d'exaltation, Ray croise dans les bois un groupe de jeunes adolescents de Mountain Falls venus là échapper à l'œil inquisiteur des bigots de la petite ville conservatrice. Irrésistiblement attiré par une des jeunes filles du groupe, il leur donne bruyamment la chasse, semant la panique parmi les teenagers surpris par cet être difforme et couvert de terre, surgi des ombres de la forêt. Alors qu'ils refluent tous en désordre, Ray réussit à intercepter la jeune fille qu'il convoite, une certaine Lisa Fitzgerald, 14 ans. Il la viole, lui arrache de pleines touffes de cheveux et finit par la massacrer avec un autre outil de jardinage (pris dans le cabanon), à peu près du même type que celui qui a servi à tuer Hartman. Ray va se réfugier dans le cabanon du juge où il s'endort en caressant les touffes de cheveux de la malheureuse Lisa. Bien que se doutant de l'identité de l'auteur du crime, Conrad et Walters sont bien évidemment contraints cette fois-ci de laisser l'enquête suivre son cours.

J : l'information se diffuse localement et, parfois, plus nationalement même si elle peine à trouver écho dans un contexte de terrorisme islamiste. En faisant le lien avec le décès, officiellement accidentel, de Hartman, plus ou moins dans le même bois,

on commence à évoquer la « Bête de Mountain Falls ». Les PJ sont envoyés sur place par Weirido.com pour ramener un reportage sur le sujet. Après un trajet en avion jusqu'à Boise, les PJ louent un 4 x 4 pour terminer la route. C'est alors qu'ils tombent nez à nez avec la fameuse Bête ! (voir 1ère Scène).

J + 24 h : les PJ débütent leur 1ère journée d'investigation. La nuit, Ray, qui n'ose plus retourner au cimetière après l'incident de la veille, s'aventure tout de même dans les jardins des pavillons alentours. Il tombe là sur une jeune fille, Clara Thomas, à laquelle il fait subir le même sort qu'à sa précédente victime. Peu désireux d'endosser la responsabilité de la mort d'autres victimes, Walters prévient Conrad et Carruthers de la présence de Ray Davison sur sa propriété. Sous l'influence de Carruthers, ils décident de s'en saisir eux-mêmes et de le ramener secrètement à la House of Love Foundation où ils l'enferment dans une cave en attendant de pouvoir questionner son frère sur le sort à lui réserver.

J + 48 h : les PJ débütent leur 2ème et dernière journée d'investigation. La tension est à son comble à Mountain Falls.

Jouer la 1ère scène

Texte à lire aux joueurs :

« Vous êtes donc (les joueurs viennent en effet de prendre connaissance de l'aide de jeu n°1) tous des reporters travaillant pour le webzine weirdo.com. Vous êtes envoyés en reportage dans une petite localité de l'Idaho, Mountain Falls. La rédaction de weirdo.com y a eu vent de la manifestation récente de ce qu'on commence à appeler « la Bête de Mountain Falls » qui hanterait les bois alentours à la recherche de ses proies. Cela pourrait être tout aussi bien une bête fauve inconnue, un déséquilibré ou un pervers dissimulateur : l'éclaircissement de cela est d'ailleurs votre mission principale. La « Bête » a frappé mortellement au moins deux fois lors des 72 dernières heures et il est important que vous soyez sur place au cas où le phénomène de meurtres en série se confirmerait. Weirido.com vous laisse carte blanche sur place mais vous demande de ne pas rester plus de 48 h à Mountain Falls pour limiter les frais engagés. »

Le MJ peut alors laisser les joueurs poser des questions ou demander des précisions. Le MJ se rapportera à la chronologie de l'intrigue pour apporter les réponses, notamment sur les manifestations de la



Lisa Fitzgerald

Bête. Cela peut aussi être l'occasion pour le MJ de rappeler aux joueurs que leurs personnages sont des reporters aux moyens modestes et non pas des policiers officiels ou des investigateurs chevronnés. Il faut en effet garder à l'esprit que les PJ ne disposent que de 48 h et de moyens d'investigation très limités (pas de perquisition, tests ADN, consultations de fichiers légaux...).

Ceci fait, suite du texte à lire aux joueurs :

« Vous avez pris l'avion jusqu'à Boise, la principale ville de l'Idaho. Là, à l'aéroport, vous avez récupéré le 4 x 4 loué pour vous par weirdo.com. Cela fait maintenant plus de deux heures que vous roulez. La nuit tombe doucement sur les monts enneigés des Rocheuses et, de part et d'autre de la route, les forêts de conifères revêtent un manteau d'obscurité menaçante. »

Ici, le MJ peut éventuellement laisser aux personnages (et non plus aux joueurs comme ci-dessus) un moment de liberté pour entrer dans leur interprétation (se présenter les uns aux autres, commencer à discuter de l'affaire...).

Le MJ reprend alors la parole :

« Il fait désormais tout à fait nuit. La route est déserte mais vous approchez enfin de votre destination. Après le franchissement d'un ultime col, votre 4 x 4 entame la descente finale vers Mountain Falls. Déjà, des habitations éparses et les sempiternels panneaux publicitaires annonceurs d'une agglomération fleurissent au bord de la route. Soudain, à la sortie d'un virage en épingle, une silhouette apparaît au milieu de la route, prise dans le cône de lumière des phares

de la voiture ! Bien que nettement humanoïde, la silhouette semble anormale, comme difforme ou revêtue d'un déguisement. (s'adressant au PJ qui conduit :) Tu freines de toutes tes forces, les pneus crissent mais, sans doute tétanisée par la peur et la surprise, la créature ne bouge pas, se contentant de protéger de façon dérisoire son visage avec ses deux bras levés. En bout de freinage, le 4 x 4 vient heurter le corps qui roule sur le capot et termine sa course contre le pare-brise. Vous entrevoyez alors un visage grimaçant de douleur, tout couvert de terre et aux traits effrayants. Alors que vous êtes vous-mêmes sous le choc, la créature se relève d'un bond, accompagnant son geste d'un hurlement lugubre. Elle saute à terre, apparemment indemne et s'enfuit en courant vers les bois. Que faites-vous ? »

Si les PJ tentent de le suivre (bois à droite de la route), ils perdent rapidement sa trace mais tout indique qu'il se précipite, en contre-bas, vers la ville de Mountain Falls, apparemment plus précisément vers un quartier résidentiel cossu situé aux limites boisées de la ville.

Si les PJ auscultent le capot et le pare-brise, ils trouvent beaucoup de terre, un peu de sang et des morceaux de vêtements assez neufs et passés-partout. S'ils cherchent de façon très détaillée, ils notent aussi la présence de nombreux cheveux blonds et fins qui ne semblent pas être ceux de la créature.

Si les PJ tentent de remonter la piste de la créature (bois à gauche de la route), ils tombent au bout de quelques minutes de marche sur un mur qu'ils peuvent escalader sans peine : c'est le cimetière de la ville. Traces de terre et de pas indiquent très clairement que c'est de là que venait la créature. Si les PJ s'y aventurent, ils ne tardent pas à tomber nez à nez avec un individu patibulaire armé d'un fusil à pompe et d'une torche électrique. Il se présente comme Bobby Mankiewicz, le gardien du cimetière. Il n'a rien vu, rien entendu et prie avec insistance les PJs de déguerpir.

L'incident a été si rapide que les PJ n'ont pu faire ni photo, ni film. De toutes façons, en l'état, la rédaction de weirdo.com n'acceptera pas un article si peu étayé.

En arrivant à la ville, ils peuvent relater leur aventure à la police ou au journal local : on les écouterait poliment mais cela ne sera pas suivi d'effet (ni enquête, ni article).

Ils peuvent alors aller se coucher au motel où weir-do.com leur a réservé des chambres. Le reste de la nuit se déroule tranquillement.

Fiche d'investigation

La plupart des informations utiles aux investigations des PJ sont regroupées dans une forme non-linéaire dans cette liste. Elle est classée par lieu d'investigation même si les initiatives des PJ peuvent évidemment tout aussi bien les conduire dans d'autres lieux. De manière générale, le MJ devra être capable d'improviser sur cette base synthétique les réponses que mériteront les initiatives des joueurs.

• **le twenty-two dinner's** (et plus largement les lieux où il est possible de sonder l'opinion publique) :

Les gens disent que MF (= Mountain Falls) est une ville habituellement calme et sans histoire.

Tout le monde à MF apprécie le pasteur Davison et ce qu'il peut faire pour la ville depuis 4/5 ans.

La maison en face du 22 dinner's est bien la maison natale du pasteur mais, désormais, elle appartient au juge Walters.

La plupart des gens pensent que la « Bête » est sûrement un étranger, un migrant clandestin par exemple, qui squatte les bois et attend tapi dans l'ombre l'occasion de voler les biens et violer les filles des honnêtes gens de MF.

Les chasseurs estiment que, certes, des ours, il y en a dans les montagnes mais pas si près de la ville et qu'ils fuient quand ils sont surpris par l'homme.

Uniquement le 2ème jour : la tension devient plus vive devant ce qui est désormais une menace sérieuse et latente ; il ne faut pas pousser longtemps les PNJs pour que les langues se délient :

- beaucoup de monde pense que MF souffre de la collusion d'élites incompetentes et peut-être bien corrompues
- certains disent que la Fondation a toujours eu une réputation un peu louche et on dit que certains pensionnaires y sont gardés contre leur gré
- une cliente féminine d'environ 35 ans assure que quand elle était à la Cotton Mather Junior High School, elle avait une camarade (aujourd'hui décédée) qui avait subi une tentative de viol restée impunie, signe que le laisser-aller ne date pas d'hier...





Clara Thomas

• la maison natale du pasteur Davison :

Les agents immobiliers peuvent confirmer que la transaction entre Brian Davison et le juge Walters a eu lieu il y a 4 ans et que, à leur grand regret, elle a eu lieu de particulier à particulier. Il paraît toutefois que la transaction fut avantageuse pour le juge, le pasteur n'ayant ni le temps ni l'envie de faire tarder la vente.

Le jardin arrière est protégé par une palissade de bois comme c'est de coutume dans ce quartier cosu et résidentiel. Si on y jette un œil, on voit toutefois que le jardin est mal entretenu (plantes piétinées, mauvaises herbes...).

Ce jardin communique aisément avec d'autres jardins. **Uniquement le 2ème jour** : le jardin des Thomas se trouve à 50 m de là.

Il y a un cabanon au fond du jardin : à l'intérieur, mauvaises odeurs, traces de sang et touffes de cheveux fins et blonds.

• le siège du FM Advertiser :

Les archives du journal recensent une demi-douzaine de cas de viols sur les 5 dernières années mais aucun ne présente de similitudes avec ceux de la Bête. Aucun homicide volontaire sur la même période. Encore moins d'attaques d'ours...

Impossible de trouver dans les archives du journal la moindre trace d'une critique ou d'une prise de distance avec les propos du pasteur Davison.

Le pasteur Davison tient une rubrique hebdomadaire à titre gracieux depuis 3 ans désormais.

Les tout derniers numéros du journal montrent que celui-ci a fait jusqu'à présent une couverture minimale des incidents ne remettant jamais en cause la version des autorités. Au contraire même, ils ont publié un dossier spécial sur les ours de la région !

• le cimetière :

Bobby Mankiewicz n'aime vraiment pas qu'on vienne s'occuper de ses affaires...

Le cimetière accueille la tombe, très sobre, de Marthe, la mère du pasteur Davison, décédée il y a 5 ans. Une analyse minutieuse permet de voir que des travaux d'entretien (terre fraîchement tassée) ont été faits récemment (intervention de Mankiewicz pour effacer les traces laissées par les manifestations confuses d'amour filial de Ray...).

La cérémonie d'inhumation de Hartman se déroule dans une ambiance très tendue. Les proches de la victime estiment que les autorités ont bâclé l'enquête et qu'il est, d'après eux, la 1ère victime de la « Bête ».

• la House of Love Foundation :

Elle est hébergée dans un vaste bâtiment légèrement en périphérie de la ville, sur les hauteurs boisées.

Elle existe depuis 5 ans et est financée à 100 % par des dons personnels du pasteur Davison et une aide versée par son église.

Depuis le début, son directeur est le Docteur Carruthers. Celui-ci connaît très bien le pasteur dont il était le médecin de famille lorsqu'il vivait à MF.

Les questions sur la mort de Hartman et les blagues sur les ours ne sont pas les bienvenues à la Fondation. Une enquête un peu poussée sur le sujet ne tarde pas à montrer de curieuses contradictions et incohérences de témoignages.

L'enquête sur la mort de Hartman a été vite bouclée. C'est le Dr. Carruthers lui-même qui a constaté la mort. Le juge Walters et le shérif Conrad se sont déplacés en personne sur les lieux du drame. Et très rapidement en plus.

Uniquement le 2ème jour : l'accès à la Fondation et à ses employés n'est désormais plus possible (il faut se rappeler que Ray est à nouveau dans ses murs...).

Uniquement le 2ème jour : une enquête de voisinage permet d'avoir la confirmation que le Dr. Carruthers a en effet quitté la Fondation en pleine nuit pour quelques heures.

• **la Cotton Mather Junior High School :**

L'école conserve dans ses archives la liste de tous les élèves inscrits et toutes les photos de classe des années écoulées. On peut donc y trouver trace du pasteur et de son frère. Ce dernier y possède un dossier de « parcours adapté en milieu scolaire normal », preuve de son retard mental. Difficile mais pas impossible de faire le lien entre le visage de l'enfant handicapé et de la « Bête ».

Toujours dans les archives (mais moins accessibles que celles ci-dessus), on peut retrouver la lettre du Dr. Carruthers qui justifie la déscolarisation soudaine de Ray pour « instabilité mentale ».

• **police et justice du comté :**

Les 2 institutions fonctionnent main dans la main à MF ; d'ailleurs, le juge Walters et le shérif Conrad sont des amis intimes.

Tous les 2 ont reçu le soutien moral du pasteur Davison dans leur dernière campagne de réélection à leur charge.

Aucun détail sur les affaires en cours ne sera offert à des web-reporters...

• **l'antenne locale de la Crown-of-thorns Church :**

Bobby Mankiewicz en est l'intendant et un acteur important de cette communauté religieuse. Il s'y montre plus ouvert et abordable que sur son lieu de travail.

Sans être très assidues, les élites de MF mettent un point d'honneur à s'afficher régulièrement au sein de cette communauté religieuse.

Uniquement le 2ème jour : la conférence que le Dr. Carruthers devait prononcer sur le dessein intelligent est annulée. Officiellement, il est souffrant (en fait, il est épuisé par sa nuit difficile et a beaucoup à faire à la Fondation...).

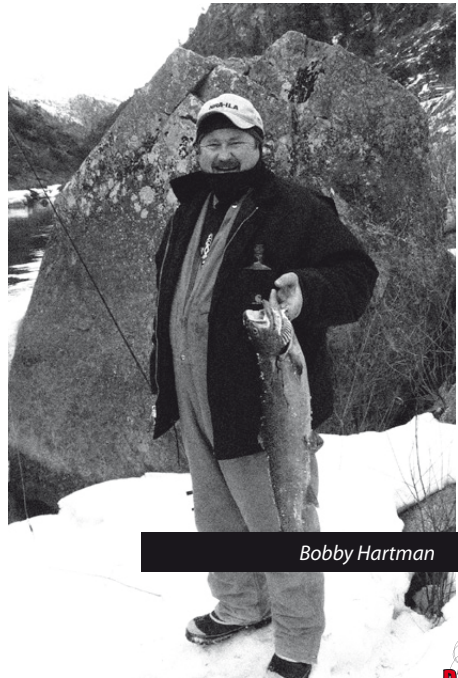
Uniquement le 2ème jour : la tension monte parmi les fidèles qui veulent organiser des batailles armées dans les bois pour en déloger la Bête. Certains affirment que le pasteur lui-même leur a confirmé que tuer dans ces circonstances ne pouvait être un péché.

• **le domicile de la famille Hartman :**

Avant d'être embauché comme « aide-soignant » à la Fondation, Bobby était gardien de parking. Sa famille ne sait pas trop ce qu'il faisait exactement car il ne parlait jamais de son travail.

Bobby était un chasseur expérimenté et il ne se serait jamais fait piéger par un ours. Pour eux, c'est sûr que l'enquête a été faite en dépit du bon sens.

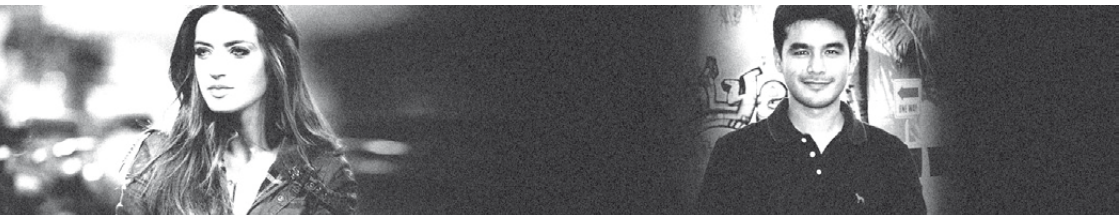
• **les domiciles des familles des deux jeunes victimes de Ray** sont inaccessibles car gardés en permanence par la police. Il y a de toute façon peu à y apprendre.



Bobby Hartman

[galerie]

personnages prétirés



Whitney Engen

Journaliste, 28 ans

Tu es un peu la star de Weirdo.com, certaines mauvaises langues disent que tu es arrivée là grâce à ton cul, mais tu sais que c'est grâce à ta présence devant la caméra. Josh Saunders, le rédacteur en chef de Weirdo.com vous a envoyé sur une affaire qui lui coûte les yeux de la tête, tu sais que même s'il t'a à la bonne, il ne faut pas se planter et trouver les sujets qui vont bien.

Ton équipe :

- **Mike Magee** : ton cadreur est plutôt bon, il fait son travail correctement
- **Jovan Kirovski** : le teuchos par contre, tu n'es pas sûre qu'il comprenne bien son travail. Il met à chaque fois des heures à mettre les reportages au point.
- **Bryan Jordan** : le stagiaire, grâce à lui tu te sens vraiment star, tu as un boy pour t'apporter le café, te coiffer, te taper les textes et les articles écrits. Oh ! Ce n'est pas un serveur, c'est un stagiaire, il doit apprendre.

Force : +1 Dextérité : +3
 Constitution : +0 Intelligence : +2
 Sagesse : +4 Charisme : +5

PV : 10 PE : 14

Athlétisme : +5 Bluff : +9
 Concentration : +5 Déguisement : +9
 Influence : +8 Linguistique : +8
 Métier : +6 Perception : +7
 Renseignement : +11 Représentation : +10
 Réputation : +15 Richesse : +7

Atouts : Apprentissage (p.57), Essaye encore (Influence)(p.57), Talentueux (réputation)(p.58), 6ème sens (p.63)

Bryan Jordan

Stagiaire, 21 ans

Que fais-tu dans cette galère ? Tu as trouvé un stage sur un website tout pourri, le rédacteur en chef t'a promis de bosser avec une star et de voir du pays. Tu parles, en guise de star tu as une incompetente, et en guise de voyage, des trous paumés comme là, à Mountains Talls ou Falls, tu n'as pas bien retenu...

