

# Jeux D'ombres

Lumière sur le JdR amateur

## Lumière sur... Drag00ns

Scénario **SOLSYS**

Aide de jeu **P'tites Sorcières**

**Pourquoi écrire son jdra ?**

Miss Pyramide  
de la Mort - An 895

Calendrier Manchkin

WF



# EDITO

## Que l'aventure commence...

Tout d'abord bonjour à vous,

Et oui si vous lisez ces lignes c'est que vous avez eu vent de la bonne nouvelle, le premier numéro de Jeux d'Ombres est enfin arrivé. Après plusieurs mois d'attente, le nouveau zine dont vous allez devenir accro est enfin chez vous.

Vous trouverez dans les pages de ce zine tout ce qu'il faut pour une bonne approche du monde du jeu de rôle amateur. Et nous espérons que ce genre gagnera bientôt ses lettres de noblesse : en effet, vous le savez peut être déjà, sinon vous allez bientôt le découvrir, que certains jeux dits amateurs n'ont rien à envier aux «grands» jeux des éditeurs professionnels.

Pour ce premier édito, je tiens à remercier l'équipe qui soutient le projet car c'est eux qui ont fait la majorité du boulot mais aussi les auteurs de jeux amateurs car sans eux rien n'aurait été possible. Bah oui : comment faire un zine sur les jdr amateurs s'il n'y en a pas ? Donc merci à eux.

De plus, je suis heureux que la sortie de Jeux d'Ombres coïncide avec la naissance de deux éditeurs associatifs de jeux de rôle : **la Boîte à Polpette** et **Phénix**.

Voilà, je vous quitte en vous souhaitant une bonne lecture et en vous disant à bientôt.

**penpen.**

## SOMMAIRE

Lumière sur... <b>DragOOns</b>	page 2
Scénario <b>DragOOns</b> : « <i>Et l'Auberge...</i> »	page 6
Scénario <b>Solsys</b> : « <i>Encedalus</i> »	page 11
Aide de jeu <b>P'tites Sorcières</b> : « <i>Où sont passées nos baguettes magiques ?</i> »	page 17
<b>Les couloirs de la création n°1</b> : <i>Pourquoi écrire son jdra ?</i>	page 25
Making-of : Génèse d'un monde chaotique	page 27

### Jeux d'Ombres #1

Lumière sur les jeux de rôle amateurs

e-zine  
Novembre 2003

Rédacteur en chef : penpen

Webmaster : Victorio  
Conception du site : Victorio, Willy Favre  
Maquette: Willy Favre

Rédacteurs : penpen, Victorio, Seagull, Willy Favre

Secrétaire de rédaction : Seagull  
Correcteurs : énaménil, pitche, Romain, Seagull

Illustration de couverture :  
«*Miss Pyramide de la Mort, An 895*»  
par Willy Favre

Illustrations : Alexandre Karadimas, Willy Favre,  
Joel Duparcq, William Tibaud, Chaos RPG  
Les photos et illustrations reproduites ici le sont dans un  
but d'information et non dans un but lucratif.

Conception du logo : Chaosmaster

### Remerciements :

Merci à la Guilde des Brumes pour l'hébergement du site.  
Merci à tous ceux qui ont donné un peu de leur temps et de  
leur talent pour que ce projet aboutisse, merci à ceux qui  
nous ont soutenu, attendu pendant ces mois de gestation,  
merci enfin à tout le petit monde si dynamique du jeu de  
rôle amateur. Bonne lecture à tous et rendez-vous dans  
trois mois pour le numéro 2.

Jeux d'Ombres est une publication électronique à but non  
lucratif dédiée aux jeux de rôle amateurs. Il est diffusé  
gratuitement sur Internet à cette adresse :

<http://jeux-dombre.fr.st>

Contact :

e-mail : [contact@jeux-dombres.fr.st](mailto:contact@jeux-dombres.fr.st) (Seagull)  
Site Internet : <http://jeux-dombres.fr.st>

# LUMIERE SUR...

## DragOOns

Le jeu de rôles du Miettes-Monde



Qu'est ce que c'est que ça encore ?

**DragOOns** est le dernier jeu de Brain.Salad (alias oncle willy alias le désarchiviste et bien d'autres encore). Après s'être attaqué aux séries Z avec Brain Salad (et son dérivé Brain Soda, dont la version 2 est disponible sur son site), ce jeune créateur a décidé de laisser aussi sa trace indélébile dans le genre de l'heroic-fantasy. Mais attention ! Ne vous attendez pas à du Donjons & Dragons, Warhammer ou autres, car l'univers de DragOOns est plus proche de Terry Pratchett que de Tolkien. Dans ce jeu, vous incarnez des héros pitoyables, incapables de suivre une mission sans provoquer de catastrophe.

Mais vous souhaitez sûrement en savoir un peu plus, alors voici de quoi vous satisfaire :

### L'Histoire du Miettes-Monde

#### *Là où tout commence*

L'histoire de cet univers loufoque débute par un œuf innocent, déposé là par une gentille dragonne (enfin on suppose qu'elle était gentille) qui est depuis repartie dans le vaste univers. La raison de cet abandon reste encore obscure, certains prétendent que cet œuf est le fruit d'une union illégitime, d'autres que sa mère l'a tout simplement oublié, et il y a encore bien d'autres théories. Enfin bref, nous voici avec un œuf reposant sur un nuage fumant.

La fournaise fit son œuvre et bientôt l'éclosion de l'œuf amena l'apparition de 6 jeunes dragons. Les dragons étaient nettement plus petits que Mère dragon, sûrement à cause de la chaleur, mais même les lilliputiens doivent se nourrir. C'est ainsi qu'ils décidèrent d'aller à la recherche de nourriture, mais

il ne réussirent qu'à se retrouver de l'autre côté de la coquille vide.

#### *Les présentations*

Nos jeunes dragons décidèrent aussi de se donner des noms plus faciles que de s'appeler « oh p'tite tête » ou encore « frangin ». Donc j'ai l'honneur de vous présenter, en avant première mondiale (oui bon c'est pas une avant-première mais c'est pas grave) :

-**Gamemnon** : Le dragon doré, qui était le plus grand, le plus beau avec un caractère de chef.

-**Gilgamesh** : Le dragon rouge, qui était large, fort et colérique.

-**Gozzer** : Le dragon rose, qui était gras, lourd et était le plus affamé.