Le reste de l'équipe :

- **Whitney Engen, la journaliste** : tu es obligé de tout lui faire, jusqu'à ses textes. En même temps, les lecteurs ont dû remarquer une nette amélioration. Tu te dis qu'en la saoulant un bon coup, c'est toi qui passerait devant la caméra... Ou alors en lui cassant une jambe, mais c'est un peu trop violent pour toi.
- **Mike Magee, le cadreur** : faut bien un cadreur pour arriver à mettre en avant une future star comme toi... Enfin pour l'instant c'est Whitney.
- **Jovan Kirovski** : il n'est pas forcément mieux traité que toi, une certaine complicité vous unit, enfin, tu te sens proche de lui, tu n'es pas trop sûr que ça soit réciproque.

Force : +5 Dextérité : +2
 Constitution : +4 Intelligence : +3
 Sagesse : +0 Charisme : +1

PV : 14 PE : 10

Athlétisme : +8 Bluff : +8
 Déguisement : +4 Diplomatie : +5
 Discrétion : +6 Initiative : +3
 Perception : +4 Préparation : +5
 Renseignement : +2 Survie : +5

Atouts : Gamin (p.55), Dissimulation (p.62), Négociateur (p.64), Sens de la situation (p.58)

54



Jovan Kirvski

Technicien et monteur, 24 ans

Tes parents sont arrivés aux USA alors que tu avais déjà 15 ans, ça se ressent sur ton accent. Tu t'es tout de suite passionné pour l'informatique, ce qui t'a valu de tomber sur ce poste de monteur dans l'équipe de Whitney, mais tu as du pain sur la planche pour rattraper l'amateurisme du cadreur. Surtout que là, le rédacteur en chef vous a mis une sacrée pression pour que vous fassiez du bon boulot.

Le reste de l'équipe :

- **Whitney Engen, la journaliste** : elle est canon et se prend un peu pour une star, mais tant qu'elle ne t'embête pas tout va bien.
- **Mike Magee, le cadreur** : lui heureusement qu'il te donne quelques billets pour te taire quant à son incompétence. Mais ça te demande pas mal de temps pour gommer ses petites erreurs, parfois un peu trop de temps. Va falloir qu'il se bouge les fesses sur cette affaire, parce que le boss vous a mis la pression.
- **Bryan Jordan** : le stagiaire/toutou de Whitney.

Force : +4 Dextérité : +2
 Constitution : +3 Intelligence : +5
 Sagesse : +0 Charisme : +1

PV : 13 PE : 10

Concentration : +4 Diplomatie : +6
 Erudition : +6 Foi : +2
 Influence : +7 Intimidation : +6
 Linguistique : +7 Metier : +10
 Renseignements : +2 Soins : +10
 Survie : +4

Atouts : Mémoire eidétique (p.62), 6ème sens (p.63), Polyglotte (p.62), Mentor (Josh Saunders) (p.63)

Mike Magee

Cadreur, 35 ans

Tu n'es pas cadreur pour un sou et tu ne sais pas comment tu as réussi à berner ainsi le rédacteur en chef. Mais le fait est que tu es maintenant cadreur de cette petite minette que tu aimerais bien saouler jusqu'à la mettre dans ton lit. Car avouons le, tu n'es pas du genre à attirer ce genre de filles.

Le reste de l'équipe :

- **Whitney Engen** : la « star » de l'équipe comme elle le dit elle-même. Tu parles ! Mais bon, ce n'est pas toi qui va la contredire, de peur que ça gâche tes chances avec elle.
- **Jovan Kirovski** : le technicien de l'équipe, il t'a déjà fait deux trois remarques, il semble se douter de quelque chose, mais quelques billets vert lui ont fait accepter le fait qu'il doit bosser plus. Tu sens bien que malgré tout il ne t'aime pas beaucoup.
- **Bryan Jordan** : le stagiaire, ou plutôt le boy de Whitney, le pauvre, il ne sait pas vraiment où il est tombé, enfin tant qu'il n'essaye rien avec elle, tu te contentes de l'ignorer.

Force : +1 Dextérité : +5
 Constitution : +2 Intelligence : +3
 Sagesse : +0 Charisme : +4

PV : 12 PE : 10

Bluff : +12 Concentration : +4
 Discrétion : +10 Influence : +9
 Initiative : +6 Métier : +11
 Perception : +10 Préparation : +8
 Renseignements : +6 Représentation : +5

Atouts : Apprentissage (x2) (p.57), Scan rapide (p.63), Sens de la situation (p.58)

[galerie]

personnages non joueurs



Le Docteur

Force : +1
Constitution : +0
Sagesse : +2

Dextérité : +4
Intelligence : +5
Charisme : +3

PV : 10
Sauvegarde : +4

PE : 12

Concentration : +4
Discrétion : +10
Foi : +7
Initiative : +8
Perception : +8
Réputation : +6
Soins : +17

Diplomatie : +11
Erudition : +9
Influence : +10
Métier : +10
Psychologie : +9
Richesse : +8

Atouts : Apprentissage (p.57), Mains du soigneur (p.62), Don naturel (sauvegarde)(p.56), Talentueux (soin) (p.58)

Ray

Force : +5
Constitution : +4
Sagesse : +0

Dextérité : +3
Intelligence : +1
Charisme : +2

PV : 19
Attaque : +7

PE : 11
Défense : +6

Athlétisme : +9
Intimidation : +12
Réputation : +3
Subterfuge : +5

Influence : +1
Perception : +2
Soins : +5
Survie : +5

Atouts : Compteurs (p.57), Essaye encore (Attaque), Grand (p.55), Combattant Maso (p.60), Avantages (p.57)

Le shérif

Force : +5
Constitution : +4
Sagesse : +1

Dextérité : +3
Intelligence : +2
Charisme : +3

PV : 14
Attaque : +8

PE : 11
Défense : +4

Bluff : +6
Diplomatie : +7
Influence : +7
Intimidation : +10
Renseignement : +6

Concentration : +6
Discrétion : +3
Initiative : +3
Perception : +5
Réputation : +5

Atouts : Apprentissage (p.57), Mémoire eidétique (p.62), Scooby gang (p.63), avantages (p.57)

Brian Davison

Force : +1
Constitution : +0
Sagesse : +3

Dextérité : +2
Intelligence : +4
Charisme : +5

PV : 10
PE : 13

Bluff : +11
Diplomatie : +11
Foi : +10
Intimidation : +7
Renseignement : +10
Richesse : +8

Concentration : +4
Erudition : +9
Influence : +12
Psychologie : +9
Réputation : +10

Atouts : Apprentissage (p.57), Fortuné (p.55), Accointances et réseaux (p.64), Ame de chef (p.64), gars du coin (Mountain fall) (p.55)

SCOOP toujours !

scénario Hellywood

57

Ce scénario pour Hellywood peut servir d'introduction au dur monde d'Heaven Harbor et de ses intrigues multiples et crades. L'objectif est de faire visiter à vos personnages joueurs (PJ) un maximum de coins, de les immiscer dans quelques histoires tordues et de les amener à se faire quelques alliés et ennemis. Pour mieux incorporer les personnages au décor, je vous conseille, après une création collective, de faire jouer une courte séance solo à chacun, histoire de bien les imprégner de la dure vie de Tough Guy. Une fois que vous les sentez prêts, lancez les dans le bain d'acide et refermez le couvercle...

Je ne vous le cache pas, l'intrigue est fortement influencée par 2 sources distinctes : Usual Suspects et L.A Confidential (aussi bien le livre que le film d'ailleurs). Hellywood est un jeu s'inspirant du style Noir, très visuel et cinématographique : autant en profiter ! Le côté fantastique n'est pour sa part quasiment pas présent, mis à part une petite virée dans Forbidden City. À mon sens, il vaut mieux amener cette facette petit à petit, sans jamais trop en dévoiler. Cela doit faire partie du

décor, avant de faire partie de l'intrigue. Mais c'est une affaire de goût : à vous de voir !

Côté ambiance sonore, je vous conseille la B.O de « As-censeur pour l'échafaud » de Miles Davis : une piste est donnée en début de chapitre pour poser l'ambiance. À vous de trouver les morceaux restants pour telle ou telle scène ; faut bien bosser un peu quand même !

Les références au livre de base sont indiquées entre parenthèses.

the pitch

À moins d'un an des élections municipales, le candidat Lawrence Gordon (p.49) a décidé de passer la vitesse supérieure. Son crédo étant la sécurité et la loi (comme quoi, ce n'est pas nouveau...), il a passé un accord avec cette ordure de Seamus Murphy (p.53 & 75) pour diminuer de manière

conséquence la criminalité visible de cette bonne ville d'Heaven Harbor. Le principe est simple : Seamus, avec trois gars de sa fameuse Brigade de Contention, a carte blanche pour enrayer le trafic d'armes. Enlèvements, torture, pieds dans le béton : tout est bon dans le cochon ! Statistiques en baisse et sondages en hausse pour Gordon ; superbe occasion de casser du négre, de se faire du pognon et de se rapprocher du futur maire pour Murphy. Un deal gagnant-gagnant qui dure depuis quelques mois maintenant.

Le grain de sable s'appelle Al Davies, journaliste de son état, capable d'articles valables de temps en temps, mais dont le talent s'exprime surtout à une table de poker. Il bosse régulièrement pour ce cancrelat d'Harvey Weimbaugh (p.59), jamais trop regardant sur la provenance des infos de Davies. Ce dernier joue régulièrement dans une arrière salle d'un bar, le « No Limit », à la frontière d'Aisbury Park et de Paddy Hill, et c'est là qu'il s'est trouvé le parfait pigeon, celui qui allait lui amener le scoop du siècle ! La volaille en question, c'est Bud Ashton, ancien marine qui a vécu l'enfer en tant que prisonnier des Japs et qui gagne sa vie à coups de barre de fer, aux ordres de Murphy. Bud est une brute épaisse facilement influençable, surtout quand il a bu et qu'il a des dettes de poker, ce qui arrive fréquemment. Il n'a pas forcément un mauvais fond, mais la vie ne lui a pas fait de cadeau et le scotch est un très bon moyen d'enlever le sang de ses énormes mains et de l'aider à trouver le sommeil.

Davies, qui a quand même un peu de flair, n'a pas eu de difficulté à monnayer les dettes de Bud contre de l'info juteuse. Et là, le pactole : Bud lui raconte les passages à tabac dans les baraquements d'ouvrier du chantier d'autoroute de La Valley, les caïds qui finissent dans le béton des pavillons en construction et, cerise sur le gâteau, les rencontres entre Gordon et Murphy.

Emballé au début par toutes ces révélations, Davies prend rapidement peur : c'est du lourd, du gibier de compété. Mais pour une fois que la chance lui sourit, il ne peut pas fermer les yeux. Il contacte alors discrètement Mme Patricia Palmer (p.46) au détour de l'inauguration d'une crèche. Davies a besoin d'argent et de main d'œuvre qualifiée pour continuer ses investigations (et assurer sa protection, le cas échéant). Comprenant l'opportunité qui lui est proposée, madame le Maire dépêche son homme de main Darby Alexander (p.46) afin de faire ce qu'il faut pour aider Davies ; et ce dernier de dégoter quelques braves pommes pour faire le sale boulot : les PJ bien sûr. Pourquoi les PJ ? Pour éviter les flics à la botte de Murphy et de Gordon ou des hommes trop proches du maire, au cas où cela tournerait chagrin.


usual suspects

 (Piste : « Générique »)

Deux façons d'introduire vos PJ. Soit ils ont déjà quelques scénars à leur actif, et dans ce cas Alexander a entendu parler d'eux et les invite cordialement à le rencontrer dans le salon feutré d'un hôtel du City Hall (p. 42). Soit c'est leur premier scénar et c'est quasiment la même chose, excepté que la rencontre a lieu dans un endroit plus discret (l'arrière salle d'un bar de Russian Hill (p. 66) ; il suffit de dire au patron qu'ils sont là pour voir « Darb »). Pour les motiver, il y a 2 leviers possibles : le fric (somme conséquente et invitation), ou le chantage (une jolie enveloppe contenant un secret obscur du PJ, et l'invitation). À vous de voir selon le PJ ce qui convient le mieux. Rappelez-vous qu'Alexander est un vrai dur, et un professionnel du renseignement qui plus est... et qu'il n'est pas du genre à essayer un refus...

Une fois les PJ réunis, ce dernier les met au parfum : Davies, un gratte-papier, a dégoté des infos de premier choix sur Seamus Murphy. Leur boulot consiste à aider Davies, mais également à le surveiller. La discrétion est obligatoire. En guise de conclusion, il leur donne son numéro, ainsi que l'adresse de Davies. Il quitte alors la salle : « *Je sais que vous ne voulez pas me décevoir.* »

H.H Confidential

 (Piste : « Au bar du petit bac »)

Davies crèche non loin de Saint Andrews Square (p.75), au deuxième étage d'un immeuble en brique rouge de seconde zone. Absent au moment où les PJ viennent lui rendre visite, ils peuvent se renseigner auprès de la concierge, Mrs Doherty, une rouquine dodue avec un accent prononcé et un vocabulaire populaire. « *Davies ? L'journaloux ? Sûrment au pub à ct'heure ! Faites z'y savoir qu'y'a un colis pour lui, serez aimab'!* ». Le pub est au coin de la rue ; dans une ambiance « so irish », les PJ rencontrent donc Al qui les accueille un whisky à la main. Il leur refait un rapide topo puis leur explique le job. À vous de voir si vous souhaitez être directif ou au contraire si vous voulez laisser les PJ s'exprimer en toute liberté. De toute façon, ça n'influera pas sur la suite des événements. Il est juste nécessaire qu'ils en apprennent suffisamment pour saisir un peu dans quel guépier



ils vont bientôt se trouver. Au fait, le colis c'est du fric et du matos photo envoyés par Alexander. Voici donc quelques pistes à suivre :

- **Trouver le nom des 2 acolytes de Bud (il n'a jamais voulu les lâcher)** : tâche assez simple pour un flic, moyennement compliquée sinon. Il s'agit de Steve « Palermo » Festucci et de Jimbo Morris, dit « l'éléphant », deux salauds comme on en fait trop dans la Brigade de Contention.
- **Localiser les baraquements où sont « interrogés » les pauvres types** : pas facile étant donné leur nombre ; il est possible d'avoir des infos par les quelques clodos qui s'y trouvent et qui voient « *des trucs louches qui s'passent dans l'coin ! On entend des gars gueuler des fois !* ». Pourquoi pas suivre discrètement Murphy et ses gars mais faut en avoir une sacrée paire parce que s'ils se font repérer dans cet endroit désert... Dans une des baraques, quelques indices sont disponibles : rayures sur le plancher, traces de sang, une dent en or propulsée dans un coin de la pièce et même le portefeuille d'un noir disparu il y a quelques temps, Jimmy Williams, un petit trafiquant d'armes d'Aisbury Park, qui roulait pour Mickey Ballantine. Roulait, car maintenant il fait partie intégrante d'un joli pavillon, des fondations plus exactement. S'ils font une visite nocturne, ils peuvent tomber sur quelques petites frappes qui font leur jus sur le dos des curieux ; juste histoire de pimenter un peu la scène.
- **Noter les faits et gestes de Murphy** : très, très risqué, surtout lorsqu'il se trouve dans son fief de Paddy Hill où tout ce qui sort de l'ordinaire lui sera notifié par un de ses innombrables indicis du coin. Cela reste toutefois très faisable en dehors, où l'activité de la ville dissimulera aisément, du moins le jour, la filature des PJ. Seamus a un emploi du temps tout à fait normal la journée (HHPD, domicile...) ; cela devient plus intéressant en soirée, où il retrouve un ou deux de ses sbires et part en voiture banalisée faire leur sale boulot (ramasser un nègre ; faire une descente dans un bar pour secouer les puces d'un indic ; faire un tour dans un entrepôt, près des docks, où sont entreposées les armes récupérées que Murphy destine à la revente, via le clan Kelly avec lequel il est en affaire). Il est important que les PJ se rendent compte que Murphy est une ordure finie, qui n'a aucun remord et qui n'hésite pas à faire ce qu'il faut ; cela aura son importance plus tard.

so long, Bud

♪ (Piste : « Julien dans l'ascenseur »)

Après quelques jours d'efforts, Al annonce aux PJ qu'il est temps de passer la vitesse supérieure avec Bud. Grâce à l'argent amené par Alexander, il va acheter les joueurs de poker (des blacks d'Aisbury Park) pour surendetter Bud à l'extrême. Pour payer sa dette, il devra alors les aider à obtenir des preuves tangibles (photos, documents, n'importe quoi qui fasse bien dans un article à la une). Laissez les PJ et Al préparer minutieusement leur plan (que vont-ils demander à Bud exactement ? De les aider à planquer pendant un interrogatoire musclé ? De leur filer des adresses pour accumuler les preuves ? De leur indiquer le moment où Gordon vient visiter l'entrepôt pour prendre quelques clichés ?) ; faites leur sentir qu'il ne faut pas déconner avec ces gars-là et que la moindre faute se paiera cher.

Le début du plan se passe comme sur des roulettes : Bud se fait plumer, il enquille les whiskeys et la sueur s'accumule sur son large front. Une fois au fond du tonneau, Al emmène Bud dans un bar miteux, où se trouvent déjà les PJ, prêts à suivre discrètement la conversation. Bud est au cinquième sous-sol, dans l'impasse, prêt à tout pour s'en sortir. Le plan se déroule sans accroc. Bud fixe rencart à Al le lendemain soir au « *No Limit* » et sort de là en titubant, sous l'effet de l'alcool et de ce qu'il va devoir faire pour s'en sortir. Le problème, c'est que Bud, en rentrant chez lui, s'enfile encore quelques verres car il sait qu'il a été trop loin, que Murph' ne lui pardonnera jamais d'avoir joué aux balances. Alors Bud se fait sauter la cervelle avec son .45 vers 3h du mat', ce qui réveille les voisins et rameute la flicaille. A 5h, Murphy est sur place, accompagné de Festucci et Morris.


Dans la journée, ils mènent l'enquête à leur compte et remontent sans grande difficulté jusqu'à la salle de poker et aux joueurs blacks qui se prennent quelques coups bien sentis pour finalement cracher le morceau et Davies avec.

Le soir venu, Al se rend au bar : pas de Bud, et les habitués partenaires de poker, un peu plus abimés que d'habitude, qui ne mouffent pas et qui se lancent d'étranges regards. Davies sent le vent tourner et ressort rapidos ; il se trouve une cabine et contacte les PJ : quelque chose ne tourne pas rond, il faut qu'ils aillent voir l'appart' de Bud rapidos. Une fois qu'il a raccroché, Al se rend compte qu'il n'est pas tout seul et se lance dans une fuite éperdue dans la nuit...



De leur côté, les PJ parviennent à l'appart de Bud. Pas de lumière, des scellés de flic sur la porte et, une fois à l'intérieur, au milieu d'un bordel indescriptible, des photos de marines et des boîtes de conserve vides, une bonne dose de sang et de cervelle au-dessus du canapé et sur une bonne partie du mur. Pour pimenter la scène, vous pouvez faire prendre en chasse les PJ par un des sbires de Murphy : une course poursuite, ça défoule toujours. Laissez toutefois les PJ s'en sortir ; ils sont déjà assez dans le pétrin comme ça.

where are you, **dude** ?

 (Piste : « Florence sur les Champs Elysées »)

Davies a disparu sans laisser de traces. Il n'est pas à son appart' et sa concierge ne l'a pas vu depuis la fameuse nuit. Sa voiture n'est pas là, ni au « *No Limit* », où personne ne l'a vu revenir. Si les PJ viennent au bar en soirée, aucun des partenaires habituels d'Al n'est présent : ils se sont mis au vert pour quelques temps, n'ayant aucune envie d'avoir encore affaire à Murphy ou à l'un de ses gorilles. En persévérant auprès de Barney, le patron, un chauve quinquagénaire au corps constellé de tatouages exotiques, les PJ peuvent obtenir le nom et l'adresse d'un des joueurs, Teddy Moore.