-**Meegoo** : Le dragon vert, qui était le plus petit, le plus drôle et le plus intelligent.

-**Melthazar** : Le dragon bleu, qui était le plus doux, le plus sage et le plus efféminé.

-**Melchior** : Le dragon noir, frère jumeau de Melthazar, qui était le plus timide, le plus discret mais également le plus machiavélique.



M'enfin c'est bien sympa tous ça mais ils ont toujours la dalle, et la chaleur n'est pas là pour aider. Donc à défaut de nourriture, ils se résolurent à essayer d'éteindre cette fournaise en crachant dessus. Bon je ne sais pas si vous avez déjà essayé d'éteindre un feu en crachant dessus mais ça marche pas terrible. Et cela eu pour effet d'énerver Gilgamesh qui découvrit alors comme nouveau sport : le lancer de morceaux de coquille ( dans un nuage n'y a pas de caillou à lancer, alors). Il se produisit alors une chose inattendue : cela fit chuter un petit être rondouillard, qui tomba juste à leurs pieds.

## Le Gum

C'est donc ainsi que les dragons firent la connaissance de Chamallow, qui en échange de sa vie voulut bien aller à la recherche de son cousin dans les nuages pour éteindre ce feu. Chamallow fit alors plusieurs aller-retour à la recherche d'un cousin connaissant la méthode pour éteindre cet incendie (les autres finissant dans l'estomac des dragons).

Chamallow revint avec le 5ème cousin qui déclara qu'ils pouvaient sûrement éteindre ce feu grâce à la magie. En gros la magie est un combustible qui se trouve dans les êtres vivants et qu'il suffit d'absorber avant de l'utiliser. Nos 6 dragons firent alors de Chamallow leur serviteur et utilisèrent le gum récupéré en se nourrissant des 5 autres cousins pour refroidir le nuage qui devint alors sombre et froid. Maintenant que la chaleur avait disparue les dragons s'envolèrent à travers la « pénombre » pour se nourrir des autres cousins, aussi connus sous le nom de brasiens.

### Grand Pépé Chaos

Chaque fois qu'ils étaient pleins de gum (nom donné à l'essence de la magie) nos dragons revenaient sur l'œuf pour apprendre à utiliser la magie. Et cela jusqu'à ce qu'un brasiens particulièrement malin fit la remarque qu'à ce rythme là il n'y aurait bientôt plus de pénombrien, donc plus de nourriture soit plus de gum (pas bête hein ?). Pour remédier à cela il leur faudrait beaucoup de gum pour créer d'autres êtres vivants dont les dragons pourrait se nourrir.

La solution était la fumée magique venant de la pipe du Grand Pépé Chaos qui vit par delà les nuages. Ils partirent à sa recherche, mais ce n'est pas facile de se repérer dans un monde n'ayant ni haut, ni bas, car tout ce qui tombe réapparaît en haut et continue sa chute indéfiniment ! Mais grâce au génie de Megoo ils réussirent à trouver l'emplacement de Pépé, et à côté de lui, ils semblaient être de petites mouches. Des petites mouches qui savent cependant cracher du feu, comme le démontra le dragon rouge en incendiant la barbe de Pépé. Pendant que ce dernier essayait d'éteindre les flammes son terrible marteau fut projeté dans les airs, et dans sa chute il brisa la coquille de l'œuf qui fut réduite en miettes dispersées aux quatre coins de la pénombre et donnant naissance au « Miettes-Mondes ».

### Le panthéon draconique

Après s'être introduits dans le conduit de la pipe de Grand Pépé Chaos et en avoir été éjectés, ils furent de retour et ils tombèrent nez à nez avec un nain. Et c'est bien connu les nains sont super balèzes en travaux manuel donc avec l'aide des dragons et de leurs gum il put créer d'autres nains et des animaux. C'est ainsi qu'après quelques temps, le Miettes-Monde fut peuplé de créatures bizarres issues de l'imagination des nains et des dragons. Mais ces êtres étaient trop bruyants pour que les dragons restent parmi eux, cependant ils ne détruisent pas, et suivirent la proposition de Chamallow en devenant des Dieux. Ainsi naquit le panthéon draconique.

Melchior qui s'ennuyait ferme demanda au nain de créer des êtres maléfiques et petit à petit le Miettes-Monde devint une parties d'échec entre les nouveaux dieux qui s'affrontaient par l'intermédiaire de leurs créatures.

### Les Héros

Alors qu'il faisait la sieste, Ranagast reçu un morceau de coquille et durant son coma il entendit les discussions des frères dragons et il comprit que les êtres vivants n'étaient pour eux que des jouets. C'est alors qu'il s'associa à Elvis le barde, Zaratroustralala le magicien, Parchemine la muse au physique parfait et Mordrire le bouffon. Nos 5 nouveaux héros furent toutefois surveillés et manipulés par Melchior. Et c'est ainsi qu'ils réussirent à assassiner le dragon d'Or Gamemnon. Bien que les 3 frères de Gamemnon réagirent en tuant nos 5 héros il était trop tard car les miettes-mondains avaient fait de nos 5 héros un nouveau panthéon : le panthéon héroïque.

Maintenant tous ces Dieux s'affrontent par l'intermédiaire de nouveaux héros qui partent à l'aventure dans les royaumes émiettés.

## Le système

### Nos Héros

Nous allons nous intéresser maintenant au système de création des héros.

Tous d'abord tout héros est « l' élu » d'un dieu : reste à choisir lequel parmi les panthéons. Puis il faut lui déterminer une quête car un héros sans quête c'est très con (déjà qu'un héros avec une quête est parfois très con, alors...). Ensuite notre « Dieu » va utiliser son gum pour accoucher d'un beau héros. Donc pour créer un beau héros il suffit de dépenser ses points d'accouchement entre les différents critères qui constituent un personnage.

Tout d'abord il faut choisir sa race (chaque race possédant un coût). Les races proposées dans DragOons sont nombreuses et assez délirantes : nous retrouvons bien sur les races classiques du médiéval-fantastique mais elles sont passées à la moulinette comme on dit. Ainsi vous avez le choix entre 25 races allant de l'elfe revisité au peuple poireau ou gnou, en passant par le peuple barbare-travesti, donc vous voyez qu'un choix des plus divers s'offre à vous.