Celui-ci, chômeur de son état, vit de petits jobs à gauche à droite : rien de reluisant en général. Il tente sans grand succès d'arrondir ses fins de semaine au poker. Il vit dans une piaule misérable, au cœur d'Aisbury Park, avec deux cousins. Des blancs dans une voiture, en plein Aisbury Park, ça peut être chaud, même en pleine journée, donc n'hésitez pas à le faire sentir à vos joueurs : les gens se retournent sur eux ; certains caïds, en train de picoler à la terrasse d'un bouge du coin, les investissent violemment avant de jeter leur bouteille de bière sur leur voiture. C'est sûrement le quartier le plus misérable du centre d'Heaven Harbor, et le climat va avec. Si vous le souhaitez, vous pouvez compliquer la recherche de Teddy, pour obliger les PJ à arpenter encore plus le ghetto, avec tous les risques que cela comporte. Quand ils finissent par mettre la main dessus, il n'en mène pas large, avec son œil complètement fermé par un joli hématome. Quelques dollars suffiront à le faire parler : c'est bien Murphy et ses gars qui lui sont tombés dessus, ainsi que sur un autre malheureux. Après quelques coups de lattes, ils ont tout débâillé sur Davies et sur le piège monté pour Bud. Ils ont d'ailleurs bien cru leur dernière heure arrivée, mais les gars avaient l'air pressés.

Depuis, il se planque et ne sait rien d'autre.

Entre deux courses, Alexander contacte les PJ (message, coup de téléphone : ce qui convient le mieux au rythme du chapitre selon vous). Il leur met la pression. Il faut absolument retrouver Davies avant Murphy ; pas question qu'il ait l'opportunité de le faire parler : l'enjeu est trop important. Il double la mise, en précisant bien qu'en cas d'échec, les conséquences seraient également doublées... Normalement, les PJ devraient être surmotivés !

La bonne idée est d'aller voir le roi des fouille-merde, le rédac-chef de ce torchon nommé *Whispers* que toute l'Amérique envie à Heaven Harbor : Harvey Weimbaught. Son bureau est situé en plein Carnelly Hill (p. 64). Il accueillera les PJ à bras ouverts, de son air jovial : « *Bienvenue mes cocos ! Si vous avez de l'info juste sur des richards qui vont tremper leur biscuit à Navidad, sur des starlettes qui se poudrent trop souvent le nez ou même sur des tantouzes ou des rouges qui ont un nom connu, on va pouvoir jacter business !* ». « *Qui ? Ce nullard de Davies ? Il me doit encore cent sacs que je lui ai refilés en avance sur un soit-disant article à casser la baraque. Et bien sûr, pas de nouvelles depuis des jours. J'suis trop bon, ça m'perdra ! Ah !* ». « *Nan, désolé, aucune idée du trou où il a pu se planquer* ». Et après les courbettes, les menaces ou les biftons d'usage : « *Ah, ça me revient ! Peut-être dans Forbidden City... C'est là qu'il disparaît quand ça chauffe un peu trop pour son cul. Il doit avoir une planque dans c't'enfer mais j'ignore où. Croix de bois, croix de fer, si j'mens, j'ai le prix Pulitzer ! Ah, ah !* ». Rappelez-vous Danny de Vito dans *LA Confidential* et vous tenez le rôle à la perfection !

highway to **Hell**

 (Piste : « Sur l'autoroute »)

Forbidden City... Putain, c'est marrant comme les choses ont tendance à se compliquer d'elles-mêmes dans cette vacherie de ville. Retrouver un gus dans Forbidden City, c'est comme compter les verrues d'une maquerelle de Navidad : une tâche titanesque. Et nos PJ n'ont pas de point de départ, même en usant de leurs indices et contacts dans la zone. Il va donc leur falloir traîner leurs guêtres et poser des questions ; à l'ancienne quoi.

En tant que Voix Off, c'est l'occasion pour vous de leur faire découvrir ce bout d'enfer sur Terre. Le jour, c'est le désert. Quelques magasins minables, très peu de



passants ; les seuls trucs qui vous font lever un sourcil, c'est de voir un type de 7 pieds de haut, tout en pierre, en train de vider les poubelles d'une boîte de nuit ou de croiser LA femme fatale, avec 2 jolies cornes et des yeux de serpent qui vous font un clin d'oeil quand elle vous croise en revenant de sa longue et dure nuit de labeur. La nuit, c'est une toute autre histoire. Tout s'anime, tout s'illumine, tout s'accélère. On entend de la musique de partout, des cris (dont certains un peu glauques...), une faune humaine et cornue qui se donne rendez-vous pour vivre des sensations qu'on ne ressent nulle part ailleurs dans Heaven Harbor. Des étudiants bourgeois qui viennent admirer des shows aussi inoubliables que sexy ; des petites frappes qui profitent des pauvres types trop imbibés pour opposer une quelconque résistance à la saisie de leur portefeuille ; des bars où la musique monte crescendo, où les danseurs entrent dans une sorte de frénésie et les musiciens en transe.

Faites errer les PJ de bar en bar, de boîte en restaurant, d'avenue illuminée en impasse sordide. Faites leur croiser des dandys, des clodos, des cornus, des camés : tout ce que vous voulez ! Lâchez-vous : c'est Forbidden City !

Un golem videur de boîte peut leur indiquer un gars bien renseigné dans le coin, mais qui ne connaît pas de journaliste (par contre, s'ils cherchent des sensations un peu fortes, et s'ils peuvent mettre le prix, il connaît une super boîte...) ; un barman blasé peut avoir aperçu Davies, mais c'était il y a plusieurs mois, p'têt même y'a un an ; un séraphin désabusé, accoudé au bar depuis bien trop longtemps, leur explique que leur quête est vaine : tout le monde est déjà mort, c'est juste que peu de personnes le savent...


Si vous le souhaitez, vous pouvez leur faire rencontrer un invocateur qui leur expliquera que tout est possible s'ils en ont les moyens (et là, on ne parle pas que d'argent). C'est une solution extrêmement dangereuse, à ne surtout pas prendre à la légère, mais qui peut être l'amorce d'un futur scénario. Je le déconseillerais toutefois pour une première expérience d'Hollywood.

Bref, dans tous les cas, ils en savent des ronds de capeau ! Une fois que vous les sentez bien au bout du rouleau, qu'ils ont usé leurs pompes aux quatre coins de Forbidden City, et qu'ils sont prêts de renoncer, ils sont accostés par Joey, un gosse d'une douzaine d'années environ. « Vous cherchez un journaliste, y paraît ? Mon boss sait où le trouver. Vous m'suivez ? ». Son boss, c'est Joshua, un possédé qui trempe dans

toutes les combines possibles et imaginables. C'est une véritable mine d'informations, et il les monnaye au prix fort, généralement sous forme de services. Son QG est une simple table, à la terrasse d'un café miteux, dont on ne saurait dire s'il est encore en activité. « *Jeunes gens, bien le bonjour. J'ai l'info que vous cherchez. En échange, je vous demande de me rendre un petit service : livrer ce colis à un de mes associés à Russian Hill. Vous voyez, ce n'est pas grand-chose* ». Son sourire est plutôt du genre à faire peur aux enfants, mais à priori il n'en a cure. Le colis en question est un joli paquet de came trafiquée, à destination des fêtes étudiantes d'University District. C'est aux PJ de voir si le jeu en vaut la chandelle : s'ils font la livraison, tout se passera sans problème, mais leur sommeil sera sûrement troublé quand les premiers étudiants auront leur overdose. S'ils refusent, il va falloir trouver un moyen de pression sur Joshua. La menace physique est une bonne solution, mais se faire un ennemi d'un possédé n'est jamais une bonne idée ; ils pourraient s'en mordre les doigts dans quelques temps.

Quoiqu'il en soit, Davies crèche dans un hôtel mignable, à seulement deux blocs d'ici...

Murphy's Law

 (Piste : « Chez le photographe du Motel »)

Le « *Blue Moon* ». Quel nom ridicule pour un hôtel ! Qui plus est un hôtel totalement décrépi, dont l'enseigne clignote difficilement comme si elle voulait qu'on l'oublie. C'est donc là que Davies a pris une piaule pour se planquer, le temps que les choses se tassent. Pas une mauvaise idée car peu de personnes sont assez barrées pour avoir l'idée de venir dans cet immeuble misérable.

Arrivés dans le hall, les PJ peuvent demander le numéro de la chambre de Davies au gérant, un homme rachitique, sans âge, dont la peau est aussi grise que les murs délabrés. Cinquième étage sans ascenseur, le pied... Le problème, c'est que ça laisse largement le temps au gérant d'appeler Murphy et ses gars, qui se trouvent déjà dans la chambre depuis plusieurs heures et qui l'ont largement arrosé pour qu'il les préviennent si des gus débarquaient.

Les PJ foncent donc directement dans un piège, et ce sont les calibres de Festucci et de Morris qui les accueillent de la meilleure des façons. N'hésitez pas à abattre une crosse sur le nez d'un des PJ qui ferait

mine de résister ; ces gars-là ne sont ni des amateurs ni des marrants. Une fois dans la chambre, ils peuvent voir Murphy, adossé à une fenêtre, en train de terminer une clope ; sur une chaise située au milieu de la pièce se trouve feu Al Davies, attaché, la gueule en sang, un mouchoir dans la bouche. « *Bienvenue messieurs (dames ?), vous ne pouviez pas tomber mieux. Al me parlait justement de vous il y a quelques minutes* ». À priori, c'est le genre de blague qui fait bien marrer Festucci et Morris, et qui devrait énerver un peu vos PJ. « *Cette piaule merdique est un peu petite pour que nous puissions discuter tranquillement, vous ne trouvez pas ? Je vous propose donc de rejoindre les voitures. Et pas d'entourloupe, parce qu'on ne vous ratera pas. Me suis-je bien fait comprendre ?* ».

Lors du court trajet, laissez les PJ tenter quelque chose de stupide ; cela n'aura pour résultat que des hématomes supplémentaires et un sourire narquois de Murphy. En repassant dans le hall, les PJ peuvent voir le gérant compter ses biftons... s'ils s'en sortent, une visite s'imposera sûrement !

Logiquement, les PJ devraient se sentir désespérés : ils connaissent Murphy et ses hommes et savent de quoi ils sont capables ; ils y sont jusqu'au cou cette fois !


Heureusement pour eux, Forbidden City est le terrain de prédilection du 22th squad et du lieutenant Neil Farrel (p. 101). Dire qu'ils sont en froid avec Murphy et sa Brigade de Contention est un doux euphémisme. Les indic de Farrel ont repéré Murphy et ses hommes, qui évitent habituellement ce secteur comme la peste. Et, comme dans les meilleurs westerns, la cavalerie vole au secours des PJ. Farrel et cinq de ses hommes attendent tout ce beau monde près des bagnoles. Murphy est décomposé ; la scène est très tendue et les PJ devraient se tenir prêts à se jeter au sol pour éviter de se prendre une balle perdue s'ils tiennent à leur peau. Farrel demande à Murphy ce qu'il trafique ici ; Murphy lui répond qu'il ne s'agit pas de ses oignons. Le ton monte. Pour éviter un bain de sang entre flics, ce qui ferait quand même désordre, Farrel fait preuve d'autorité et ordonne à Murphy et ses gars de déguerpir rapidos. Voyant qu'il n'a pas le choix, ce dernier obtempère, mais pas de bon cœur et le fait bien sentir : « *Tu fais une sacrée connerie Farrel ; bientôt, ce sera celle de trop !* ». Un dernier regard noir aux PJ, puis les trois compères s'engouffrent dans leurs deux voitures et disparaissent.

Farrell se tourne alors vers les PJ : « *Je ne sais pas qui vous êtes et je ne veux pas le savoir. Mais Murphy est*

un chien fou ; à votre place, je surveillerais mes arrières. Maintenant, venez pas foutre la merde dans mon district ou on saura s'occuper de votre cas ».

Une fois seuls, laissez vos PJ respirer un peu, réalisez qu'ils l'ont échappé belle. Le jour se lève sur Forbidden City et ils sont encore vivants pour le voir !

R.I.P Al Davies

 (Piste : « L'assassinat de Carala »)

L'enterrement a lieu dans un cimetière quelconque. Seuls Mrs Doherty et Harvey Weimbaugh accompagnent les PJ pour le dernier voyage d'Al Davies. Un petit crachin froid finit de poser l'ambiance en ce début du mois de mars 1949.

Le débriefing avec Alexander est de courte durée : il n'y a pas assez de matos pour faire éclater l'affaire. On arrête donc les frais. Une dernière prime pour s'assurer de leur silence et les PJ sont congédiés.

En sortant, ils aperçoivent Seamus Murphy qui clope à une terrasse de café, juste en face. Il se lève, leur sourit, écrase son mégot d'un coup de talon et pose un journal sur la table avant de s'en aller. Dans le journal, entre la critique d'un film à l'eau de rose et une pub pour un shampoing, un entrefilet parle de la mort d'un journaliste à Forbidden City :

« Le journaliste Al Davies a été retrouvé mort dans une chambre de l'hôtel Blue Moon, à Forbidden City. La police a indiqué qu'il s'agissait sûrement de la conséquence de dettes de jeu contractées par Davies, mais que les éléments recueillis étaient vraisemblablement trop minces pour pouvoir arrêter le coupable. »

to be continued

Au final, les PJ se sont fait un ennemi digne de ce nom en la personne de Seamus Murphy. Et il ne risque pas de les oublier. Ils ont tout de même plusieurs atouts dans leurs manches : Alexander d'une part, les infos accumulées lors de leur enquête d'autre part (cache d'armes, lien avec Gordon, etc.). Ainsi que quelques personnes qui ne portent pas Murphy dans leur cœur (Farrel bien sûr, mais aussi Mickey Ballantine qui pourrait deve-

nir un allié de poids si on lui amenait la preuve que Murphy s'en est pris à ses hommes et tente de lui piquer le trafic d'armes).

Générique de fin

Seamus Murphy

ordure avec un badge (p.53 & 75)

+++ / 220, 100, 150 / 30

Darby Alexander

homme de main de Patricia Palmer (p.46)

+++ / 120, 120, 60 / 10

Harvey Weimbaugh

roi des fouille-merde (p.59)

+++ / 80, 120, 250 / 20

Bud Ashton, Steve Festucci et Jimbo Morris

brutes épaisses sans vergogne

++ / 180, 40, 70 / 10

Al Davies

gratte-papier poisson

++ / 90, 100, 130 / 10

Barney

patron de bar de troisième zone

+ / 100, 50, 90 / 10

Teddy Moore, looser né

+ / 80, 70, 80 / 0

Joshua

zombie-les-bons-tuyaux

++ / 50, 110, 220 / 15

Lieutenant Neil Farrel

flic de choc (p. 101)

+++ / 150, 120, 100 / 20

JEUDI 12

la préquelle

(Prequel to the Return of the Amish Zombies)



scénario Brain Soda

par Laurent Devernay

notre avis

Ce film de la fin des années 90 a de quoi prendre le spectateur au dépourvu. Alors que tout le monde pensait avoir enfin oublié la série des Jeudi 12 et ses amis meurtriers, Mitch Donaldson surgit de nulle part avec cette préquelle. Malgré tout, on retrouve avec plaisir le bucolique Diamond Lake dans ce film d'horreur misant tout sur un twist final pas vraiment inattendu et une conclusion qui fait définitivement le lien avec le reste de la saga.

synopsis

Au printemps 1987, Greg et les autres membres de la rédaction du journal du lycée de Sodaville (le Sodaville High News) se retrouvent autour de Diamond Lake pour les besoins de leur nouvel article. En enquêtant sur le massacre perpétré par des amish il y a plus d'une dizaine d'années, ils vont être les victimes d'un tueur sanguinaire qui va les débiter en rondelles un par un. Arriveront-ils malgré tout à écrire l'article ? Auront-ils le prix Pulitzer ? Suzy gardera-t-elle sa culotte ?

Ces questions et tant d'autres (et même certaines qu'on ne se posait pas vraiment) auront leurs réponses au cours de cette heure et demie de bonheur et de tripes à gogo.

le décor

L'essentiel du film se déroule autour de Diamond Lake. On y trouve principalement un lac. Non loin de là, on découvre également les restes calcinés des cabanons qui constituaient le centre de réinsertion pour adolescents à problèmes. Sur votre droite, le puits où est mort Tobias, le gentil amish qui fait peur aux gens. Plus loin sur votre gauche, les tentes installées par les personnages pour dormir et se faire peur la nuit en voyant des ombres inquiétantes.

Pour des raisons économiques, ce sont directement les décors des précédents Jeudi 12 qui ont été utilisés pour les besoins de cette préquelle. Le spectateur sera donc en terrain connu. Tant et si

bien qu'il reconnaîtra au passage l'arbre gravé par Miguel dans Jeudi 12 volume 3 (Amish Paradise). On tient donc là un cas flagrant d'anachronisme. Une véritable honte !

le casting

Les personnages font tous partie de la rédaction du Sodaville High News, le journal du lycée. On trouve dans celui-ci des articles palpitants sur les matchs de l'équipe de foot, les pom-pom girls, les activités organisées par le lycée et les pom-pom girls. À vous de voir parmi les joueurs qui veut s'occuper des photos, des articles, des interviews, des reportages sportifs, des ragots, etc. Suivant les archétypes de chacun, ça devrait être relativement rapide à déterminer.

Howard, mec chelou

« Cet endroit est maudit ! »

Ce vagabond édenté rôde en permanence autour du lac. Difficile de lui donner un âge précis sous cette couche de crasse et de poils. Il fera tout pour pousser les teenagers à fuir Diamond Lake au plus vite. Bien sûr, ceux-ci auront mieux à faire que d'écouter un clodo qui pue la bière. C'est lui qui leur révélera le fin mot de l'histoire car ... <roulement de tambours>... il est le seul survivant du massacre qui a eu lieu ici en août 1974.

À l'époque, il était le petit ami de Stacey, la jeune fille morte pendant l'incendie. Tout s'enclenche lorsque Greg, l'un des camarades des Victimes, va récupérer le médaillon offert par Howard à Stacey il y a fort longtemps. Il va alors se mettre en tête de le récupérer coûte que coûte. Limite violent, il va longtemps passer pour le tueur avant que celui-ci apparaisse pour de bon. Il s'agit donc du classique « suspect idéal » qui n'est là que pour faire douter les Victimes et lever le voile sur une partie du scénario.



Greg, rédacteur en chef

« Allez, les mecs, on tient au moins le Pulitzer, là ! »

Lassé de ne relater que des événements inintéressants dans le journal, Greg a déniché un scoop dans les archives du journal de la ville. Il compte bien savoir ce qu'il s'est passé à Diamond Lake. Son plan est apparemment sans faille. Après avoir organisé sa propre disparition, il va tout mettre en place pour que ses camarades soient bloqués sur place. Il ne lui reste plus alors qu'à les assassiner pour obtenir ainsi l'article dont il rêve tant. Celui qui lui ouvrira les portes des écoles du journalisme, des hautes sphères de la société. À lui la drogue, les filles faciles et les cacahuètes à volonté !

Suzy, bimbo

« Holala, mais comment ils pouvaient vivre sans téléphone portable, les amish ? »

Pour une fois brune, Suzy est interprétée par une transfuge du cinéma porno dont le rôle est bien évidemment de ramener du teenager boutonneux dans les salles. Elle aura donc bien évidemment droit à sa scène de nudité gratuite avant d'être trépanée à coups de pioche.