Ensuite vient le moment de répartir des points entre les différentes caractéristiques, au nombre de 10. Comme dans tous les autres jeux, elles reflètent la personnalité et le physique de notre héros. Un héros est aussi connu pour ses facultés divines, il vous faudra donc acheter les signes « divins » mais aussi les tares de votre personnage parmi une liste assez complète et ne manquant pas d'humour. Puis vient le choix de la classe qui déterminera les compétences qu'il pourra développer. Vous aurez le choix entre une dizaine de classes assez basiques : Guerrier, Barde, etc. Toutefois il est à noter qu'il est possible d'être multi-classé.

Voilà, notre héros est quasiment terminé, il ne lui reste plus qu'à acheter quelques sorts aux noms très évocateurs (*GADOU GADOU A TETE CHERCHEUSE*, *SHINOBIIII !!*, *PO-YHEEEEE-POLOMI*), à faire quelques fignolages et vous voilà parti.

## Le système de jeu

Comment faire une tarte aux figues ?

Le système de jeu est assez simpliste, il est basé sur l'utilisation de différents dés (D4, D6, D10, D12, D20). Lorsqu'une action envisagée demande un jet il suffit de déterminer le type de dé en fonction de la difficulté. Si le résultat du dé est inférieur à la somme de la caractéristique et de la compétence, c'est réussi !

La notion de marge de réussite, c'est à dire que l'écart entre la difficulté et la valeur du dé est aussi importante que la réussite ou non de l'action, elle indique la qualité d'une réussite ou l'étendue d'un échec.

Vous avez aussi quelques petits plus comme les jets de fanfaronnade pour connaître la réaction de vos héros face à une situation étrange et angoissante, comme se trouver face à un hareng cannibale. Un autre petit plus est le bourrinage plus généralement appelé point d'héroïsme.

## Ma Critique

Maintenant que vous en savez un peu plus sur ce jeu nommé DragOOns je vais pouvoir y aller de ma petite analyse. Sur la forme, rien à redire, DragOOns se présente sous la forme de 5 livres au format pdf (téléchargeables séparément ou groupés). La mise en page montre que l'auteur s'est attaché à faire une belle présentation et les livres possèdent de nombreuses illustrations agrémentant la lecture. Donc sur la forme, je pense que DragOOns est d'une bonne qualité et je tire ma révérence à son auteur. Le seul bémol pourrait être son poids en Mo (dur pour les petites connections), mais le découpage en livres séparés donne 5 fichiers d'environ 1 Mo donc on voit que l'auteur a pensé à eux.

*Le premier livre* décrit quelques royaumes émiettés et donne envie d'en découvrir plus.

*Le second livre* décrit la création de personnage et les règles de jeu.

*Le livre trois* développe les différentes races de personnages.



*Le quatrième livre* décrit la magie.

*Le cinquième et dernier livre* est consacré à tout ce qui n'entrait pas dans les autres : bestiaires, objets...

Intéressons-nous maintenant à l'univers, DragOOns bien qu'étant un jeu humoristique possède un univers original et très bien traité. La description de l'univers, les nombreux jeux de mots et une écriture assez simple donne une lecture très agréable pendant laquelle on ne s'ennuie pas une seconde (et cela est plutôt rare). Le fait que l'auteur ait bien pensé son univers et qu'il n'en ait pas fait qu'un monde loufoque donne un jeu avec un univers très riche et qui, contrairement à de nombreux jeux reposant sur l'humour, ne semble

pas jouable uniquement lors d'une soirée délire. Le tout ressemble beaucoup à l'univers hyper connu de Terry Pratchett mais s'en éloigne suffisamment pour laisser de la place à l'originalité.

Le système de jeu bien qu'extrêmement simple est d'une grande souplesse et est très bien adapté au monde. Le système de magie est l'un des meilleurs des jeux médiévaux fantastique, et bien que les sorts soient ici orientés délire, on pourrait facilement garder le système pour un monde plus classique. Donc, le système de jeux est très simple et complètement adapté à l'univers, il est même extrêmement souple et pourrait convenir à de nombreux jeux pas spécialement orientés humour.

Toutefois je mettrais un petit bémol concernant les races qui me semblent vraiment trop orientées délire. Bien que facilement modifiables pour les rendre plus utilisables et tout aussi comiques, je regrette que l'auteur n'ait pas mis un peu plus de sérieux (cf. les barbares en robes). Toutefois, il est à noter que le délire de certaines races, comme les elfes, plaît à de nombreux joueurs.

## Qu'en pensent les autres de la rédaction ?

### *Groumpbillator Hammer Smashed Face*

*La première fois qu'on lit DragOOns on rigole beaucoup. Les livres sont faits surtout pour s'éclater. Le tout sent grandement Terry Pratchett et son humour lourdingue. Ce qui me dérange un peu, cependant, c'est la nuit perpétuelle où est plongé le Miette-monde. C'est gênant de faire évoluer son groupe dans une totale obscurité. Ce petit détail mis de côté, DragOOns reste*

un très grand jeu. J'ai beaucoup apprécié le Marteau de l'Ancien et les sponsors des Héros. Les listes interminables de sorts m'ont également laissé pantois. Le système est celui de Brain Salad/Soda, le Bourrinage ralentit un peu le système mais reste gérable, le tout étant encore fluide.

Il y a 5 livres de DragOOns c'est bien pour les petites connexions. Malheureusement, ils sont en couleurs, et pour les petites connexions du coup, c'est pas génial.

DragOOns est un jeu où on rigole bien, et où on ne se prend pas trop au sérieux. Bien sûr il y en aura toujours un pour râler. Certains aimeraient jouer un Pakcow sans sa robe de soie rose rituelle. Mais bon, ceux-ci n'ont pas compris le sens véritable du jeu, s'éclater en lattant du streumon...

### Mario

DragOOns, je ne connaissais qu'à travers les infos diffusées dans les forums... déjà, le pseudo de l'auteur, Brain Salad, me repoussait au début. Avec un nom comme ça, le jeu devait être un énième jeu humoristique gras comme on en trouve tant dans les jdr amateurs. Ce n'est que parce que l'équipe de Jeux d'Ombres l'a sélectionné pour son premier numéro que j'ai daigné jeter un coup d'œil dessus, et j'avoue que j'ai été bluffé.