John, amish pas zombie

Paria boutonneux du lycée, John est un authentique amish dans son emballage d'origine (un costume sombre). Son allure de geek boutonneux ne le rend pas vraiment attrayant. D'ailleurs, on se demande bien pourquoi il travaille sur le journal alors qu'il ne manque jamais une occasion de dire qu'il rejette la technologie sous toutes ses formes. Autant dire qu'il ne sert pas à grand-chose à la rédaction et qu'il est bien souvent en décalage avec le reste du groupe. Voire carrément avec le reste du monde. Il sera l'une des premières victimes et permettra ainsi à Greg de lui subtiliser son costume. Manque de bol, le rédacteur en chef fait une bonne tête de plus que sa victime. Il se trouve également qu'il est bien plus musclé. En bref, l'emprunt de garde-robe ne va pas être des plus heureux.

prégénérique

Incrustée à l'écran, une date : Jeudi 12 juin 1987. Ce prégénérique est filmé en vue subjective, caméra à l'épaule et avec moult vibrations et

halètements. On découvre donc à travers les yeux d'un personnage une forêt sous une pluie battante, en pleine nuit. Il court comme un dératé et se retourne régulièrement. On peut alors apercevoir une forme sombre qui le poursuit. La course dure encore quelques instants, mais est interrompue suite à une chute après s'être pris les pieds dans une racine. Alors que la victime tente de se relever, elle se trouve nez à nombril avec un individu vêtu d'un costume d'amish clairement trop court voire même un peu trop moulant. Dans un éclair fulgurant, une lame s'abat, mettant fin à la scène dans un grand cri de douleur.

générique

Sur fond de musique rock, riffs de guitare et chant efféminé à l'appui, on suit le parcours d'un journal sur une presse d'impression. On le voit ainsi passer de gauche à droite puis dans le sens inverse sans pouvoir distinguer ce qui est imprimé dessus. De temps en temps, une page s'arrête et permet d'entrevoir les noms de certains membres de l'équipe de tournage. Malheureusement, le tout est trop rapide pour qu'on puisse vraiment lire quoi que ce soit. Enfin, la page qui s'arrête n'est autre que la une d'un journal. En gros titre : « Nouvelle nuit d'horreur à Diamond Lake ». En photo, le rivage du lac en question. Zoom avant, on a l'impression d'entrer dans l'image et, suite à une transition saccadée on enchaîne directement sur un plan des rivages du lac. Magie de la technique !

timeline

[JOUR 1]

Une nouvelle date apparaît à l'écran : Mercredi 11 juin 1987.

Au bord du lac, on voit arriver une poignée de voitures. Dans celles-ci se trouve l'équipe au complet de la rédaction du journal du lycée. Dans la voiture de tête se trouvent Greg et Suzy, la radio à fond. Suivent les autres membres et en particulier les Victimes. Une fois que tout le monde a descendu ses affaires et commence à installer les tentes, Greg endosse pleinement son rôle de chef qui va rapidement gonfler tout le monde jusqu'à sa disparition.

« Allez dépêchez-vous, on devrait pouvoir commencer à explorer les environs avant la tombée de la nuit. Oubliez pas qu'on est là pour écrire le meilleur article qu'on n'ait jamais vu sur le massacre de Diamond Lake. »

C'est donc le moment pour ceux qui le souhaitent de se lancer dans l'exploration des environs de Diamond Lake. Le lac lui-même fait une petite vingtaine de mètres de diamètre. Au bord, on trouve essentiellement de la forêt et les restes calcinés du centre de réinsertion. Un ponton mène des ruines jusqu'à assez loin dans le lac. Il semble plutôt en mauvais état et tremble dès que l'on s'aventure dessus. Il n'y a pas grand-chose à trouver dans les ruines si ce n'est, pour les plus observateurs, les restes d'un feu de camp. Celui-ci laisse présager que quelqu'un a passé du temps ici récemment, ce que confirment les boîtes de conserve plus ou moins rouillées qui jonchent le sol. Il faudra en revanche faire attention à ne pas marcher sur les planches vermoulues qui ont été replacées sur l'ancien puits amish. Il est impossible d'y distinguer quoi que ce soit mais il semble bien profond. Tout au fond se trouve le cadavre miraculeusement bien conservé de Tobias. De l'autre côté du lac se trouvent les ruines calcinées du camp amish. Ha mais attendez, c'est les mêmes ruines que celles du camp sauf qu'on y a ajouté des outils agricoles couverts de suie !

Brusquement, en parlant de ça, une Victime momentanément isolée, est surprise par une ombre fugitive passant juste devant lui avant de se perdre parmi les arbres. Pour le jeune imprudent qui déciderait de tenter de la suivre, c'est l'occasion de se perdre dans les bois et de s'occasionner une belle frayeur.

Avec une fascination presque morbide, Greg s'attarde sur les rares reliquats du massacre de 1974. L'une des Victimes le surprend ainsi en train de déterrer puis photographier sous toutes les coutures un médaillon en forme de cœur, laissé intact par l'incendie. Il le ramasse ensuite pour le fourrer dans sa poche.

[SOIR 1]

À la nuit tombée et après un repas frugal, tout le monde se retrouve autour d'un bon feu de camp pour comparer ses découvertes de la journée. Pour impressionner sa copine Suzy, Greg lance l'idée de se raconter des histoires qui font peur. Le MJ peut

Histoires pour faire peur au coin du feu

Voici quelques histoires que vous pouvez distribuer à vos joueurs pour que les Victimes aient quelque chose à raconter autour du feu.

Fait maison

Une jeune femme reçoit la visite d'un homme qui lui demande s'il peut téléphoner (sa batterie est morte). L'homme a l'air sympathique, la femme accepte... Elle lui offre un verre, ils discutent... Mais il se fait tard et la femme lui suggère de rentrer. Il n'en fait rien et continue de lui parler de sa passion : le cinéma. Elle commence à s'inquiéter devant son insistance. Lorsqu'il aborde le sujet Snuff movie, elle pâlit et se souvient de cette histoire morbide où un homme s'incrustait chez des gens pour filmer ses agressions. Au moment où elle commence à comprendre, quelque chose sous la veste de son « invité » attire plus particulièrement son attention : le voyant rouge d'une caméra...

Hamster damned

La maison condamnée au bord de la route appartenait à une vieille folle qui y vivait avec ses hamsters. Quand elle est morte, les gens ont mis plusieurs jours à s'en rendre compte et n'ont retrouvé que son squelette. Depuis, il ne reste que les hamsters et ils ont pris goût à la chair humaine.

Joe la frite

Dans une petite ville, il y avait un petit fast-food bien connu par les jeunes. Le propriétaire, qui avait un fils, lui avait offert le job pendant l'été, même si son fils, Derek, était paresseux. Derek prit le job avec plaisir.

Un bon samedi soir, étant donné la clientèle, le fast-food devait rester ouvert plus longtemps que prévu. Le père de Derek, puisqu'il avait rendez-vous, ne pouvait continuer à superviser son

fil, donc Derek avait la charge du resto à lui tout seul. Son père lui avait laissé des frites dans la friteuse au cas où. Mais ce samedi il y avait une partie de hockey très captivante qui passait à la T.V du resto et Derek avait oublié de vérifier les frites. Le téléphone sonne :

- *Que puis-je faire pour vous ?* dit Derek

- *Surveillez vos frites !* dit une voix étrange.

Derek crut que c'était une blague de son père, il était sûr que tout allait bien. Puis vint un autre appel disant la même chose, aussi rapidement et bizarrement que la fois précédente. Puisque cela faisait 15 minutes que les frites étaient dans l'huile, Derek alla les sortir. En soulevant la passoire de la friteuse, il vit une chose terrible, LA TÊTE DE SON PERE, À MOITIÉ FRITE....avec un mot : *«Je t'avais pourtant dit de vérifier les frites.»*

Maniac Shérif

(comment ça, j'ai déjà fait ce jeu de mot dans un supplément ?!)

Un faux shérif rôde sur les routes de campagne. Il aborde les jeunes gens pour voir leurs papiers et fouiller leurs véhicules. Gare à ceux qui ont quelque chose à se reprocher («je vous jure que c'est pour faire des infusions contre mon rhume»).

L'arbre qui tue

Il y a longtemps, des sorcières se réunissaient dans cette forêt, autour de cet arbre là-bas, pour accomplir leurs rites impies. Depuis, la nuit, on entend parfois des gémissements provenant de l'arbre et certaines marques sur son tronc ressemblent à des visages humains. Ils appartiennent à ceux qui ont manqué de respect à la forêt («c'est pas de ma faute, j'avais bu trop de bière»).

alors proposer à tour de rôle à chaque joueur de raconter une telle histoire. Les légendes urbaines et autres récits de massacres sanglants sont, bien entendu, tout à fait dans le ton. Le rédacteur en chef évoque un amish meurtrier qui aurait survécu aux sinistres événements sur lesquels il compte rédiger un article. D'après lui, l'assassin rôderait encore dans les bois et frapperait les soirs de pleine lune. Et justement, devinez quoi, c'est la pleine lune ce soir ! Holala, arrête, tu nous files les chocottes. Voici en tout cas une magnifique occasion (qu'il ne rate pas) de passer son bras autour des épaules de Suzy pour la réconforter. D'ailleurs, pour se faire pardonner, il lui offre un médaillon en forme de cœur. Oui, celui qu'il a récupéré plus tôt dans la journée. Que voulez-vous, il n'y a pas de petites économies. Les deux tourtereaux regagnent ensuite rapidement la tente qu'ils partagent.

Après cela, tout le monde peut regagner sa tente pour dormir malgré le vent qui siffle et les bruits étranges (des pas, un éclair, un perchiste qui se prend les pieds dans un câble...).

[JOUR 2]

Les Victimes sont réveillées au petit matin par les cris stridents de Suzy. Celle-ci se trouve debout devant sa tente, vêtue d'un mini-short et d'un débardeur moulant ne laissant aucune place à l'imagination. Elle hurle que Greg a disparu pendant la nuit. Bien sûr, elle ne s'est rendu compte de rien. Effectivement, son sac de couchage est vide et il n'y a pas trace de lui dans les environs. La première tâche de la journée va donc probablement être de se lancer à sa recherche.

Dans un premier temps, c'est l'occasion de se rendre compte que tous les véhicules ont été sabotés. Roues crevées, câbles arrachés. Aucun n'est en état de rouler. Pour peu que les personnages explorent les environs, ils trouvent rapidement des tâches de sang sur le sol (jet de SENS de difficulté moyenne). À leur retour au campement, ils découvrent que leurs affaires ont été fouillées même si rien ne semble manquer. En effet, Greg espérait trouver un costume d'amish de rechange dans les affaires de John. Déçu, il va devoir passer au plan B : prendre directement celui du teenager. En plus, vu l'époque, personne n'a de téléphone portable et la ville la plus proche est à une quarantaine de kilomètres. C'est dire s'ils sont mal barrés. Finalement, le seul content dans l'histoire est John. Parce que,



quand même, vous admettez que les voitures sont des engins du diable. De son côté, Suzy semble plutôt bien se remettre et a probablement déjà trouvé le réconfort dans les bras de l'une des Victimes. Elle est malgré tout d'avis qu'il faut retrouver Greg au plus vite et qu'on ne pourra pas partir sans lui.

Sans transition, le spectateur retrouve John dans les bois en train d'appeler Greg à gorge déployée, apparemment sans succès. Entendant des bruits derrière lui, il se retourne précipitamment mais ne voit personne.

« Greg, c'est toi ? Allez, c'est plus drôle, reviens. On s'inqiète pour toi, tu sais. »

Soudain, surgie de nulle part, une hache s'abat sur le crâne du malheureux amish, projetant une magnifique gerbe de sang.

Là-dessus, on retrouve aussitôt l'une des Victimes, elle aussi perdue dans les bois. Expliquez donc au joueur que son personnage s'est perdu, qu'il n'a pas trouvé Greg et qu'il va bien lui falloir revenir au campement. Surtout que la nuit commence à tomber. Les journées passent vite dans le coin.

Un craquement retentit derrière lui et il a juste le temps de voir quelqu'un passer furtivement. Il entend alors un nouveau craquement dans son dos. Juste le temps de se retourner et il se retrouve nez à nez avec un clochard hirsute dégageant une odeur effroyable. Peut-être même qu'il va falloir un jet de Tripes pour ne pas céder à la surprise voire à la pauteur. Il s'agit bien entendu d'Howard, seul résident de la forêt depuis l'incendie de 1974. Il se contente de rester debout en marmonnant dans sa barbe des bribes de phrases incompréhensibles. Il ne répond à aucune question et semble en vérité ne pas entendre le personnage. L'acteur qui interprète Howard a une légère tendance à surjouer. Rapidement, le clochard se met donc à crier des propos sans queue ni tête et à baver en faisant de grands gestes. Si rien n'est fait, il retrouve son calme d'un coup et repart, disparaissant brusquement derrière un buisson. Si la Victime fait mine de l'attaquer, il s'enfuit dans la forêt et sème rapidement son éventuel poursuivant.

Lorsque le petit groupe se retrouve finalement au campement, John manque à l'appel, tout comme Greg. La situation est donc pour le moins inquiétante, d'autant plus que la lumière commence à diminuer et qu'il va donc falloir se préparer à passer

la nuit ici. D'ailleurs, d'un coup, c'est l'obscurité. La transition est peut-être un peu trop brutale et on entend subitement des loups hurler à la lune au loin. D'ailleurs, en y regardant bien, certains personnages semblent s'être changés et l'un d'entre eux, rasé de près il y a quelques instants, arbore à présente une barbe de deux jours. C'est ça aussi de tourner les scènes dans le désordre et surtout de ne pas faire attention.

[SOIR 2]

Alors que tout le monde est pelotonné autour du feu, la discussion s'engage sur la marche à suivre. Dans l'immédiat, il semble essentiel de se relayer pour monter la garde pendant la nuit. La grande question est surtout de savoir quoi faire dès le lendemain. Continuer à chercher Greg et John ? Faire comme si de rien n'était et chercher des éléments supplémentaires pour l'article ? Envoyer des volontaires faire une journée de marche pour ramener des secours ?

Suzy, en tout cas, refuse de partir sans Greg. Pire que ça, elle est fermement résolue à respecter sa volonté de faire un article sur le massacre de Diamond Lake. Dès le lendemain, elle compte sur l'aide de ses camarades pour réunir tout ce qu'ils peuvent pour mener cela à bien. En un instant, la bimbo se métamorphose donc en chef de troupe bien décidée à faire travailler cette bande de trouillards. La métamorphose est stupéfiante au point d'en devenir peu crédible. Sur ces bonnes paroles, elle décide d'ailleurs de s'éclipser pour prendre un bain de minuit. On n'a jamais trop de scènes de nudité. Le public impatient découvre donc Suzy, nageant doucement, nue, dans les eaux de Diamond Lake. La scène dure cinq bonnes minutes. Lorsqu'elle sort de l'eau, elle tombe nez à nez avec un individu (Greg, qu'elle ne va de toute façon pas reconnaître) portant un costume d'amish bien trop court pour lui. Il est même plus que probable qu'elle le confonde avec John à cause du costume. Debout parmi les arbres, il semble la regarder avec intérêt avant de se volatiliser mystérieusement. Les Victimes sont donc alertées par les cris stridents de leur amie. Quand ils viennent à sa rencontre, elle est seule, peu vêtue et ne demande qu'à être réconfortée. Elle refuse de dormir seule, ce qui peut occasionner une nouvelle scène osée avec suffisamment de BAGOU. A partir de là, tous les soupçons vont converger vers ce pauvre John. Un calepin retrouvé dans la tente de Greg réunit d'ailleurs de nombreux articles datant de l'incendie du camp

et faisant état de l'implication des amishes dans ce sinistre évènement.

Le doute planera jusqu'au bout. A moins bien sûr que le meurtrier ne soit ce clochard glauque. Diantre, c'est d'un compliqué vos histoires, là...

[JOUR 3]

Le lever de soleil sur le lac est de toute beauté. Ses rayons éclairent le visage morne et cerné des teenagers qui n'ont visiblement pas très bien dormi. Il va leur falloir trouver quoi faire. Dans tous les cas, ils seront confrontés à deux évènements dans la journée.

D'une part, une Victime se promenant dans les alentours du camp va découvrir la cachette d'Howard. Il s'agit d'un minuscule cabanon construit avec des branches et des feuilles. L'intérieur exigu dégage une forte odeur nauséabonde. Les murs sont couverts de coupures de presse relatives aux incidents ayant frappé le camp en 1974. Plus particulièrement, des photos de la jeune fille morte dans l'incendie ont été découpées et accrochées un peu partout. Avec un jet de SENS difficile, il est possible de reconnaître effectivement autour de son cou le collier découvert par Greg puis offert à Suzy.

D'autre part, une autre Victime va faire la rencontre de Greg déguisé en amish. Comme pour Suzy, il lui sera étrangement impossible de le reconnaître. Après tout, on ne remarque que ses vêtements beaucoup trop petits pour être décents. Muet et implacable, le tueur va chercher à tuer le teenager et le poursuivre s'il tente de s'enfuir. La lutte sera vraiment difficile car Greg est très musclé et armé d'un râteau. S'il est blessé, il prend aussitôt la fuite et disparaît miraculeusement derrière un arbre. À l'inverse, il n'achèvera pas une Victime et préférera le laisser grièvement blessé. Ainsi, le personnage pourra raconter tout cela à ses camarades.

Alors que ces deux teenagers reviennent au camp pour faire part de leurs découvertes, Howard surgit des fourrés pour venir à la rencontre des adolescents. Celui qui a vu le tueur sait bien que la carrure de celui-ci ne correspond pas du tout à celle du clochard. En voyant le médaillon autour du cou de Suzy, le survivant de 1974 fond en larmes et déballe tout. Petite musique triste et gros plan sur son visage couvert de crasse, ton mélodramatique, voix grave et gestes amples. Attention, l'acteur a du mal à ne pas loucher sur l'écriteau présentant son texte sous la caméra. C'est que ça en fait, des mots à retenir !

« À l'été 1974, nous étions comme vous, de jeunes adolescents pleins d'espoir et de rêves qui ne connaissent rien de la vie. Stacey et moi nous aimions et projections déjà de nous marier, acheter un petit pavillon dans la banlieue de Sodaville et avoir des enfants. Nous nous amusions bien au camp de Diamond Lake. Mais tout a basculé à l'arrivée de Tobias. Ce jeune amish n'était pas comme nous. Déjà, il était amish, mais surtout il était un peu... simple d'esprit. Il aimait bien reluquer les filles, mais les gars du camp n'étaient pas d'accord. Ils l'ont tabassé et en s'enfuyant, il est tombé dans le puits. La chute l'a tué. Nous ne voulions pas qu'il meure, je vous le promets. Peu après, les amish sont arrivés et ils ont mis le feu au camp. C'est là que Stacey est morte. Juste après, les parents sont allés au camp des amish pour les massacrer et on n'a plus jamais entendu parler de Diamond Lake. Ma vie était fichue et je n'ai jamais vraimentAAAAARGL. »

Le discours émouvant d'Howard est interrompu par une pioche enfoncée dans son crâne. Derrière lui, surgi de nulle part, se tient l'amish tueur, une faux couverte de suie dans les mains. Son rictus déformé par la haine empêche de le reconnaître pour l'instant. Il donne de grands coups de faux autour de lui et il va falloir trouver un moyen de le neutraliser. Aux Victimes d'être imaginatives. Elles ont peut-être elles aussi récupéré des outils agricoles provenant du village amish quand la situation a commencé à mal tourner. Peut-être certaines ont-elles même ramené des armes avec elles pour cette excursion. Voici en tout cas le combat final alors n'ayez pas de scrupules à couper en rondelles les teenagers. Dans la confusion, l'une des Victimes va trébucher sur le cadavre atrocement mutilé de John, qui a atterri là sans qu'on sache vraiment comment. Mais alors... si ce n'est pas John... Soudain, en plein milieu du combat, le tueur marque un temps d'arrêt devant Suzy et son médaillon. Son visage retrouve un aspect normal et tout le monde peut enfin reconnaître Greg. Il balbutie maladroitement.