Tout d'abord, le jeu est complet. Téléchargeable. Bien mis en page et bien écrit. Autrement dit, j'ai cherché en vain une critique sur la forme, ce qui m'a ensuite amené à lire le jeu en entier pour m'en faire une meilleure idée. Et je dois avouer que j'ai été séduit. On y retrouve un humour proche du disque monde de Pratchett, mais avec en sus beaucoup d'inventivité. L'auteur ne s'est pas contenté d'exploiter une idée humoristique, mais en a introduit des tonnes. L'univers est à la fois original, bien construit, abordé de manière intéressante, et surtout, permet de grandes libertés au futur meneur.

Les règles sont simples (on lance un dé dont le nombre de faces dépend de la difficulté et on doit faire moins d'une somme de carac + compétence) mais ont l'air efficaces. Quelques innovations intéressantes comme l'opposition entre les points d'action des joueurs et ceux du meneur permettent en plus d'équilibrer quasiment toutes les parties. La force du jeu vient toutefois clairement de son humour mordant, du détournement systématique des grands mythes du med-fan, et du fourmillement d'idées. Un jeu à découvrir, et pas seulement pour une unique partie : c'est qu'on peut en imaginer des conneries avec tout ça ;)

### Victorio

J'ai lu DragOOns car j'étais un fan de Brain Soda et les deux sont de Willy. Bien que n'aimant pas les jeux Médiévaux

Fantastiques, je l'ai quand même lu. Je dois avouer ne pas avoir été déçu. Le jeu est drôle à lire et ça m'a donné envie d'y jouer. Il s'apparente à un Blockbuster du JdRa (Teaser créant une attente...). La mise en page est soignée, certains pros devraient en prendre de la graine. Bref, un bon jeu humoristique.

penpen

Où se procurer DragOOns :

<http://www.brainsalad.fr.st>



# SCENARIO...

## DragOOns



### *Et l'auberge n'eut plus d'appétit...*

*Un scénario pour DragOOns avec un shaman nudiste et des géants de bois.  
Tout un programme !*



## SYNOPSIS

Obligés de s'abriter d'une pluie magique et vengeresse les rétrécissant, les Héros vont trouver refuge dans une auberge lugubre où une étrange troupe d'aventuriers a été rassemblée par un mystérieux mécène. Ce dernier leur propose un défi : celui qui parviendra à rester une journée entière enfermé dans l'Auberge se verra remettre la somme de 2000 Talmouses. Embarqués dans ce pari incongru, les joueurs devront affronter un péril plus important que les manigances des concurrents... Le riche parieur a réuni tout ce petit monde dans un but précis : réveiller l'appétit de l'auberge, endormi depuis trop longtemps.

## UN PEU D'HISTOIRE...

A l'époque des premières guerres, lorsque le Panthéon Héroïque n'avait pas encore germé de la carcasse putréfiée de Gamemnon, les frères Dragons se livraient à des escarmouches puérides dans le seul but de gagner du terrain et d'utiliser la magie. Et un peu pour épater les filles aussi...

Parmi ces nombreux affrontements larvés, seuls certains devinrent célèbres et atterrirent sur les parchemins des conteurs et ménestrels.... Les autres, la majorité, passèrent

entre les mailles du filet des historiens du Miettes-Monde. Ainsi, personne ne se souvient de ce qu'il advint du Géant de Bois de Gilgamesh, lors de la fête rouge en 230 du 1er Age.

Comme chaque année, en l'honneur du plus puissant des frères, un gigantesque épouvantail de buis et de ronces fut conçu pour être embrasé lors de la Fête Rouge (festival des feux et des tournois, les intermittents du spectacle sont mis au bûcher s'ils s'y opposent). Mais alors que les flammes commençaient à ronger les jambes du géant, Gozzer lui donna vie pour semer la zizanie parmi les fidèles de son frère.

Affamé, les jambes se consumant à grande vitesse, les mains du géant s'abattirent sur les différentes processions et les guerriers maquillés de rouge pour remplir son estomac de chair. Ce fut un carnage... Des archers, armés de flèches enflammées, tentèrent d'accélérer l'embrasement du géant de bois. Rapidement, il ne marcha plus que sur son tronc, avant de ramper tel un serpent de bois.

Les cavaliers l'attirèrent (avec quelques escalopes milanaïses) dans les profondeurs de la vieille forêt de Tourneroc pour l'éloigner des habitations. Bientôt, continuant à brûler, le géant ne fut plus qu'une tête carrée et inexpressive roulant dans les marais de Fantangion. Le feu fut circonscrit par la brume, la boue, et lorsque les guerriers eurent constatés que le monstre était mort, la tête fut abandonnée à son triste sort, au milieu de la végétation sauvage et des essaims de Mousquititis. La fange et la mousse recouvrirent ses traits primitifs, les siècles s'écoulant dans une profonde indifférence...

Mais la tête du géant continua à se nourrir. Toujours vivante, elle se fit pousser des racines jusque dans les profondeurs de la terre où elle développa de monstrueux estomacs et de nombreux animaux furent happés par une porte/bouche toujours gourmande.

Et lorsqu'une nouvelle route fut tracée à travers les coins les plus obscurs de la vieille forêt de Tourneroc, un architecte du nom d'Angus Demondi découvrit la sinistre bâtisse au cœur de la végétation : impressionnant bâtiment carré aux formes inhabituelles. L'intérieur était vide mais dégagait une curieuse sensation... Angus en tomba amoureux et ne fut pas ingurgité. Curieux de voir un Numain de nouveau, le géant (ou plutôt, sa tête) attendit de voir ce que l'architecte souhaitait faire de lui.

Et il prit une sage décision...

Car Angus Demondi décida d'en faire une auberge.

Comme envoûté par sa découverte, il abandonna son poste et utilisa tout son argent pour retaper le lugubre édifice. Les murs de ce dernier furent renforcés, ses orbites vides remplacées par des fenêtres flambant neuves, sa bouche béante fut close par une porte ouvragée. La décoration fut travaillée avec soin et bientôt, des voyageurs éreintés firent halte à « L'Auberge de l'Arbre Mort », seule hostellerie placée sur la grand' route de Tourneroc.

Et les premières disparitions se produisirent. Angus devint « possédé » par l'esprit du Géant, durant de longs et sombres cauchemars l'amenant sur la scène du massacre de la Grande Fête Rouge. Il devint ainsi le complice de la tête/auberge, un abergiste tourmenté (carrément fou même) entraînant certains clients dans les profondeurs des caves... Là où les estomacs du Géant purent sans peine les digérer.