« Je suis désolé, il faut vraiment que j'écrive cet article pour devenir un vrai journaliste... »

Cet instant de faiblesse est le moment idéal pour lui porter le coup de grâce, voire pour le pousser dans l'ancien puits amish devant lequel il se trouve par le plus grand des hasards. La boucle est alors bouclée et le rédacteur en chef frappé de démence meurt disloqué à son tour.

Ouf, tout est bien qui finit bien.

C'est le moment que choisissent le shérif et ses adjoints pour arriver avec leurs jeeps. Ils ont apparemment été alertés par les parents des teenagers qui s'inquiétaient de ne pas voir revenir leur charmante progéniture. Les Victimes ont en tout cas matière à écrire un article sensationnel qui pourra propulser certains d'entre eux vers une grande carrière de journaliste.

Les plus curieux pourront être surpris d'apprendre que les autorités n'ont retrouvé que le cadavre de Greg dans le puits. Mais alors, où est passé celui de Tobias ?!

[THE END]

Les rôles secondaires font la une

Howard, l'enfant de la forêt

Muscle : 2	Souplesse : 2
Cervelle : 1	Sens : 2
Tripes : 3	Psy : 1
Bagou : 2	BdN : 2

Compétences : Faire sursauter les teenagers (3), Raconter des histoires émouvantes au coin du feu (4), Survivre en bouffant des chenilles (3)

Suzy, journaliste topless

Muscle : 2	Souplesse : 3
Cervelle : 1	Sens : 2
Tripes : 1	Psy : 1
Bagou : 2	BdN : 3

Compétences : Prendre un bain de minuit (3), Motiver les troupes (2), Se perdre dans la forêt (3), Se défendre à coup de rouge à lèvres (2).

Greg, apprenti amish

Muscle : 5	Souplesse : 3
Cervelle : 2	Sens : 4
Tripes : 4	Psy : 1
Bagou : 2	BdN : 3

Compétences : Disparaître brusquement (4), Porter des vêtements à sa taille (0), Massacrer à coups d'outils agricoles (5), Faire des dossiers thématiques sur les pom-pom girls (3).



Voir les photos de Jøn
Envoyer un message à Jøn
Envoyer un poke à Jøn

je ne suis qu'une coquille vide qui se remplit au gré de l'inspiration

Informations

Situation amoureuse :
Indécise
Date de naissance :
2 novembre 1993
Location :
**Route des Crânes Défoncés
Cimmérie**

Amis

14 amis

Afficher tout



Fynlon Hautebranche



Fynla Hautebranche



Trushk Broie-Cul



Lazare Lèvemort



Bernard Henri-Lévy



Jøn Krømbruder Sr.

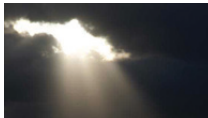
Photos

127 photos

Afficher tout



une vie d'écume



lueur d'espoir



Manowar@Crack my Pants Festival

Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. se dit que tel l'albatros qui a hérité de ses ailes qui l'empêchent de marcher, il a hérité de gènes qui lui donnent l'image d'une brute qu'il n'est pas. Monde cruel.

Mur Infos Photos Encarts +



Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. a rejoint le groupe «Mon père vient de passer niveau 50 et ne comprend pas que je n'aie pas envie de foutre les pieds dans un donjon pourri»

Il y a 3 jours - Commenter - J'aime

Afficher les 12 commentaires

3 personnes aiment ça



Jøn Krømbruder Sr. Fils, tu sera un home ou tu sera un kadavr, foie de barbare !
Hier à 6h24



Nuwenn Vertefeuille t'as trop raison, les donjons c'est froid et ça sent pas bon. Vive la forêt et les petits oiseaux !
Il y a 7 minutes



Tharin fils de Thorin TG l'elfe
Il y a 7 minutes



Nuwenn Vertefeuille TG ???
Il y a quelques secondes



Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. j'ai encore été collé pour avoir refusé de massacrer ce pauvre gobelin à l'entraînement. Quand comprendront-ils que je refuse de verser le sang ?

Il y a 4 jours - Commenter - J'aime

personne n'aime ça



Lazare Lèvemort dommage... slurrppp ^^
Il y a 4 jours



Trushk Broie-Cul Moi sa me pose pas de problem de frakassé dé gob, mé je préfér les elfs, sa cri plu lontemp !
Il y a 3 jours



Sgt. Slaughter avec vos conneries on va se faire massacrer samedi, face à des Skavens, en plus... c'te honte...
Il y a 3 jours



Fynla Hautebranche Dis, Jøn, ça serait pas toi sur la vidéo à 2mn 07s ??? LOL ! xoxo



Gay Pride Hanover 2010 German TV Report
www.youtube.com
All Hells break loose as one big dashing viking joins the parade ans loses it ! - more videos and pics at mightmightyvibes.biz

Il y a 5 jours - Commenter - J'aime

69 personnes aiment ça



Jøn Krømbruder Sr. FILS, JE VEU UNE EXPLICASSION !
Il y a 5 jours



Fynlon Hautebranche trop bien vu, sister, t'es la meilleure ! xoxo
Il y a 5 jours



Jøn Krømbruder Jr. pfff, nan mais trop n'importe quoi, là... il me ressemble même pas...
Il y a 5 jours

Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. a créé l'album concert de Slayer avec les potes à Hanovre

Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. a supprimé l'album gay pride avec les potes à Hanovre

Jøn «Rimbaud» Krømbruder Jr. a changé de photo de profil

SUR UN PLATEAU

[L'ACTU DU JEU DE PLATEAU]

on a testé pour vous !

Internet, les conventions et autres rassemblements sont autant d'occasions de tester des jeux qui... comment dire... ne sont pas forcément connus. Nous avons donc testé pour vous ces perles qui méritent de rester confidentielles (ou pas).

[MURDERLAND]

Murderland est un jeu de plateau avec des bouts de roleplay dedans. L'idée de départ est très sympa : vous travaillez pour l'Organisation mais vous l'avez tous trahie. Et son boss, Monsieur Black, vous a envoyé une invitation. Il y vous propose un défi : vous avez trente minutes pour trouver dans une immense maison 1 million de dollars. Quand le temps sera écoulé, il ne doit en rester que deux avec le sac, sinon tout le monde sera exécuté. Le jeu est donc *coopératif-mais-pas-trop* en temps limité. Mais voilà les seuls points intéressants du jeu, tant le système est aussi bancal qu'un dahu unijambiste, alors que le prix de 5 dollars pour 6 pages de règles semble un tantinet excessif. Et oui, il s'agit simplement d'acheter des règles au format pdf car le matériel est celui du **Cluedo**. Pas mal de bonnes idées, mais trop de choses à retravailler. **À éviter !**

[FROG TENNIS]

Quand vous vous baladez à Essen (le plus gros salon du jeu de société *worldwide ever*), vous croisez pas mal d'amis qui vous alpaguent et vous lancent des « *tu connais le jeu d'Essen 2009 ?* ». Là vous vous dites toujours « *quelle daube a-t-il déterré, encore ?* ». Enfin ça dépend s'il s'agit d'amis fiables ou pas. Pour le coup l'année dernière, on m'a sorti cette phrase à la fin du salon. Devant ma réponse négative, on m'a littéralement trainé devant un stand de jeux pour enfants où trônait **Frog Tennis**. Ce jeu est génial ! Ça se joue à deux avec une raquette activée par gâchette-poussoir (cf. photo),



la balle (qui est en fait une grenouille d'où le nom du jeu, vous suivez ?!) est tenue par un bras articulé. Et alors, me direz vous ? Ben il suffit de bourriner comme un malade et de faire des échanges de folie pour sentir toute la puissance de ce jeu. **À tester !**

[MAGIKUS]

L'année dernière, toujours à Essen, on a vu avec nos yeux embués le beau stand **Lego**. Revenus à l'âge de 10 ans, nous avons rushé sur leurs poufs en forme de dés Lego et nous nous sommes attablés pour tester les jeux de société



Lego. En dégageant au passage deux trois gniards qui semblaient s'accrocher à leur place comme des mornions à... euh vous voyez quoi. Bref, ce retour en enfance nous a permis de tester plusieurs jeux de chez eux. Je dois avouer que ça aurait été n'importe qui d'autre, après le deuxième jeu testé, on aurait tout envoyé paître, mais là, nostalgie oblige, on en a testé plusieurs. Parmi les plus nazes, **Magikus**. L'intérêt de ce jeu est aussi puissant que le problème de conservation des glaces Magnum auprès des ours polaires. Heureusement que **Creationary** relève le niveau des jeux Lego. Je déplace la chouette comme je veux, je lance le dé, je prends ce que m'indique le dé, ou-ah-ou ! **À éviter !**



[GNOME'S WAR]

Là pour le coup le jeu est un peu vieux. Justement, vous l'avez souvent croisé sans jamais oser ouvrir la boîte, gêné que vous étiez en voyant les 2-4 heures de jeu annoncés. Et bien, on l'a fait, on y a joué. Et bien que dire... On se retrouve dans un wargame nippon ni mauvais, sans grande saveur mais pas si mauvais que ça. Le hic vient à la fin de la partie. Quand après 5 heures de jeu, on vous dit. « *à la fin de la partie, lancez deux dés à 6 faces, regardez sur le tableau de fin de partie quelle est la condition de victoire, et ainsi vous saurez qui a gagné* ». Woot ! Un chifoumi de 5 heures !!!! Bon j'exagère un peu car il y a plus de probabilités que le « meilleur » gagne, mais il y a aussi celui qui s'en est pris plein la gueule et bien sûr c'est sur nous que c'est tombé. Il paraît que des règles 2.0 améliorent grandement le jeu... et ça nous n'avons pas testé. **À éviter ! Et à tester en 2.0 !**

[BITCH (VERB)]

C'est un jeu d'impro de Danielle Lewon, qui vaut 2 dollars (moins cher que **Murderland**, woot !) et à ce prix vous avez les règles mais surtout un joli badge avec écrit « *Such a bitch* » ou « *Damn ! What a bitch !* » ou « *n°1 Bitch* », de quoi vous balader bien fier (fière ?) dans les rues de votre patelin préféré. Le jeu est tout con, un joueur est au centre de l'attention et tous les autres piochent des cartes « *personnalité* » (*Jaloux, Paranoïaque, Snob...*). Ensuite le joueur actif lance une situation et les autres, à tour de rôle, lui posent une question en respectant leur personnalité. Ça peut donner quelque chose de sympa avec des gens motivés, mais ça peut aussi tomber à plat très facilement. L'auteur a d'ailleurs dit qu'elle avait créé ce jeu pour lui apprendre à avoir du répondant. **À tester !**

[À PRENDRE OU À LAISSER (LE JEU DE SOCIÉTÉ)]

Des fois, un jeu vous tombe entre les mains. Vous ne savez pas comment il arrive là. Ce qui vous étonne le plus, c'est que, mu par une puissance supérieure, vous lancez une partie. Ben là c'est le cas. Vous avez un jeu tout électronique, jouable jusqu'à 4. Au lieu des boîtes vous avez des diodes qui les représentent. Tout comme dans le jeu télévisé vous devez éliminer les boîtes au pif, garder la vôtre jusqu'au bout (ou pas). Le banquier vous appelle et vous propose de l'argent contre votre boîte. Bref, le même intérêt que le **jeu télévisé éponyme**. Seul avantage, là, vous n'avez pas Arthur qui vous tripote... **À éviter ! / À tester !**



a froid



Dans notre rubrique « à froid », il nous est paru évident de commencer par Yggdrasil, le jeu de chez 7ème Cercle qui nous parle des hommes du Nord. D'aucuns y verront un jeu de mots, et ils auront bien raison, mais c'est aussi pour la qualité de la gamme que nous avons voulu lui consacrer cette rubrique. Pour cela, nous commencerons par vous présenter les principaux ouvrages de la gamme. Nous vous proposerons ensuite une aide de jeu qui manquait cruellement : un lexique norrois/français. Et pour conclure, nous finirons en vous présentant un petit scénario d'introduction à l'univers...

présentation de la **gamme**

YGGDRASIL (2009)

224 pages dont 16 en couleurs, couverture rigide

Yggdrasil nous plonge dans l'univers des hommes du Nord au IV et Vème siècle. À l'instar de **Qin**, il s'agit d'une gamme mêlant fantastique et historique : les auteurs se basent sur les retours des historiens pour concevoir un univers cohérent tout en apportant la touche fantastique. Celle-ci correspond tout simplement aux croyances de l'époque qui prennent vie.

L'univers est bien décrit et, bien que léger, en tant que meneur on a suffisamment de matière pour

créer un décor à de futures aventures. C'est d'autant plus vrai que la nouvelle (qui se poursuit tout au long du livre) ainsi que les illustrations proposent une réelle ambiance. Cet univers se limite aux actuels Danemark, Suède, Finlande et Norvège (grosso modo). On nous présente ces différents lieux de manières géographique mais surtout au niveau politique. On regrettera l'absence d'une carte plus précise et d'un lexique (chose réparée).

Je viens du nord

Au premier abord, c'est du classique ; les personnages ont des caractéristiques, des compétences, des avantages et des faiblesses... De même, pour les mécanismes, on jette un certain nombre de dés, on en garde deux qu'on ajoute à la compétence afin de battre la difficulté. Quelques touches viennent quand même agrémente tout cela.

Tout d'abord, à la création, le joueur tirera les runes afin de connaître son destin, ce qui lui permettra d'avoir des avantages s'il va dans ce sens. Une notion de « Furor » intervient aussi dans la mécanique et permettra d'avoir un dé supplémentaire.

La magie est présente à des niveaux très simples, comme renforcer ses protections, améliorer la défense, les armes, soigner les empoisonnements, préparer des potions... Ce n'est donc pas du bling bling. Le jeu propose de nombreux archétypes, parfois loin des guerriers ou des « magiciens », et on pourra jouer de simples bardes (les scaldes) ou des « travailleurs ».

illustrations © 7ème Cercle • tous droits réservés



D'aventure en aventure

Côté aventure, on a un bestiaire qui permettra de peupler quelques aventures, séparé en deux parties (fantastique et non-fantastique). Le livre s'achève sur une petite trilogie. Celle-ci est vraiment intéressante et permet aux joueurs de goûter un peu à tout : du politique, du diplomatique, de l'aventure, de l'enquête... Les joueurs pourront ainsi s'essayer à de nombreuses saveurs tout en étant mêlés à des affaires « internationales » qui auront (ou pas) de grosses répercussions sur le monde.

L'ÉCRAN DE JEU (2010)

L'écran est un 4 volets en carton très épais accompagné d'un livret de 16 pages. Côté joueur on a droit à une très belle illustration alors que côté meneur, on a les principales tables de jeu. De plus, à chacune d'entre elles, nous avons le n° de page correspondant dans le livre de base. Pratique pour s'y retrouver rapidement en pleine partie. Quant au livret qui l'accompagne, nous avons 4 PNJ, des infos sur des dieux mineurs, le calendrier nordique, et quelques objets particuliers. Ce n'est pas bien folichon même si un meneur inventif saura en tirer quelques histoires.

9 MONDES (2010)

96 pages en couleurs, couverture souple

Dans ce supplément, 7ème Cercle nous propose de nous familiariser avec l'aspect « croyances » des hommes du Nord. Pour cela le supplément est découpé en deux : la première partie apporte une description détaillée sur les 9 Mondes qui composent les croyances et présente de nombreuses

créatures fantastiques. Cette partie n'est utile qu'à des meneurs voulant en connaître plus sur ces croyances ou pour saupoudrer leurs parties de fantastique.

Hägard Dünord

La seconde partie de l'ouvrage est composée de deux aventures. Autant la première, sur quelques pages, reste très anecdotique et peu intéressante, autant la seconde est vraiment prenante. Elle a même l'étoffe d'une mini campagne. Elle propose un démarrage très calme qui peut être étoffé par le meneur avant d'emporter les joueurs dans une grosse aventure. Bien sûr, étant donné la nature du supplément, le fantastique est très présent dans ces histoires.

En bref, un bon supplément pour qui veut incorporer du fantastique dans ses aventures d'**Yggdrasil**.

ROIS DES MERS (2010)

80 pages en couleurs, couverture souple

Le supplément venant de sortir, on vous donne donc la présentation de l'éditeur :

*"J'ai gouverné des bateaux
Et me suis tenu à l'étrave,
seul seigneur de tout le peuple."
Völsa thattr, Str12*

Il est temps pour nos héros de prendre la mer et de partir à la conquête de ce titre convoité, saekonungar, Rois des Mers ! Pirate ou commerçant, mercenaire ou seigneur de son propre esquif, capitaine ou pilote, les mers septentrionales s'offrent aux audacieux qui assument leur Destin, humant l'odeur salée du vent froid qui fait claquer la voile.

Dans ce supplément, vous découvrirez :

- De nouvelles professions liées à la mer
- Des données indispensables sur les bateaux de la Scandia,
- Des règles et techniques de combat des marins.
- Un aperçu de quelques peuples voisins
- La généalogie des Royaumes du Nord, au moment de la campagne
- Pendant ce temps en Scandia, une mise au point des événements parallèles à la campagne
- "Par-delà les confins", la suite de la campagne, en trois chapitres.
- "Les feux de la Terre", un scénario jouable en dehors de la campagne ou en intermède.

lexique Yggdrasil

Yggdrasil c'est un univers décrit avec soin et passion par les gens du 7ème Cercle. Malgré cela, après la lecture du livre de base, nous n'avons qu'une seule envie : hurler notre désespoir face à l'absence de glossaire.

Et voilà donc pourquoi Di6dent a décidé de faire ce travail titanesque (faut bien s'envoyer des fleurs) qui est de farfouiller dans :

- Le Livre de Base (noté LdB par la suite)
- L'Ecran du Meneur (noté EM)
- 9 Mondes (noté 9M)

En ce qui concerne les Rois des Mers (noté RdM), il comporte un lexique intégralement repris ci-dessous, nous n'avons donc pas eu à chercher.

Cet article essaye de réunir l'ensemble des termes typiques de cet univers, une courte définition ainsi que l'ouvrage et la page où vous pouvez trouver plus d'informations sur le terme en question.