Mais le géant eut les fenêtres plus grosses que les caves et des rumeurs au sujet de « L'Auberge Maudite de l'Arbre Mort » se propagèrent comme une traînée de poudre. On dénombra plus de 100 personnes, disparues mystérieusement entre l'entrée et la sortie de la vieille forêt de Tourneroc. Et lors d'une soirée mémorable, une troupe de religieux vengeurs, munis de flambeaux, décidèrent de mettre fin à ce lieu mille fois maudit. Angus Demondi n'eut pas d'autre choix que de s'enfuir, laissant sa trop gourmande auberge affronter une nouvelle fois la morsure des flammes.

L'Auberge de l'Arbre Mort fut noircie, les religieux satisfaits et Angus disparut dans les ténèbres de la forêt.

C'était en 620 du 4ème étage et depuis ce jour, les ruines de l'édifice bordant la grand' route sont réputées maudites. A tel point que peu osent séjourner entre ses murs carbonisés. Pourtant, depuis quelques jours, des aventuriers ont été réunis devant cette auberge par un riche promoteur immobilier dans un but précis : celui qui parviendra à rester enfermé une journée entière au cœur de l'édifice méphitique remportera la coquette somme de 2000 Talmouses.

Nous sommes en 895 du 4ème Age et l'Auberge n'a plus d'appétit depuis 275 ans...

## LE CADRE

Le Royaume Emietté de **Tourneroc** est un petit éclat rocheux de 20 kilomètres de long, situé au croisement des routes de 3 royaumes de plus grande importance :

Bordemonde, Brûlepourpoint et Limonabîme. Les voyageurs désirant se rendre d'un territoire à un autre doivent inévitablement passer par ce carrefour abondamment boisé et possédant une particularité physique étonnante : il tourne sur lui-même.

Pour une raison inconnue, suite à la chute cataclysmique du Marteau de Grand Pépé Chaos, ce mince fragment a commencé une lente rotation dans le sens des aiguilles d'une montre et ne s'est jamais arrêté. Trois épaisses passerelles

de pierre ont été construites autour de Tourneroc pour permettre aux voyageurs d'atteindre les trois royaumes bordant sa frontière. Seul problème : lorsque vous empruntez une passerelle pour vous rendre vers votre destination, vous devez traverser Tourneroc qui continue à pivoter pendant votre chevauchée. Du coup, vous vous retrouvez souvent à votre point de départ lorsque vous pensez arriver à destination. Pour contourner ce problème, les voyageurs ne traversent plus le royaume mais se contentent de patienter sur les passerelles, attendant ainsi que Tourneroc pivote jusqu'à leur point de chute. Ce phénomène a nui sérieusement au tourisme et aux commerces de la seule et unique ville du royaume : **Tournemiette**.

Cette petite bourgade de 8000 habitants, à l'architecture Renaissance, voue un culte sans faille à Gilgamesh, sur le territoire duquel elle se trouve. Les rues pavées sont bordées de candélabres brûlants, les vitrines de bougies odorantes. Tous les habitants sont vêtus de rouge ou de nuances orangées et fument la pipe à longueur de journée. Les incendies sont considérés comme des bénédictions et les pompiers sont formellement interdits sous peine de mort. Un grand temple à la façade carmin, dédié au Dragon Rouge, accueille dans sa nef l'un des yeux de l'Hydre aux Mille Yeux. Certains religieux racontent que Gilgamesh lui-même vient parfois le contempler... Des hérétiques, quant à eux, affirment qu'il a un trop gros cul pour y rentrer.

A l'exception de cette cité, tout le reste de Tourneroc est occupé par une vieille forêt, en plus ou moins bon état. De nombreux hectares sont régulièrement la proie des flammes (une hydre habite les bois dit-on) et seuls les abords des marais de Fantangion sont dépourvus d'arbres calcinés. C'est justement à côté de ces marécages que se trouve l'Auberge de l'Arbre Mort, là où passe la grand' route coupant la forêt du nord au sud. Enfin, nord, sud, ouest, est... Quelle importance ?

## ET NOS HEROS DANS TOUT CA ?

Et bien ils vont traverser Tourneroc pour une raison qui vous conviendra. Peut-être doivent-ils se rendre à Tournemiette ? A moins qu'ils ne cherchent à atteindre Bordemonde, pour tenter de découvrir la cité perdue de Yool-Katharsis au cœur de la forêt de Muile ? Ils ne sont sans doute pas au courant que Tourneroc pivote ? Si vous avez fait jouer « Et l'hydromel coula à flots... », les personnages seront peut-être pourchassés par les « guerriers en armure d'argent », toujours désireux de remettre la main sur leurs armes divines ?

Bref, toujours est-il que les personnages se retrouveront au milieu de la forêt de Tourneroc, éreintés par un long et pénible voyage. Ils devront faire une halte : le classique coup du feu de camp et des tours de garde... A la mode DragOons : personne n'arrive à faire un feu et tout le monde s'endort d'épuisement.

## LE CONVOI DES NAINS

Alors que les Héros commenceront à s'installer pour la nuit, ils pourront entendre un lourd grincement provenir de la route principale. Un rapide coup d'œil leur permettra d'apercevoir un imposant convoi de nains : sur une gigantesque plateforme roulante, tirée par une trentaine de chevaux, se trouve une monumentale main de bois articulée. Un vrai travail d'orfèvre, soigneusement protégé par une quarantaine de nains armés de haches à lames triples.

Ouvrant la piste, un nain juché sur un poney brandit une pancarte : « Convoi nain exceptionnel ».

Le convoi défilera sous les yeux des Héros avant de disparaître dans l'obscurité. Inutile d'essayer de le suivre ou de poser une question à un des convoyeurs... Ces derniers sont très méfiants et n'apprécient guère les curieux.

## LA JEUNE FILLE ET LE VIEUX SHAMAN NUDISTE

Alors que tous les Héros glisseront délicatement dans les limbes du sommeil, l'un d'eux (au prix d'un jet d'Acuité Moyen) sera réveillé par une chanson douce et suave s'échappant du fond des bois. L'effet de cette voix féminine sur sa libido sera immédiat.

En se laissant guider par ses oreilles, il trouvera sans peine l'objet de sa nouvelle convoitise : au milieu d'une mare marécageuse dégagée des fumées verdâtres, une superbe jeune fille -vêtue du plus simple appareil- se lavera comme dans une publicité pour Tahiti Douche. Paralysé par tant de grâce et de beauté, il ne pourra détacher son regard des formes généreuses de la jeune femme.