• A •

- Aegir** (EM p.4) : Dieu des océans, son nom signifie « la mer ».
- Alfar** (9M p.24) : créatures qui ont inspiré les elfes
- Ases** (9M) : Divinités vivant à Asgard
- Austr** (EM p.5) : Est
- Austrvegr** (RdM) : la route de l'Est

• B •

- Baldr** (LdB p.18) : dieu tué à cause de Loki
- Beiti àss** (RdM) : espar
- Berserkr** (LdB p.79) : Guerriers sauvages
- Blòt** (LdB p.20) : sacrifices aux dieux et esprits
- Bondi** (LdB p.43) : Homme libre
- Bragi** (EM p.3) : Dieu de la poésie. Bragi signifie poésie.
- Busse** (RdM) : gros langskip servant au transport de troupes

• D •

- Dagmál** (EM p.5) : repas du jour
- Dagr** (EM p.5) : jour par opposition à la nuit.
- Daegr** (EM p.5) : jour, au sens de 24h.
- Dises** (LdB p.19) : divinités féminines de la fertilité, de la mort ou du destin (ex : les Normes ou les Valkyries).
- Disir** (LdB p.19) : Dame
- Dreki** (9M p.6) : Dragon
- Dökkálfar** (9M p.46) : álfar sombre
- Dönsk tunga** (RdM) : le norrois, la langue parlée par les Hommes de la Scandia.
- Dvergar** (9M p.25 et p.30) : créatures qui ont inspiré les nains

• F •

- Fadno** (RdM) : flûte cérémonielle same
- Félag** (RdM) : littéralement compagnonnage. Désigne soit des frères jurés, soit une association de commerçants ou autres dans le but de monter une expédition, en achetant par exemple un bateau à plusieurs.
- Finnr, Finns** (RdM) : peuple vivant en Finland. Parfois appelés à tort finnois et confondus avec les Sames.
- Forseti** (EM p.3) : Dieu de la justice et de la paix.
- Fostbraethr** (LdB p.22) : Frères jurés
- Freyja** (LdB p.17) : Déesse de l'amour et de la volupté.
- Freyr** (LdB p.17) : Dieu de la végétation, du printemps, de la fécondité, de la fertilité du sol et des récoltes.
- Frigg** (LdB p.18) : déesse de l'amour conjugal
- Furor** (LdB p.102) : rage au combat
- Futhark** (LdB p.56) : alphabet runique de vingt-quatre signes.
- Fylgja** (LdB p.148) : double de l'âme de l'Homme.

• G •

- Galdr** (LdB p.55 et p.159) : magie des incantations
- Gòdi** (LdB p.20) : exécutant des rites.

• H •

- Hacksilfr** (RdM) : littéralement "argent haché". Mode de rémunération utilisé par les Hommes du Nord, qui ne frappent pas monnaie. Seul le poids en once compte pour le paiement d'un objet. Les anneaux d'argent (ou autre bijoux, vaisselle...etc), plus rarement d'or, sont débités à la hachette puis pesés pour obtenir le prix demandé.

Hamr (LdB p.147) : l'âme individuelle
Hásetar (RdM) : marins
Hiisi (RdM) : trolls fins
Heimdallr (LdB p.18) : gardiens des dieux.
Hirdmen (LdB p.79) : Guerriers professionnels
Heiti (LdB p.15) : surnoms, quelques exemples sont donnés p.15 et p.55.
Hnefatafl (LdB P.54) : jeu de stratégie utilisant une planche avec un damier
Hof (LdB p.20) : Temple.
Hólmang (LdB p.49) : duel ritualisé
Hugr (LdB p.147) : l'âme du monde

• I •

Idunn (EM p.3) : Déesse qui représente la jeunesse éternelle et la régénération.

• J •

Jarl (LdB p.43) : Chef de clan
Joik (RdM) : chants chamaniques Sames
Jöttnar (9M) : pluriel de Jötunn
Jötunn (9M) : Géant (de feu p.10, du givre p.18, des montagnes p.19)

• K •

Karv, karvi (RdM) : bateau marchand
Kaupangr (RdM) : comptoir commercial installé soit en Scandia, soit dans les pays étrangers, pouvant servir de marché, d'entrepôt, mais aussi d'abri en cas de problème, fournissant défense et inter-prètes.
Kaupskip (RdM) : bateaux marchands
Kenning (LdB p.15) : métaphore imagée pour parler de quelque chose, voire de quelqu'un (exemples p.55)
Kjerringa (RdM) : poutre dans laquelle s'articule le mât d'un bateau. Littéralement, *"la vieille sorcière"*.
Knörr (RdM) : bateau marchand Langskip : "long bateau", désigne les bateaux faits pour transporter des hommes, en opposition aux bateaux marchands, les kaupskip.

• L •

Landnordr (EM p.5) : Nord-est
Landsurdr (EM p.5) : Sud-est
Leidsögumadr (RdM) : pilote de bateau.
Loki (LdB p.18) : Dieu agitateur
Ljossálfar (9M p.23) : Álfar de lumière
Lypting (RdM) : partie surélevée à l'arrière d'un bateau.



• M •

Mánadr (EM p.5) : mois de l'année

• N •

Nadr (9M p.6) : serpent ou vipère

Náttmál (EM p.5) : repas de la nuit

Nidh (LdB p.160) : malédiction majeure infamante

Noaidi (RdM) : chamane Same

Nornes (LdB p.19) : elles sont les dises qui règlent le destin de l'ensemble des habitants des neuf mondes de la cosmogonie nordique.

Nordr (EM p.5) : Nord

• R •

Ran (EM p.4) : déesse des océans et des tempêtes.

• S •

Saekonnungar (RdM) : rois des mers.

Sames (RdM) : peuples vivant au Nord de la Scandinavie.

Scaldes (LdB p.79) : bardes

Sejdr (LdB p.150) : Sorcellerie ou magie de la transe

Sieidi (RdM) : lieux de culte des Sames

Sjaund (LdB p.22) : banquet funéraire

Skeide, skei (RdM) : langskip rapide et fin

Skipsrúm (RdM) : espace entre deux poutres. Sert à évaluer la longueur d'un bateau.

Stafn (RdM) : partie surélevée à l'avant d'un bateau.

Snekkjar (LdB p.64) : Bateau léger utilisé pour les expéditions guerrières et les voyages d'exploration.

Sólarhingr (EM p.5) : le cercle du soleil servant à connaître l'heure.

Sólarsteinn (RdM) : pierre solaire servant à la navigation. Sûrement du feldspath ou du cristal.

Sudr (EM p.5) : Sud

Styri (RdM) : gouvernail

Styrymadr (RdM) : capitaine d'un bateau. *"celui qui utilise le gouvernail"*

Svekkjar (RdM) : langskip

• T •

Thing (LdB p.46) : Grande Assemblée annuelle à ciel ouvert permettant de traiter les problèmes ordinaires ou extraordinaires.

Thorr (LdB p.15) : incarnation du tonnerre et Dieu des combats.

Thrall (LdB p.44) : esclaves

Thulr (LdB p.79) : on pourrait les comparer aux « druides »

Tjald (RdM) : petite tente montée à l'avant ou l'arrière d'un bateau.

Tyr (LdB p.16) : Dieu de la guerre légitime, tyr signifie Dieu.

• U •

Ulfhednar (RdM) : guerriers-fauves

Ullr (EM p.4) : Dieu des archers

Útnordr (EM p.5) : Nord-ouest

Útsudr (EM p.5) : Sud-Ouest

• V •

Vadmál (RdM) : tissu de laine des moutons angora norvégiens, tissé en lais roulés, utilisé pour les vêtements mais aussi pour les toiles. Très réputée, car légère, chaude et relativement imperméable.

Valhöll (9M p.21) : Valhalla

Valkyries (LdB p.20) : signifie *"celle qui choisit les morts"*, ce sont les Dises qui choisissent les guerriers valeureux qui méritent de siéger auprès d'Odhinn au Valhöll (Valhalla).

Vanes (9M p.27) : divinités vivant à Vanaheim

Vargr (LdB p.47) : banni

Vé (LdB p.22) : Lieu de culte

Vestr (EM p.5) : Ouest

Vestrvgr (RdM) : la route de l'Ouest

Vidarr (EM p.4) : dieu de la forêt, du silence et de la vengeance.

Völva (LdB p.79) : héritières des dons d'Odhinn, elles peuvent lancer des sorts.

• W •

Wergeld (LdB p.43) : littéralement « le prix de l'homme », c'est le prix du sang, qui est versé en dédommagement.

quelque chose de pourri au royaume du Jylland



Côte occidentale du Jylland au cœur de l'été. La canicule règne et afflige les hommes comme le bétail et les cultures, ce qui n'est pas fait pour rendre le moral à une population qui souffre depuis de nombreuses années. Les 40 ans du règne d'Olaf Gundersen ont été difficiles pour les Jutes de Ribe. Ce roi glouton et cupide est impopulaire même parmi ses proches, ses officiers et surtout ses vassaux. L'augmentation vertigineuse des impôts et taxes a appauvri le peuple et parallèlement la puissance du royaume des Jutes a considérablement diminué. Les banquets de la cour se tiennent au détriment de l'entraînement et de l'équipement des armées.

Gundersen se croit tranquille, le mur des Rois protégeant le Sud du pays des invasions des peuplades germaniques. À l'Est, les relations avec les Danois sont plutôt bonnes, même si Haldor, troisième enfant et seul fils d'Olaf, est parti se mettre au service du Roi du Danemark. En effet, le prince, ne supportant plus les errances de son père, s'est fâché avec lui et a préféré s'en aller, jurant de ne plus jamais remettre les pieds au Jylland. Sa mère Aasta et ses sœurs Hedriss et Béra en furent attristées mais ne purent le retenir.

nul n'échappe à la guerre

Le peuple est en proie à d'autres soucis. Il commençait à s'accoutumer à la pauvreté mais des nouvelles inquiétantes lui parviennent depuis quelques temps. Tous vivent avec la certitude qu'une guerre est imminente. Et cette perspective ne réjouit pas les cœurs car ils connaissent maintenant le nom de leurs ennemis : les trolls ! Ceux-ci se rassemblent en pays barbare.

Chez les habitants, la terreur s'installe, certains conteurs révèlent aux populations, souvent ignorantes, l'existence du Roi des trolls, (contes souvent déformés). D'autres préfèrent chanter les exploits des héros qui les ont jadis vaincus :

Faut-il voir un maléfice des trolls dans cette sécheresse persistante ? Toujours est-il qu'elle éprouve durement les organismes.

À Ribe, dans sa demeure royale, Olaf Gundersen se meurt. Il est âgé de 73 ans. Les hauts dignitaires du royaume s'inquiètent quand... le soir du solstice d'été, Bjarni, fils de Hedriss, héritier potentiel

du trône, profite de la maladie de son grand-père, du désordre de la cour et du relâchement dans la surveillance du palais pour s'emparer de l'épée, du torque et du casque du roi. Il s'enfuit immédiatement vers l'Est sur la route de Lundenborg en compagnie d'un jeune serviteur, Leif. Au palais, personne ne remarque quoi que ce soit jusqu'au lendemain matin. Pourtant à l'extérieur, le départ d'une silhouette cachée dans l'ombre ne passe pas inaperçu ...

Fils de Hedriss et d'un Jarl Danois, Bjarni est âgé de 18 ans. Après Haldor il est donc second dans l'ordre de succession. Bien qu'il manque de subtilité et de capacités à gouverner, nombreuses sont les personnes qui souhaitent le voir accéder au trône : sa mère, ses proches, quelques seigneurs qui voient en lui un individu influençable qui défendra leurs intérêts.

Le 3ème homme

Il y a aussi Woden, le roi des Germains du Nord, les Angles. Il entreprend de fortifier Horsa, sa capitale, et verrait d'un bon œil le couronnement d'un roi faible. Ses espions lui envoient des nouvelles chaque jour.

Le principal obstacle à ses projets est Bjarni lui-même. Caractériel et impulsif, il s'est mis en tête de sauver le Jylland de la menace des trolls. Pour parvenir à ses fins, le jeune prince a longuement étudié. S'intéressant au passé de la région, Bjarni découvrit que des colonies danoises avaient séjourné dans les collines désertes du cœur du Jylland. Il finit par être convaincu que les tombes d'Hord Beinirsson et Ganger Beinirsson (père et frère de Haldor) s'y trouvaient, et qu'elles cachaient des objets dont la puissance pourrait sauver le royaume. Quelques-uns de ses proches, informés, ne le crurent pas mais il poursuivit ses recherches et apprit l'existence d'une tour dont les fondations, très anciennes, semblaient détenir l'ultime renseignement.

Se moquant des conséquences de son geste, il part sans prévenir quiconque, informant seulement sa sœur qu'il recherche une tour. Seul Leif, son jeune serviteur, l'accompagne. Le lendemain matin, le capitaine de la garde découvrant le vol envoya aussitôt une troupe d'hommes fouiller la foire et les environs. L'après-midi, la cour en émoi réalisa que

le voleur était le prince. On envoya deux groupes armés supplémentaires vers l'intérieur de la péninsule.

La nouvelle n'arrange guère l'état du roi Gundersen qui meurt pendant la nuit. La panique s'empart de la cour. La sœur de Bjarni ayant révélé qu'il recherche une tour, on envoie les derniers hommes d'arme disponible à la poursuite du prince, conservant un nombre très réduit de gardes au palais. Les discussions s'engagent entre dignitaires : qui prendra la succession au trône ? Que faire sans les symboles de la monarchie ?

La mort du roi est cachée jusqu'au lendemain matin. Quant à la disparition du prince, seuls quelques soldats en sont informés. Chez les dignitaires, deux clans se forment : l'un favorable à Bjarni et l'autre, majoritaire, souhaitant le retour de Haldor. Au matin, la population accueille sans chagrin excessif l'annonce de la mort du roi et favorablement l'envoi d'une troupe vers le Danemark pour offrir le trône à Haldor. De nombreux seigneurs partent avec leurs hommes.

L'intrigue

Le lendemain, aucune nouvelle n'est encore parvenue à Ribe, quand un homme se présente au palais royal, déclarant avoir vu le prince sur la route de Lundenborg deux jours auparavant, avant qu'il ne rentre dans le village de Gizur, situé au sein d'une vallée profonde en plein cœur des collines abruptes du Jylland. Grâce à ce renseignement, l'espoir renaît dans le camp de Hedriss qui en profite pour monter une expédition de la dernière chance. Le retour de Bjarni et des symboles de l'autorité royale avant l'arrivée de Haldor devrait leur permettre de s'imposer.

Le porteur de la bonne nouvelle, pouvant reconnaître Bjarni, est embauché. Ragnard, un berserker, est chargé de diriger l'équipe. Vu la pénurie d'hommes d'arme actuellement (tous les guerriers sillonnent le Jylland à la recherche d'un voleur), Hedriss, recherchant des gens compétents, envoie ses recruteurs à la grande foire qui se tient chaque été à Ribe où ils vont naturellement tomber sur les PJ, qui s'y sont rendus ensemble ou séparément pour diverses raisons (à déterminer par le MJ).

Il serait bon, pour pimenter un peu le déroulement de la partie, qu'un ou deux personnages aient une préférence pour Haldor et cherchent, par exemple, à ramener les atours royaux pour que le fils aîné d'Olaf puisse s'en revêtir. D'autres, ayant une préférence pour le prince fou, chercheraient à ramener Bjarni pour le faire couronner (un homme à la solde de Hedriss pourrait très bien s'assurer de la fidélité d'un personnage au profil de mercenaire grâce à quelques biens matériels et un fidèle de Haldor pourrait fort bien tenter la même approche de son côté...).

Les PNJ

Vendrad

L'inconnu s'appelle Ivar (son vrai nom est Vendrad). C'est celui qui espionnait le palais et qui a vu le prince s'enfuir la nuit du vol. Il est l'agent de Woden à Ribe. Après le départ de Bjarni, il réussit à faire parler un garde qui lui révèle que le prince rechercherait des objets soi-disant très puissants et très anciens. Grâce à un corbeau espion qui suit le prince sur la route et à la magie, il envoya un message à Woden. Celui-ci lui répondit qu'il devait tout faire pour trouver ces objets. Quand Vendrad sut que le prince avait emporté les symboles sacrés de la royauté et qu'il apprit la mort du roi, il envoya un second message. Woden, voyant le parti qu'il pouvait tirer de cette affaire, lui donna ordre : 1. De récupérer les objets magiques. 2. De récupérer les atours royaux (moyen de pression sur le Jylland qui lui serait alors redevable). 3. D'aider au retour de Bjarni à Ribe pour favoriser son accès au pouvoir.

Le corbeau a pu suivre le prince jusqu'à Gizur. Il a ensuite perdu sa trace. Ignorant le but précis de Bjarni, Vendrad n'a vu comme solution pour en savoir plus que d'aller au palais, les cheveux teints en châtain, se faire passer pour Ivar venu de Gautar il y a un an et vivant pour le moment en contant des histoires. Étant la seule personne ayant vu et pouvant reconnaître le prince sous son aspect actuel, connaissant la direction prise par celui-ci (et n'ignorant rien des problèmes politiques du moment) il compte bien obtenir les renseignements qui lui manquent. Il a pour but d'accomplir, dans l'ordre des priorités indiquées les consignes de Woden.

Vendrad n'a pas grand intérêt à tuer les autres personnages (sauf cas de nécessité absolue ou si une bonne occasion se présente, mais ce, le plus tard



possible). Il a sur lui un médaillon avec le Triangle sacré, symbole des Angles, seul signe de reconnaissance, du matériel de maquillage, et une arme courte. Il faut essayer de le rendre sympathique pour qu'une éventuelle confrontation avec les PJ n'en soit que plus saisissante !

Ragnard

Ragnard est ici pour animer l'aventure, accélérer la connaissance entre les PJ, mais aussi pour tester les joueurs face à une autorité supérieure incapable ; il leur faudra réagir et prendre des décisions.

Ragnard est un berserkr de la garde royale qui n'est plus motivé. Il n'a plus rempli de mission depuis des années (ce qui ne l'empêche pas de raconter souvent ses exploits passés). De plus, l'âge venant n'a pas arrangé son moral et aujourd'hui, il attend son dernier combat avec un brin d'impatience.

S'il n'est pas parti avec les autres troupes, c'est parce qu'il était ivre au moment du départ. Il ne se soucie donc que très peu de la mission et voit là une bonne occasion de sortir, de se divertir, de boire, de jouer, de rencontrer des amis et de se battre.

Ragnard peut s'emporter facilement et est loin d'être lâche (au contraire, il fonce sans réfléchir). Il foncera à vue sur les trolls qu'il verra, de même qu'il attaquera les brigands, quand les joueurs auront réalisé ce qu'ils sont (ce n'est pas lui qui doit réagir lors de la rencontre). Ce PNJ est là pour tester les joueurs. Les groupes qui ne réagiront pas assez vite pourront être pénalisés en perdant du temps ou en voyant certaines rencontres gâchées. Une fois son travail de perturbateur accompli, ce PNJ devient beaucoup moins intéressant. Vous pouvez donc vous en débarrasser lors d'une rencontre avec des trolls.

Le départ

Après avoir été contactés dans la matinee, les PJ sont réunis à 11h sous une tente en bordure de la foire. Un noble leur explique la mission (dont de nombreux éléments sont supposés inconnus des personnages), après avoir résumé la situation. Les PJ doivent ramener le prince et surtout les symboles de la royauté. Le prince rechercherait une tour dans les collines, où il espérait trouver on ne sait quel objet (en fait, tous les personnages savent vaguement de quoi il s'agit pour en avoir entendu parler dans des contes). Il a été vu pour la dernière fois trois jours auparavant, aux portes de Gizur par Ivar, qui saura le reconnaître, en compagnie d'un serviteur (Leif). S'ils réussissent, ils auront au moins (récompense à déterminer par le MJ)

Une heure est laissée aux PJ pour effectuer leurs préparatifs hâtifs et leurs derniers achats à la foire, c'est l'occasion pour les partisans des deux camps de les aborder. Ils prennent un repas et quittent Ribe vers 13h. L'allure de départ est rapide, la petite troupe allonge le pas et Ragnard explique qu'ils passeront la nuit à Valende. Au premier hameau, à mi-chemin, il propose une halte pour boire et il offre une tournée aux personnages. C'est l'occasion de mieux faire connaissance après la brève présentation extérieure du début.

Le soir, le groupe est à Valende. Dans le hall du Jarl local, celui-ci entame bientôt une partie de dés (à laquelle les PJ peuvent participer). Comme il a une chance étonnante, il est bientôt accusé de tricherie



par un groupe de voyageurs, et une bagarre éclate (vers 20h). Cette échauffourée tourne rapidement au combat à mort après que Ragnard, voulant défendre le Jarl, ait fendu le crâne d'un de ses imprudents opposants pour donner le ton. Somme toute une bonne occasion de développer une certaine convivialité et de renforcer les liens d'amitié...

Pendant le voyage...

En cette saison, le soleil se lève à 5h et se couche à 19h. Il fait chaud et sec pendant toute l'aventure, à l'exception d'un seul orage très violent à placer au moment qui semblera le plus opportun.

Gizur

Les PJ y passent nécessairement, (après la halte souhaitée par Ragnard). Bjarni y est passé deux jours après son départ à la nuit tombante. Personne ne l'a remarqué car il est allé directement à l'auberge. Deux personnes se souviennent de Bjarni et de son serviteur : la servante, étonnée de voir deux jeunes hommes commander leur repas puis aller les manger dehors à l'écart, et un jeune garçon qui les a épiés. Bjarni a acheté son silence en lui donnant une bague, mais il ne sait pas garder un secret...

La servante aussi pourra parler : elle pense que les deux hommes sont partis par la route de Ludenborg. Les PJs n'obtiendront pas d'autres informations, même auprès du chef local.

Ragnard va obtenir que le groupe soit logé sous le hall du chef, où il a bien l'intention de s'adonner à de copieuses libations. Chaude ambiance : contes, musique, danses, boissons, venaisons ; la fête dure jusqu'à 4h du matin, empêchant les PJ de dormir sauf à sortir pour dormir dehors.

Le réveil du lendemain est difficile : vers 10h pour les moins éméchés, midi passé pour Ragnard qui a une sérieuse gueule de bois... il n'est pas question de poursuivre en forçant l'allure. Les PJs pourront tenter en vain de le réveiller, mais s'ils forcent trop, ils risquent de l'énerver fortement.

Dans les hameaux sur la route, personne n'a vu le prince, car celui-ci les a contournés. Bjarni a passé la nuit dans la forêt avant Ludenborg, puis a quitté la route de l'Est pour prendre un sentier vers le Sud.

Le parcours de Bjarni

Après avoir contourné la butte où se trouve la motte castrale en ruine, il est arrivé au soir de son troisième jour de voyage à son but. Son feu a été repéré par des brigands (qui habitent occasionnellement la tour en ruines), dont cinq suivirent le prince et son écuyer. Dans la soirée, le serviteur de Bjarni parti en éclaireur trouva l'entrée d'une caverne et les deux jeunes gens se mirent en route pour y pénétrer le lendemain matin, avançant à la lisière de la forêt.

Arrivés au pied de la paroi sur laquelle se situe l'entrée, Bjarni décida de laisser là son serviteur et de tenter seul l'escalade – portant dans un sac les attributs royaux). 15m d'escalade difficile sur paroi friable, heureusement il y a des végétaux pour s'accrocher de-ci de-là.

Peu après son départ, les brigands arrivèrent, tuèrent son serviteur dont ils abandonnèrent le corps dans les taillis non loin de là (il n'est pas difficile à découvrir). Ils emportèrent l'équipement resté là puis s'éloignèrent.

Pendant ce temps, Bjarni était entré à quelques mètres sous terre dans le tunnel, n'avait rien trouvé et s'était décidé après un moment de découragement à ressortir. A son retour, se voyant seul, et les forces surhumaines que lui insufflait sa folie l'ayant quitté d'un coup, il était parti au hasard, complètement ahuris d'avoir échoué et commençant à délirer.

La Maison Longue

La Maison Longue se situe près du gué sur la Sarle (rivière qui marque la frontière avec la colonie danoise), là où passe la route de Ludenborg. Non loin de là se trouve un enclos sacré. C'est là que Bjarni finit par s'écrouler après une longue divagation à travers la forêt. Il est couvert de terre sur le visage, les vêtements et les mains. Il n'y a rien d'autre à trouver dans l'enclos.

La Maison longue est superbe et son intérieur est splendide. Elle marque la puissance des danois pour les voyageurs qui viennent de l'Ouest.

Découvert par un soldat danois, Bjarni y a été installé près du feu. On lui apporte régulièrement de l'eau, mais il n'a pas été reconnu par les danois. Les PJ ne devraient pas avoir trop de difficulté à l'identifier. Il sera plus difficile en revanche de retrouver et surtout d'obtenir le sac du prince et son

précieux contenu, qui est aux mains du soldat qui l'a retrouvé inconscient. Celui-ci n'a évidemment aucune intention de se séparer de sa prise !

Tour en ruine

Les fondations de la tour de guet semblent dater de plus de 50 ans. Bjarni a passé une nuit au pied du tertre abrupte sur lequel elle a été érigée, y allumant un feu de camp dont les vestiges se repèrent facilement. On peut aussi remarquer que des hommes ont séjourné dans les ruines, sans pouvoir dire ni quand ni combien.

Maubaise rencontre

Les bandits constituent la première rencontre des PJ, le jour suivant leur départ de la Maison Longue, ou avant s'ils vont directement vers la tour. Quoi qu'il en soit, ils croisent les brigands (7 hommes et une femme). Si le cadavre de Leif a été découvert, on peut facilement les soupçonner dans cette région quasi déserte. Dans le cas contraire, le fait que la femme soit la seule à porter des vêtements de noble peut aussi attirer l'attention...

Après la rencontre, si Ragnard n'a pas massacré tous les brigands, les PJ peuvent les interroger. Tous les bandits admettent avoir pillé le campement des deux hommes, mais ils nient avoir vu qui que ce soit. Sous la torture ils avouent le meurtre de Leif.

La présence des trolls

Une menace autrement plus sérieuse que les brigands rôde dans les bois au sud de la route de Lundenborg. En effet, des trolls se sont infiltrés en territoire Jute et sont remontés jusque dans les environs du guet de la Sarle.

Si les PJ s'aventurent trop souvent à travers bois, le MJ peut décider de les leur faire rencontrer... Ils sont trois, ce qui constitue déjà une menace très conséquente. Vous pouvez trouver leurs caractéristiques à la page 179 du livre de base.

Le tunnel dans le tertre

Pour y accéder il faut grimper le long de la paroi friable (qui abrite, petite sucrerie, un nid de guêpes). L'entrée est partiellement masquée par des buissons épineux. De la mousse et des racines pendent



du plafond. C'est pourtant du sol que vient le danger : au milieu du tunnel une partie du sol va s'effondrer sous le poids du premier PJ, entraînant un risque de chute de trois mètres dans une fondrière. Cette fondrière a déjà un occupant : en effet, un homme a été enterré là. Visiblement un guerrier noble, porteur de quelques objets, au choix du MJ.

En avançant davantage vers le fond du tunnel, les PJ tombent sur une paroi rocheuse, et les traces de Bjarni ainsi que d'un ou plusieurs animaux qui ont vécu là auparavant, sans doute des blaireaux. Mais nulle trace d'autres trésors enfouis.

La fin de la partie est absolument imprévisible. Elle dépendra des actions des joueurs et de la chronologie générale qui peut occasionner d'autres rencontres, comme celle avec Haldor, de retour d'exil, faisant halte avec ses partisans à la Maison Longue avant de rentrer sur ses terres. Sans compter les manœuvres et la trahison de Vendrad qui peut intervenir à tout moment.

Certains PJ tenteront peut-être un coup de force, dans un sens ou dans l'autre. L'espion peut chercher à s'enfuir avec les objets, plein Sud à travers bois vers le Mur des rois pour rejoindre le territoire des Angles, ce qui peut donner lieu à une traque forestière...

Quoi qu'il arrive, Haldor sera couronné roi et on découvrira que Woden est devenu un ennemi, et prépare une attaque d'envergure contre le Jylland (ce qui se fera peut-être grâce aux personnages).



de MJ à MJ

[inspis & conseils]

**un peu paradoxal d'inaugurer une rubrique consacrée aux MJ
avec une aide de jeu destinée aux joueurs...** mais quel meilleur moyen
d'aider un meneur de jeu que d'avoir LE joueur parfait ?

Mais commençons par un petit crochet par la Perse, qui saura, à n'en pas douter,
inspirer le scénariste qui sommeille en vous !

[inspi]

Prince of Persia LES SABLES OUBLIES

Un film de Mike Newell

[œuvre]

Depuis *Pirates des Caraïbes*, l'équation est à peu près connue désormais : Disney + Bruckheimer + licence ludique (*Pirates des Caraïbes* était une attraction, *Prince of Persia* est un jeu vidéo) = en toute logique, le blockbuster à succès de l'été. C'est une formule qui manque d'âme mais qui peut se montrer efficace pour peu que l'on sache à quoi s'attendre : un divertissement solide, agréable à suivre et pouvant plaire aux enfants. Mais elle peut aussi être d'une grande fadeur quand un yes-man sans talent est aux commandes, livrant un produit calibré et sans surprise.



C'était d'ailleurs un peu dans cette catégorie que se trouvaient les *Pirates des Caraïbes* : trop longs, mal rythmés et ne tenant finalement que sur le cabotinage de Johnny Depp. Pour *Prince of Persia*, le nom du réalisateur pouvait déjà un peu rassurer :

Mike Newell avait livré un *Harry Potter* fort sympathique (*la Coupe de Feu*) et joliment mis en image. On pouvait donc s'attendre à un bon blockbuster estival – d'autant que tout dans le projet s'y prêtait (soleil, dépaysement, belle princesse...).

Inutile de faire durer le suspense : en effet, **Prince of Persia** est un film particulièrement réjouissant. Il possède de nombreuses qualités, dont certaines assez inattendues. C'est ainsi que le scénario, sans être révolutionnaire ou surprenant outre-mesure, se permet d'être plutôt bien écrit, faisant la part belle à de nombreux rebondissements ou retournements de situation et laissant se développer quelques personnages plus intéressants qu'il n'y paraît. On ne s'ennuie donc pas car les protagonistes sont attachants (Jake Gyllenhaal incarne un prince roublard avec beaucoup d'enthousiasme, Gemma Arterton est une princesse comme on a envie d'en sauver plus souvent et l'alchimie entre les deux acteurs est palpable), les seconds rôles bien campés (Alfred Molina se paie les meilleures répliques du film et Ben Kingsley... fait du Ben Kingsley) et que l'intrigue va à l'essentiel.

C'est visuellement que le film emporte totalement l'adhésion. C'est un gros budget, les moyens se sentent : des décors sublimes (Alamut, les nombreux paysages entre désert et oasis) malgré quelques fausses notes au niveau des effets spéciaux (le final sent trop la synthèse, hélas). Mais plus que cela, Mike Newell a un réel talent pour créer des images qui marquent la rétine : son traitement des Hassansin par exemple est vraiment excellent : des tueurs des sables mâtinés de Nazgûls, oscillant entre créatures surnaturelles et mercenaires d'élite. Et tout cela est bien mis à profit durant les nombreuses scènes d'action – qui savent être variées. De ce côté-là, on a droit à tout ce qui faisait la réputation du jeu vidéo : poursuites endiablées (du

parkour dans des décors moyen-orientaux en somme), combats d'escrime, course effrénée pour atteindre le McGuffin, etc. Il y a même un fabuleux duel à l'arme de lancer, mis en scène avec soin et suintant d'héroïsme.

C'est donc avec un grand sourire que l'on sort de la séance, ayant assisté deux heures durant à un spectacle de fort belle facture, emballé avec honnêteté et un certain respect de l'œuvre-source. En ce début d'été, on en demande parfois pas plus.

[inspi]

C'est un fait qui frappera tout rôliste allant voir **Prince of Persia** : ce film est une mine d'inspiration pour notre loisir.

En premier lieu évidemment, son décor et son thème le destinent plus particulièrement à des MJ œuvrant sur **Capharnaüm** : **l'Héritage des Dragons, la Légende des Terres brûlées** ou même **Al-Qadim**. Tous ces jeux partagent en effet avec le film une orientation « Moyen-Orient de fantasy » et l'intrigue (mais aussi les ambiances, décors et personnages) de **Prince of Persia** s'y recyclera donc aisément. D'ailleurs, les héros sont quasiment un groupe de PJ : le prince agile et gentil, la princesse casse-pied dépositaire d'un antique savoir, le chef de bande malhonnête mais ayant bon fond, le lanceur de couteaux honorable... Même les répliques et relations entre eux ne dépareilleraient pas autour d'une table de jeu !

Plus généraliste, la façon dont le pouvoir des Sables du Temps est mis en scène est assez instructive. La capacité de remonter dans le temps est une sorte d'épine dans le pied universelle pour les MJ – que ce soit par la magie, un pouvoir de super-héros, un artefact technologique... Dans **Prince of Persia**, quelques pistes sont données pour gérer ça : limiter le nombre de fois où ce pouvoir peut être utilisé (pouvoir le recharger devenant alors un enjeu scénaristique), réduire l'amplitude du voyage temporel (revenir une minute en arrière est utile, mais pas ultime), imposer des contraintes (tu remontes le temps mais uniquement « spirituellement » et pas physiquement : tu te retrouves donc dans la même situation mais avec la mémoire de la suite), etc. Rien de révolutionnaire, mais des idées intéressantes et bien mises en scène de surcroît.

Quant aux scènes d'action, là encore elles peuvent donner bien des idées pour changer du sempiternel combat sans relief. Des poursuites dans des

décors propices aux meilleures acrobaties, des affrontements mettant à profit les éléments de l'environnement et utilisant des armes originales, un face à face entre utilisateurs d'armes de lancer vraiment bien mis en valeur... Il y a là de quoi piocher et ainsi surprendre les joueurs.

La bande-origine est signée Harry Gregson-Williams, un vétéran compétent mais sans génie. La musique est donc agréable mais pas inoubliable dans le cadre du film, sonnante parfois très familière à nos oreilles. Par contre, pour sonoriser une partie (surtout de l'un des jeux déjà cités), elle est très utile voire indispensable. Outre qu'elle soit aisément trouvable dans le commerce, ses pistes sont longues et variées, dans une ambiance moyen-orientale continue. Action, mystère, romance, contemplation : de quoi emporter vos joueurs en plein Empire perse !



[œuvre]

[inspi]





joueurs

électrisez la tablee !

Ils sont légion, les articles génériques proposant au MJ d'améliorer son style. En revanche, les conseils s'adressant au joueur sont bien rares (cf. bibliographie en fin d'article). Aurait-on affaire à un « complexe du joueur » ? Le MJ prépare sa partie à l'avance, se documente, peaufine ses intrigues, et abat encore un boulot d'enfer pendant la soirée. Et le joueur ? La réussite d'une partie dépend-elle uniquement du MJ et du scénario ?

Nous pensons que le rôle du joueur est grandement sous-estimé. La qualité de son jeu et l'interprétation de son PJ peut améliorer la réussite d'une partie, son divertissement et celui de toute la tablee.

À l'instar du MJ, il peut fournir des efforts pour relever sa qualité de jeu, et ceux-ci peuvent s'avérer payants. Le besoin des joueurs en conseils de jeu existe, à défaut d'être formulé.

Nous ne proposons pas ici de bonne ou de mauvaise manière de jouer. Nous présenterons des techniques génériques susceptibles de convenir à une majorité de tablees. Vous pouvez aussi construire vos propres techniques en opposition à ces propositions. Tout reste également à négocier avec le MJ. Plus qu'un arbitre, c'est un partenaire de jeu à qui vous ferez bien de soumettre vos innovations avant de le mettre en pratique. Vous serez contre-productifs si vous ne saisissez pas les attentes du MJ et si vous ne négociez pas avec lui.

Joueurs... À votre tour de briller !

au commencement :

la création de personnage

Les attentes du MJ

À savoir : si l veut un contexte chevaleresque, ou cynique, ou épique etc. certains jeux induisent fortement le type de personnages qu'on trouve dedans, d'autres moins car ils sont plus génériques, ou considèrent que ce ne sont pas forcément les demi-dieux/shadowrunners/vampires secrets qui sont le centre de l'action. Donc, quand des indications claires ne sont pas données, les demander.

Si le meneur veut de l'intrigue, ça ne rend pas un personnage bourrin inutile, mais si tout le monde joue des bourrins, l'intrigue peut aller se rhabiller.

Une fois les intentions clairement mises en évidence, si on en a la possibilité, ne pas hésiter à en parler de façon souple avec les autres joueurs : je me verrais plutôt jouer le diplomate du groupe, ou le frappeur, ou le fureteur, ou le pontifiant érudit... on ne parle pas de classes de personnage, ni même d'archétypes en termes de règles – tout ça

vient après dans la création elle-même. On parle juste de s'assurer que chaque perso pourra avoir sa spécificité, sa place et son intérêt dans le groupe et le contexte, avant même de se torturer à savoir exactement ce qu'il veut et pourquoi.

Ce que votre perso a dans le ventre

Avant de répartir les points de création, la rédaction de l'historique, ou la liste des équipements, demandez-vous : QUI est votre personnage ? Où va-t-il ? Par quels moyens ? Bref, trouvez le « truc » qui anime votre perso, guidera son interprétation, le rendra cohérent, crédible et cool. Si les questionnaires semblent utiles, ils sont trop kaléidoscopiques. Il faut justement rassembler toutes ces facettes pour avoir une idée globale du perso.

Choix de la thématique

Dans l'absolu une phrase simple convient mieux. C'est la thématique de votre perso.

Exemples : « *le désir de vengeance guide mon bras* » ; « *Je suis maudit et en quête de rédemption* » ; « *Je me sous-estime donc je manipule les gens pour être aimé* » ; « *La raison d'état transcende tout* », « *Je combats toute autorité injuste* »

C'est de la dramaturgie de comptoir. Mais c'est bien suffisant dans le cadre d'un jeu de rôle.

Cette thématique vous permet d'endosser un « skin émotionnel » qui :

- expliquera les leçons que le perso a tiré de son passé
- déterminera sa façon de penser, de parler (développez des catch phrases !), de voir les autres, d'agir, d'évoluer.

Elle peut rester secrète. Mais elle donnera une solidité à votre interprétation, et permettra à la table de mesurer ce qu'on peut attendre du perso. Elle va s'affiner au bout d'une séance ou deux. Ensuite, gardez le cap. Une thématique forte peut être imaginée dès la création, mais évitez de trahir le style du jeu. L'historique, les stats, le questionnaire, les mécaniques de profilage psychologique vous guident vers cette thématique. Dès qu'elle est déterminée, vous allez devoir la mettre à l'épreuve du feu en l'interprétant. Si elle vous convient, si elle justifie chacune de vos actions, gardez-la.

Choix des problématiques

Cette thématique n'induit pas une ligne de conduite figée. Elle va donner naissance à des problématiques. Si la thématique est « *la raison d'état transcende tout* », on peut en déduire les problématiques suivantes : « *Dois-je obéir à des ordres idiots ?* », « *Et si le chef de l'état lui-même agit contre l'état ?* », « *Et si mes amis ont agi contre la raison d'état ?* ». Autant de dilemmes moraux passionnants à résoudre. On peut même envisager que le personnage s'en trouve changé à jamais.

La thématique forme un squelette idéal pour votre personnage. À vous de rajouter de la chair autour.