A leur tour, les autres joueurs seront réveillés par ce chant envoûtant et connaîtront le même sort que le héros précédent : ils joueront tous les voyeurs, la langue pendante, au bord de la mare. S'il y a une fille dans le groupe, cette dernière ne sera pas affectée par le chant mais ne parviendra pas à extirper ses compagnons de l'envoûtement érotique dont ils seront victimes.

C'est la jeune naïade elle-même qui sortira les personnages de leur torpeur. Dès qu'elle les apercevra, elle se mettra à hurler et se transformera immédiatement en vieillard nu et grisonnant (au visage parcheminé, tel un vieux shaman indien).

- *«Bon sang, y'a pas moyen de se laver tranquillement les nuits de métamorphose sans attirer toute la forêt ? ? ? !»*

Très en colère, le vieux shaman maudira les Héros et invoquera un énorme nuage fluorescent au-dessus d'eux.

- *«Puisque vous aimez regarder les filles par le trou de la serrure, vous allez être récompensés ! Chacune des gouttes de cette pluie vous fera perdre 5 cm !»*

De grosses gouttes chaudes commenceront alors à s'abattre sur les joueurs, leur faisant perdre d'un coup plusieurs dizaines de centimètres. Ils seront obligés de s'enfuir vers la

grand'route, ne pouvant plus grimper sur leurs montures et le nuage magique les poursuivant au-dessus de la cime des arbres. Durant leur course, ils continueront à rétrécir, tentant d'éviter la moindre goutte de pluie. Faites leur réaliser de nombreux jets de Vivacité Difficile pour passer entre les gouttes.

Finalement, ils parviendront jusqu'à l'Auberge de l'Arbre Mort, seul endroit où ils seront à l'abri du nuage. A l'intérieur, les aventuriers réunis les regarderont avec un air étonné...

- *«Que venez-vous faire ici, pecks ?»*

Chaque joueur aura perdu 1D6 points de Cubage (minimum 1 - libre au MMM de modifier ce résultat suivant les jets de Vivacité réalisés précédemment). Les caractéristiques en Brutalité et Coriacité seront baissées d'autant.

## LE PARI

S'ils racontent leur histoire, les joueurs se verront répondre qu'ils sont les victimes de Fantangion, le shaman immortel qui hante les marais depuis la nuit des temps. Logiquement, ses sortilèges sont temporaires et ils retrouveront peu à peu leur taille d'origine. Mais pour le moment, personne ne peut sortir, du moins tant que le nuage continue à vider sa pluie magique sur le toit de l'Auberge. Et il y en a facilement pour une bonne journée.

Une journée ? Ca tombe bien...

Un homme au visage sec, vêtu d'une ample cape noire, coupera court à la discussion et rappellera aux aventuriers pourquoi ils sont réunis entre les murs noircis de cette Auberge abandonnée :

- *«Cet édifice est connu depuis des siècles comme un lieu mille fois maudit, l'endroit où gît le malin, la progéniture de Melchior, prête à s'abattre sur quiconque ose s'attarder entre ses murs. De par le fait, plus aucun villageois ou voyageur n'ose s'aventurer de ce côté de la forêt.*

*Mon nom est Jean Saint Guy. Je suis promoteur immobilier et je compte construire le plus grand complexe d'hostellerie du Miettes-Monde. Malheureusement, les superstitions liées à cette Auberge m'encombrent... Tant que je n'aurais pas prouvé au peuple de Tourneroc que ce lieu n'est qu'une simple ruine, je ne pourrais attirer de clientèle à cet endroit.*

*Je vous propose donc un défi : celui d'entre vous qui parviendra à rester une journée entière dans cette Auberge, sans s'enfuir ou mourir, se verra remettre la somme de 2000 Talmouses. Evidemment si, comme je le pense, vous êtes plusieurs à vaincre la malédiction de cette auberge... Vous devrez vous partager cette somme.»*

Puis, se tournant vers les personnages, Jean Saint Guy ajoutera :

- «Je n'avais pas prévu votre arrivée mais, en attendant que le nuage soit dissipé, il va sans dire que vous pouvez également participer. D'ailleurs, nous n'avons plus le choix désormais...»

## LES PARTICIPANTS

Peu croient aux légendes concernant l'auberge et tous désirent mettre la main sur le pactole. Ils sont prêts à tout pour éliminer les autres et utiliseront différentes techniques, durant cette journée, pour effrayer ou faire disparaître leurs concurrents :

### ▶ *Artemus Pépin : illusionniste*

Ancien artiste de cirque, Artemus est un puissant Paréidoliste capable de créer des illusions horribles criantes de vérité. Il a besoin de cet argent pour rembourser une ancienne dette, sa tête étant mise à prix par son créancier : le Baron Von Rictus. Sardoquin fringant, Artemus arbore un visage de jeune adolescent malgré ses 567 ans.

### ▶ *Marchezzolo Lipuci : transformiste*

Ce Valcoeur n'a pas son pareil pour se déguiser, rendre son aspect attirant ou repoussant. Il se déplace avec une mallette flottante, contenant tout son nécessaire à maquillage : faux nez, fausses oreilles, faux sang, guenilles sentant l'orc qui pue, drap blanc pour jouer les fantômes.... Ce n'est pas tant l'argent qui attire Marchezzolo que l'envie de prouver aux habitants de Tournemiette qu'il est le meilleur dans son domaine. Originaire de cette bourgade, il a toujours affirmé que la légende de l'Auberge n'était qu'une boutade et compte bien le prouver.

### ▶ *Samandra Stravinski : chèvre rouge garou*

Une chèvre rouge est une créature féroce créée par Gozzer, capable de manger aussi bien le papier que les textiles. Sous sa forme Numaine, Samandra est une jolie voleuse rousse, le corps engoncé dans un pourpoint en cuir. Mais lorsque la faim se fait sentir, elle se transforme en chèvre rougeoyante et humanoïde, capable de dévorer tout ce qui se trouve sur son passage. Elle est la seule à connaître la légende exacte de l'Auberge et comprendra vite que cette « auberge » n'est autre que la tête du vieux géant de bois, animée par le Dragon-cochon.