Choix des intrigues personnelles

Développer une intrigue personnelle peut être dangereux. Car elle risque d'interférer avec l'intrigue principale, ou de générer de la frustration si elle n'est jamais mise en scène. Demandez au MJ s'il désire une intrigue personnelle. Prendra-t-il plaisir à la faire jouer ? Aura-il le temps de s'en occuper ? Ne risque-t-on pas d'occulter les personnages qui n'en ont pas ?

Autant les intrigues personnelles peuvent être un formidable levier pour une campagne, autant elles peuvent s'avérer un investissement ruineux. Une bonne intrigue personnelle est épurée, élégante. Même alambiquée, on doit pouvoir la résumer et la lier étroitement à la thématique.

Si la thématique est « *la vengeance guide mon bras et me dicte un idéal de pureté* », l'intrigue personnelle pourra être : « *Je pourchasse ceux qui m'ont trahi pour leur faire payer au centuple* ».

Vous obtenez une ligne de conduite très simple, applicable à toutes les situations, et qui pourra faire l'objet d'interprétation au quotidien, d'intrigues, de remise en question, et de paradoxes : « *J'applique la loi du talion* ».

Laissez de la place à votre MJ pour manœuvrer. Ne définissez pas qui sont vos ennemis un par un, juste pourquoi d'après votre personnage, ils sont ses ennemis. Laissez au meneur le soin de les noircir encore, de les rendre plus sympathiques, de faire en sorte qu'ils ne soient pas forcément les méchants de l'histoire, etc. Efforcez vous de jeter quelques bases, mais de vous ménager un maximum de plaisir, de renversements, de choix cornéliens, voire de découvertes inattendues. C'est quand même plus inté-

ressant que d'avoir sa liste d'ennemis toute faite et dans chaque patelin de vérifier qu'il n'y en a pas un à trucider. Plus on est précis, moins une intrigue personnelle a de chances d'être utilisable à long terme sans torpiller l'implication des autres joueurs. Laissez au meneur de jeu la possibilité de les intégrer justement dans une trame plus souple, ou même de mélanger et recomposer les trames de plusieurs joueurs pour en faire une méta-trame récurrente.

Centrifugez votre perso, et récupérez le sédiment : vous saurez qui il est, et comment le jouer, et ce sera d'enfer. Ce ne sera plus un amas de caracs ou de background, mais un être vivant et doué de conscience.

Quitte à créer un background à tiroirs, autant ne pas les fermer à clé

Le MJ apprécie les personnages fouillés, cool ! Profitez-en pour mitonner un historique aux petits oignons. Mais encore ?

Less is more

Les histoires simples font les meilleurs soupes (l'élue de mon cœur a disparu, j'ai usurpé l'identité d'un autre, etc.). Et pourquoi pas, imaginez un passé commun des PJs en accord avec les autres joueurs, ou un but commun, créez de la synergie dès le départ. Et si on joue PvP ? La discorde peut aussi se planifier à l'avance...

On crée des PNJ !

C'est bien d'imaginer des PNJ pour son historique. C'est mieux s'ils sont bien intégrés à l'univers de campagne. À **COPS**, les PNJ de votre historique devraient être liés à l'univers des séries policières (autre flic, avocat, call-girl, petit dealer, victime d'un serial-killer...). Le système de jeu prévoit des contacts ? Encore mieux ! Intégrez-les à votre historique.

Mais évitez de dire « *il m'est loyal jusqu'à la mort* », ou « *elle fera tout pour moi* », soyez plus générique : vous avez une relation purement commerciale, vous avez souvent travaillé ensemble, vous pensez que le PNJ et vous êtes des amis de longue date, etc. mais là encore, laissez au MJ la place de changer certaines choses, parce que la perspective de votre PJ n'est pas la vérité, juste ce que lui croit être la vérité.

L'avenir prime sur le passé

L'historique sert à mesurer le chemin parcouru, à justifier ce qu'est le perso aujourd'hui et les décisions qu'il prendra demain. Il est là pour nourrir une interprétation, en cohérence avec les facultés du personnage. Il faut que le personnage puisse se remettre en cause, et changer d'attitude en fonction des événements de la campagne.

La feuille de perso est une lettre d'amour au MJ. Les autres joueurs, ils sentent le fuel ?

Les autres joueurs seront frustrés s'ils n'apprennent jamais rien sur votre historique. Prévoyez des révélations fracassantes. Expliquez vos motivations un minimum (si besoin en méta-jeu). Et si on joue PvP ? Soyez sympa, lâchez des indices. Ou au contraire, jouez parfaitement votre façade de partenaire d'une loyauté sans faille.



être dans le *ton*

Les techniques génériques de création de personnage ne suffisent pas. Il faut aussi veiller à rester dans les canons de l'univers de jeu pratiqué.

À quoi joue-t-on exactement ?

Quels sont l'ambiance du jeu (héroïque, pulp, gritty...), le rôle des PJs (victimes dans **Sombre**, héros dans **l'Appel de Cthulhu**), les archétypes disponibles ? Amenez le MJ à développer. Que fait un PJ canonique de l'univers de jeu ? Quelles sont les références morales ? Les rapports des PJ à l'autorité ? Leur rôle social ? Si vous connaissez déjà bien le jeu pratiqué, dites-vous que le MJ en a sa propre vision personnelle. Il n'est jamais inutile de savoir comment il voit les bases du groupe de PJs idéal pour sa campagne. Demandez à lire les chapitres sur le milieu d'origine de votre personnage, sa caste, ou sa profession. Faites vos propres recherches, et rendez votre personnage crédible et cohérent avec l'univers de jeu.

Roulez des mécaniques

Prêtez attention aux mécanismes originaux du jeu. Préférez des atouts/handicaps typiques de l'univers, tâchez de les jouer à fond. S'il y a des points d'héroïsme, n'en soyez pas avare, même s'ils sont à double tranchant ! Cela participe de l'identité du jeu. Surtout, n'ayez pas peur du système.

Faites couleur locale

Finis de jouer toujours le même perso ! Choisissez des archétypes du jeu. Dans Les Royaumes d'Acier, c'est triste si personne n'interprète un automate à vapeur. Participez à l'ambiance du jeu, vous enrichirez le décor. Si vous êtes d'humeur badine, vous pouvez jouer un anti-archétype : un clown à **Chill**, un kobold multiclassé à **D&D**... Le décalage peut s'avérer pittoresque ! Mais veillez à ce que ça ne casse pas l'ambiance.

travailler son *immersion*

Rien ne sert d'avoir un personnage construit de façon élégante et de le jouer selon les canons du jeu si au final, vous n'êtes pas immergé dans l'univers. Vous pouvez bonifier l'expérience de jeu en travaillant sur votre propre immersion, et celle des autres joueurs. Cela implique, même sans s'interdire des digressions, de respecter les autres joueurs, et de respecter le jeu. Des choses simples comme ne pas choisir le paroxysme de la séance pour montrer la dernière vidéo à la mode sur le net. Et des choses plus raffinées également.

Si vous voulez que la partie soit plus qu'une sympathique soirée entre amis, mais aussi une gratifiante expérience de jeu, il va falloir un effort de concentration. C'est décidé, on s'implique dans son personnage, et dans l'univers de jeu !

Restez « aware »

Écoutez bien les descriptions du MJ, visualisez l'ensemble. Si le MJ est laconique (« *Voici la planète alpha. C'est une grosse boule de billard* »), faites-le développer. C'est aussi valable quand les autres décrivent leurs persos ou leurs actions.

Faites des activités typiques du jeu

Une cérémonie du thé à L5R, un jeu vidéo holographique à Star Wars ou un cours de savate dans Maléfices : à défaut d'être rentable, ça enrichit l'ambiance du jeu. Chinez au marché local, visitez les temples, parlez à vos voisins, etc. Faites du tourisme rôlistique. Cela reste une occasion de se faire des contacts ou de chaparder une bourse !

Prenez des notes

Et oui ! Astreignez-vous au moins à noter les descriptions des autres PJ, PNJ majeurs, croquis, plans... Cela enrichit votre visualisation de l'univers. La relecture en est souvent très gratifiante.



94

Faites partie du décor

Agrémentez la description de votre perso : changez de vêtements, sortez des objets personnels, évoquez tel voyage, commandez tel cocktail. Utilisez votre «*espace de narration*». Si l'occasion se présente, faites visiter votre QG/appart/antré. Ou trouvez des endroits exotiques pour les rendez-vous. Un hammam, une salle d'entraînement, ou un astéroïde isolé peuvent remplacer la sempiternelle taverne.

Interprétez votre personnage. Il a du caractère, montrez-le, faites l'acteur ! Modulez le ton de votre voix, pensez accents, tics de langages, expressions corporelles... Sans trop en faire. On ne concourt pas pour le Molière, un jeu trop outré lassera tout le monde. Vous êtes perdu ? Jouez à une soirée enquête : un entraînement parfait.

Assistez le MJ

Postez-lui les wiki, les articles ou les banques d'images qui vont bien... Votre MJ n'est pas un scénographe émérite ? Et si vous y vous collez ? Rien ne vous interdit de fournir du matériel, des inspirations, de designer des éléments proches de votre personnage. Vous pouvez même gérer la sonorisation des parties.

Si ces détails sont importants dans un univers «exotique» (med-fan, SF, historique...), ils ne sont pas à négliger en contemporain. Résultat : toute la tablée est plus immergée. Ne soyez pas étonné d'y trouver du plaisir...

jouer collectif

Ainsi, le travail d'immersion peut être collectif : le jeu de rôle est un sport d'équipe. En mettant un peu son égo de PJ entre parenthèses et en développant un jeu vraiment collectif, on optimise l'ambiance, et on en récolte les fruits. Un pari gagnant-gagnant.

L'Agence tous risques

Tout commence à la création de perso : soyez complémentaire du reste du groupe : développez des compétences, un milieu d'origine, des contacts... que les autres n'ont pas. Votre perso doit avoir une raison valable d'intégrer l'équipe, et d'y rester. Des alignements proches, un concept commun, le même boss. En vous concertant avec le groupe dès la création, mettez en place une réelle synergie.

Savoir s'effacer

Un exercice d'humilité et de fair-play : ne pas monopoliser la parole, ne pas résoudre l'enquête tout seul, laisser agir les autres. Si vous jouez le guerrier du groupe, ne forcez pas le groupe à résoudre tous les conflits par le combat. Le PJ social a peut-être les moyens de les résoudre par la diplomatie ou le subterfuge. Mettez-là un peu en

veilleuse pour laisser les autres se mettre en lumière. Privilégiez les interactions PJ-PJ plutôt que PJ-PNJ, mutualisez les contacts, les ressources.

Mais si on joue PvP ?

Alors, plus de coopération qui tienne ! Mais restez courtois ! Si les PJ sont censés se détester, ça ne vous autorise pas à monopoliser la parole et les chips, gruger aux dés, ou vous montrer infect hors-jeu ! De surcroît, sachez faire des alliances, même temporaires ou félonnes, et assurez-vous que les autres persos sont aussi mis en valeur.

Tout est question de respect. Vous verrez que l'ambiance de jeu n'en sera que plus conviviale. Et si on laisse la plante verte du groupe prendre un peu la parole, on peut lui découvrir des ressources insoupçonnées.

harder, faster, stronger : *donner du rythme*

Maintenant que vous agissez moins à l'instinct, vous pouvez mieux gérer vos actes au regard de ceux des autres, y compris du MJ. Ainsi, la gestion du rythme pendant la partie. C'est à ce niveau que les joueurs ont le plus d'influence. Le rythme de jeu au cours d'une partie est forcément différent si on joue pulp ou ambiance, décontracté ou cérébral... Mais nous avons tous vu des parties s'enliser dans les longueurs et les digressions. Comment y remédier ?

Quand le blabla s'éternise

Faire un plan, c'est bien. Y passer des plombes, c'est mal. Optimisez la communication. Pour faire avancer le schmilblick, synthétisez ce que les autres ont proposé. En planifiant, cantonnez-vous à votre rôle. À **Shadowrun**, si vous jouez un hacker, n'allez pas dire au street sam ce qu'il doit faire. Même si c'est utile de lui montrer les erreurs cruciales qu'il a oubliées, ne jouez pas son rôle à sa place. Et si le groupe tarde vraiment trop à prendre une décision ? Soyez fous : foncez dans le tas ! La tablée vous en sera au final reconnaissante. Au pire, les catastrophes font de bons souvenirs...

Quand les apartés avec le MJ bouffent tout

Si vous êtes impliqué dans l'aparté : allez à l'essentiel. Pas de roleplay, utilisez le style indirect. Proposez une suite d'actions, faites-la valider d'un bloc. Fractionnez votre aparté en plusieurs étapes si vous avez moult choses à fomentier. Si vous restez à la table : faites du roleplay avec les autres, sinon ils se tourneront vers la dernière application de leur smartphone. Si leurs PJ « ne sont pas là », lancez un débriefing meta-jeu : « *Combien nous reste-t-il de points de vie, de ressources ? À votre avis, qui tire les ficelles ?* ».



Quand le temps dédié au système est trop lourd

Soyez autonome dans la gestion de vos stats. Imprimez les aides de jeu qui vont bien. Tenez le tableau d'initiative. Dédiez votre temps libre à peaufiner vos tactiques. Et si c'est toujours trop long ? N'accusez pas les autres de faire s'éterniser le combat. Cogitez pour que «le jeu dans le jeu» reste fun en improvisant des actions de haute volée !

ce soir, je prends *le pouvoir*

À ce niveau, votre perso est super stylé, vous le jouez à merveille, vous êtes un élément moteur de la tablée. On s'arrache déjà votre personne. Mais que faire si les scénarii restent tous moisis ? On tente la narration coopérative ? Pas besoin de règles pour ça ! C'est décidé, ce soir vous sortez de votre zone de confort, vous soumettez des idées audacieuses au MJ. À lui de voir s'il rattrape la balle au bond !

Sortez des sentiers battus

Votre MJ a une idée précise de l'objectif à atteindre par les personnages, et des moyens employés. Surprenez-le ! Avec des modus operandi originaux, des solutions simples à des problèmes complexes, des solutions complexes à des problèmes simples. Changez la donne ! Évitez le combat en négociant, prenez en otage des alliés du méchant, épargnez le boss de fin de niveau au lieu de l'achever, reculez pour mieux sauter, remettez en cause la légitimité de l'objectif, posez-vous des questions éthiques, jouez le gentil naïf dans un scénario PvP, jetez-vous dans la gueule du loup, foncez dans le tas ou au contraire contournez les obstacles... Tant que c'est validé, tentez des choses un peu folles ! Mais ne faites cela que si vous avez la certitude que la partie est déjà enlisée depuis un moment. Si vous lancez vos propres idées à chaque séance, vous n'aidez pas le jeu, ni l'ambiance. Vous cassez les pieds au MJ et probablement à plusieurs joueurs.

Vous aussi, vous pouvez créer

Le MJ n'a pas le monopole en matière de création de PNJ, de lieux, de situations. Il n'a pas créé votre tonton qui forge des boucliers en formes de runes. Et alors ? Cela vous empêche-t-il de supposer qu'il existe ? Il connaît sans doute des rumeurs au sujet de cette affaire de vol de métal ! Proposez l'existence de ce PNJ au MJ, à lui de valider. Si cela sert l'histoire, il vous l'accordera. Si vous y pensez durant le jeu, restez dans le flou, pour que le MJ puisse aller dans le sens du courant en douceur. Si vous voulez proposer quelque chose de plus précis, faites le entre deux parties, mais respectez le fait que c'est au MJ de trancher. D'autres exemples : «*Je pense que les mafieux se réunissent dans une back room de cette boîte SM dont on m'a tant parlé*» ; «*Je vais flâner sur le marché. Dès qu'une bagarre éclate, je vais aider l'une des deux parties et m'en faire un nouveau contact*».

Faites de l'ingérence

Les MJ amateurs d'impro récupèrent les idées des PJ. Profitez-en, réfléchissez à voix haute ! Suggérez vos idées sur ce que trament les zélotes de la Secte du Masque à Plumes, aidez le MJ sans trop vous gêner la surprise !



On peut délaissier cette approche fourbasse en amendant le scénario avec l'accord du MJ. Dites-lui que votre perso est tombé amoureux de la grande méchante ! Ou alors, si c'était la grande méchante qui était amoureuse de lui ? Mais là encore, évitez de tout chambouler d'un coup sans laisser au MJ d'autre option que de faire des raccords visibles à dix kilomètres, qui ne convaincraient personne. Pensez à doser votre créativité dans le respect des autres joueurs, et du MJ, afin que cela stimule aussi la leur. Si vous avez absolument besoin de gérer l'histoire, si les idées se bousculent dans votre tête et que les autres autour de la table semblent les apprécier, alors ne faites pas comme certains joueurs qui la ramènent tout le temps avec leurs idées géniales et veulent néanmoins rester des « consommateurs » d'aventures... sautez le pas et devenez MJ.

L'intrigue paraît trop déconnectée des motivations de votre perso ? Amendez votre background pour créer un lien plus solide. Faites des suggestions aux MJ : « *Dis voir, cet enfant disparu, il ne serait pas de ma famille par hasard ?* ».

Le MJ verra vite son intérêt à incorporer vos suggestions. La tâche du maître de jeu est vaste : plus les autres joueurs l'assisteront, plus les parties seront riches.

conclusion

C'est une gageure que de vouloir définir ce qu'est le bon et le mauvais jeu. Nous tenions cependant à présenter ces quelques techniques ancestrales, qui peuvent s'avérer utiles. Si elles ne vous conviennent pas, demandez-vous alors ce qui pour vous représente le bon jeu, le plus adapté à votre table. Dans tous les cas, en tant que joueur, un surcroît d'implication aura forcément un impact positif sur la partie, n'en doutez pas.

Plante verte, gros bill, émo-player, bouffeur d'écran, fourbasse ou loser magnifique... Jouez comme vous voulez. Mais jouez-le bien !

bibliographie / webographie

Olivier CAÏRA; « **Jeu de rôle : les forges de la fiction** », CNRS Editions, 2007 • voir « *Chapitre X : Au carrefour des exigences ludiques* », (typologie des joueurs et du MJ)

Fabien DENEUVILLE, alias Footbrige, « **Le Blog des MJs** » / Article : « **Techniques de création de background (1/2) : côté PJ** »
http://www.labibledumeneurdejeu.com/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=3&Itemid=4

Jérôme LARRÉ, alias Brand, Blog « **Tartofrez** », section « Théorie ». Articles : « **Quelques détails sur les arcs de personnages** » ; « **Rendre les personnages attachants** » :
<http://www.tengajdr.com/wordpress/>

Sean McTIERNAN, « **La Déclaration des Droits du Rôliste** », Article originellement publié sur Knights Of the Dinner Table n°132, traduction sur le site « **Places to be, People to go** » :
<http://ptgptb.free.fr/index.php/la-declaration-des-droits-du-roliste/>

Auteurs multiples, forum internet « **Antonio Bay** » / fil de discussion « **Bon PJ ou Mauvais PJ ?** » :
<http://www.subasylum.com/Antoniobay/index.php>
(Le présent article est d'ailleurs une synthèse de ce fil de discussion)

Ce numéro zéro avait pour but de vous présenter ce que sera **DI6DENT** : n'hésitez pas à nous faire parvenir vos impressions et vos commentaires, par mail à redaction@di6dent.fr ou sur notre page facebook <http://www.facebook.com/pages/DI6DENT/118691434833141>

Nous vous disons donc rendez-vous en janvier, pour notre numéro 1 !

48

jouez maintenant !