### ▶ *Ricco Shrapnel : chasseur de primes psychopathe*

Cet Osmong tourmenté compte bien faire deux pierres, deux coups : empocher la cagnotte des 2000 Talmouses en éliminant lui-même ses adversaires (à coup de dague dans le dos) et ramener la tête d'Artemus Pépin. Recruté par le Baron Von Rictus pour s'occuper de l'illusionniste, c'est un tueur froid, laconique et vénal qui ne cesse de feuilleter les pages du dernier Calendrier Munchkin (une sorte de calendrier de routiers, mais pour les guerriers).



### ▶ *Etienne : pilier de bar squelette*

Il était accoudé au bar le soir où les religieux ont mis le feu à l'Auberge. Désirant finir sa bière en vitesse avant de sortir, il a péri dans les flammes... Depuis, il erre dans la forêt et revient de temps en temps à l'Auberge voir s'il y a du monde. Il n'avait pas été invité, comme les joueurs, mais comme il a vu de la lumière...

### ▶ *Jean Saint Guy : riche promoteur immobilier*

Il n'a jamais été ni riche ni promoteur. Il s'agit d'Angus Demondi, toujours vivant, plus dément que jamais et désireux de redonner vie au Géant de Bois pour se venger des supplices qu'il a subis. Pour cela, il a rassemblé de la « nourriture riche en gum » qu'il va attirer dans les caves/estomacs de l'Auberge à l'aide d'illusions ou simplement de meurtres. Pendant que les concurrents se trucideront (faisant ainsi le travail à sa place) pour un magot qui n'existe pas, il réveillera le Géant à l'aide d'un rituel et le nourrira avec les corps pour qu'il retrouve sa puissance originelle. Alors il sortira de terre et écrasera le peuple de Tourneroc...

## LE DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Les différents événements qui vont se produire durant cette journée sont laissés à votre libre-arbitre. Les Héros vont se retrouver plongés dans une partie de Cluedo, un roman d'Agatha Christie ou plus simplement une histoire de maison hantée. Chaque participant va tenter de faire céder les autres, tandis que les plus pervers vont éliminer certains concurrents eux-mêmes. Les joueurs peuvent

également comploter, inventer les pires stratagèmes pour effrayer leurs adversaires (en prenant en compte leur nouvelle « taille »).

Après tout, 2000 Talmouses, c'est une somme plus que rondelette... (de quoi acheter un manoir avec vue sur la piscine). Cloîtrés dans l'obscurité de l'Auberge de l'Arbre Mort, les personnages vont néanmoins commencer à récupérer 1 point de Cubage toutes les deux heures (rappel : une journée fait 20 heures).

Mais alors que les premières disparitions ou fuites seront dues au machiavélisme des participants, d'autres concurrents vont mystérieusement disparaître en allant un peu trop loin dans les multiples caves de l'Auberge... Peu à peu, les PJ vont se retrouver seuls, leur petite taille n'ayant pas attirée l'appétit de l'Auberge de prime abord.

Ils auront peut-être le temps d'apprendre l'histoire de cette Auberge de la bouche voluptueuse de Samandra, avant de la voir disparaître dans une des caves... Happée par une sombre racine veinée de piquants. S'ils s'aventurent dans les caves les plus profondes, les Héros se retrouveront en plein dans le ventre du Géant et devront affronter des centaines de racines coupantes, ainsi qu'un liquide gastrique particulièrement corrosif. Sans oublier Angus, qui tentera de les éliminer comme tous les autres.

## L'EVEIL

Bientôt, les murs se mettront à trembler et le Géant, s'étant fabriqué un nouveau corps de pierres et de racines sortira de terre pour se diriger vers Tournemiette. Les personnages devront faire vite pour sortir de l'auberge et échapper à cette créature enragée de 15 mètres de haut, commandée par Angus Demondi.

Des chevaliers feront leur apparition, armés de flèches enflammées comme lors de la Grande Fête Rouge. Mais leurs armes n'auront aucun effet sur un corps de racines humides et de pierres solides. Ils seront écrasés, ralentissant à peine sa course vers la destruction de Tournemiette.

## LE SECOND CONVOI DES NAINS

Il apparaîtra au même moment dans un virage de la grand'route, transportant cette fois-ci un gigantesque pied articulé. Ils seront étonnés en apercevant le Géant se dirigeant vers la ville. Un peu plus loquaces, ils apprendront aux joueurs qu'ils sont en train de fabriquer un géant de bois articulé dans le but d'affronter une très ancienne hydre embrasant régulièrement leur forêt. Le bois dont est constitué cette redoutable machine de guerre résiste au feu et pourrait ravager une ville. Elle est commandée par des nains, positionnés dans son crâne et n'a pas encore été testée.

Evidemment, ce géant apparaîtra comme le seul et unique moyen d'arrêter le géant d'Angus Demondi, la magie n'ayant aucune prise sur son corps artificiel gavé de gum.

## CHOLMORAK

C'est le nom que les nains ont donné à leur géant articulé.

Il est enfermé dans un terrier monumental, caché par des troncs de pins situés en bordure de route. Rapidement, les ouvriers ajouteront le pied manquant mais le « robot » ne sera pas opérationnel pour autant.

- «*Notre contremaître s'est trompé en calculant la dimension de l'habitable, placé dans la tête. C'est là que se trouvent les commandes pour diriger le géant mais nous venons de réaliser qu'il est trop petit... Même nous ne pouvons nous y glisser. Seuls des pecks le pourraient !*»

Le marais du shaman Fantangion étant situé à proximité, les Héros n'auront aucune peine à le relouer une nouvelle fois en train de se laver et à perdre les centimètres nécessaires.

## LE COMBAT FINAL

Alors qu'Angus aura atteint les premières maisons de Tournemiette, les écrasant sous les pieds du Géant, les joueurs apparaîtront (minuscules) à bord de Cholmorak... Et un gigantesque combat de géants de bois articulés aura lieu !

Pour actionner Cholmorak, les joueurs devront effectuer des jets sous les caractéristiques de ce dernier, comme s'il s'agissait de leur propre personnage (chacun leur tour ou selon leurs désirs). Ils pourront utiliser des arbres, des charrues, des puits ou des morceaux de grange comme armes et ne pourront en finir qu'en détruisant une bonne fois pour toutes la tête du géant dans laquelle se trouve Angus Demondi.

Derrière eux, comme pour mieux les pousser vers la victoire, les nains entonneront en chœur le chant de Cholmorak :

Accours vers nous, prince du terrier  
Vite viens nous aider  
Viens défendre notre terre, elle est en danger  
L'ennemi héréditaire, veut nous écraser  
L'avenir du bois des nains, tu l'as dans tes mains...

S'ils s'en sortent, ça leur fera des souvenirs...

### CHOLMORAK

CUB	BRU	COREL	VI	MA	FAN	ACIAU	GUM	
15	10	10	7	6	0	0	10	2

Compétences : *Taper (6), Courir (4), Lancer un truc lourd (5)*

### LE GEANT D'ANGUS DEMONDI

CUB	BRU	COREL	VI	MA	FAN	ACIAU	GUM		
15	10	10	8	8	6	7	5	10	8

Compétences : *Taper (7), Courir (5), Lancer un truc lourd (5), Ingurgiter un passant innocent (7)*



# SCENARIO...

## Solsys

**Intégrant de nombreux éléments de l'univers de Solsys, l'encyclopédie du système solaire, ce scénario conviendra aussi bien à des personnages débutants qu'expérimentés. Vous pouvez utiliser des pré-tirés disponibles sur le site du jeu, ou des personnages originaux. La seule condition est qu'ils devront former - au moins pour un temps - l'équipage d'un transport cargo (avisos ou stravrodyne)**

## Avant-propos

### Synopsis

Engagés par un mystérieux commanditaire pour une simple mission d'exfiltration, les personnages vont se retrouver confrontés à une sinistre conspiration, et à son instigateur, le docteur Herman. Au menu : espionnage, politique corporatiste, combats de vaisseaux, le tout dans une atmosphère de menace bactériologique permanente et de paranoïa médicale...

### Ambiance

Le système solaire en 2163 est un univers dur et sans pitié, et l'ambiance de jeu sera plutôt sombre et réaliste, laissant peu de place aux actions héroïques. Sur la colonie Enceladus, il existe un fort contraste entre l'atmosphère aseptisée, médicalisée, du complexe hospitalier, et la promiscuité régnant à l'extérieur...

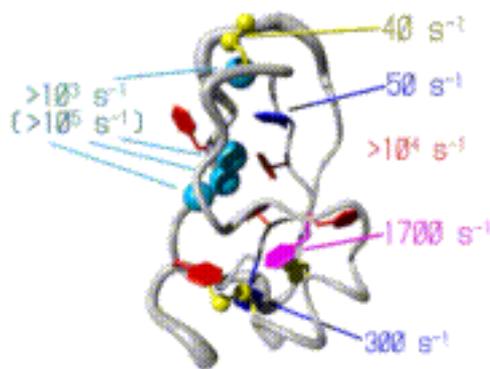
Pour mettre en musique la partie, l'industriel reste l'idéal pour instaurer une atmosphère angoissante, où la technologie tient un rôle important. Vous y trouverez de quoi agréments aussi bien les enquêtes que les scènes d'action.

### L'histoire en quelques mots

Christian Herman est le chef du complexe hospitalier de Médicentre sur Enceladus depuis 2356, date de sa création. Venu pour mettre fin à une épidémie qui ravageait la colonie, il a rapidement compris que c'était le lieu idéal pour mettre à exécution un plan mûrement réfléchi dans son cerveau quelque peu dérangé. Le bon docteur a en effet pour ambition

# ENCELADUS

de guérir les maladies, non pas à l'échelle de l'individu, mais à l'échelle de la race humaine dans son ensemble. Sa théorie est la suivante : en exposant une population à un environnement très riche en virus de toutes sortes, le virus Darwin Booster, qui accélère l'évolution, conduira à la naissance d'une nouvelle génération d'humains aux défenses immunitaires surdéveloppées, qui les mettraient définitivement à l'abri de toutes les maladies.



## Déroulement

### Un double contrat

Dans le cadre de leur petit commerce spatial, les PJs acheminent du matériel robotique et informatique à destination de la colonie Enceladus, **Saturne**. Le client est la corporation Médicentre, un très puissant prestataire de services spécialisé dans la santé, qui possède un important centre médical sur Enceladus.

Mais il y a quelques jours, l'armateur des PJs (ou les PJs eux-mêmes s'ils sont à leur compte) s'est vu proposé un contrat plus « spécial ». Moyennant la somme de 10 MWh (environ 100.000 euros actuels), les PJs doivent localiser et extraire un individu nommé Martin Kassénine sur Enceladus. Une avance de 5 MWh leur a déjà été versée.

### Enceladus

Le premier contact que les PJs vont avoir de la colonie Enceladus est plutôt dérangeant. En effet, pour leur sécurité, les voyageurs sont invités à rester dans des zones spécialement aménagées, isolées du reste de la colonie par des cloisons stériles et des sas très perfectionnés. C'est là que les personnages devront régler tous les détails

administratifs avec un employé de Médicentre chargé de la logistique. Ce rôle incombe surtout à l'officier responsable du vaisseau, et cela ne devrait pas lui prendre plus d'une heure. Après cela, il faut compter environ six heures de déchargement, durant lesquelles les PJs devront essayer de tuer le temps dans une salle de repos de la zone sécurisée.

Cette introduction calme a pour but d'introduire les joueurs dans l'univers particulier de la colonie, et peut-être même de Solsys. N'hésitez donc pas à faire de nombreuses descriptions, en insistant bien sur l'aspect technologique (l'atterrissage du vaisseau, les sas) et l'ambiance oppressante qui règne sur Enceladus. Si les joueurs le souhaitent, ce peut être l'occasion de se renseigner un peu sur la colonie, de parler aux employés, aux autres spacers, et même de discuter entre eux.

## Martin Kassénine

Il est très rare que des visiteurs en transit sortent de la zone sécurisée, bien que cela reste possible. Toutefois, le point de rendez-vous fourni par le mystérieux commanditaire pour retrouver Martin Kassénine est au-dehors. Les PJs doivent alors trouver un prétexte quelconque qui leur permettra de franchir les sas et de se rendre dans le reste de la colonie. Un jet de vigilance leur permettra alors de s'apercevoir qu'ils sont discrètement filés par un homme, probablement un policier (il s'agit en fait d'un membre de la BAC). Un nouveau jet, de discrétion cette fois, leur permettra de le semer.

Martin Kassénine est bien au rendez-vous indiqué, dans un petit bar de l'un des dômes (voir la description de la colonie). Il est visiblement atteint d'une maladie pulmonaire grave, mais désire malgré tout quitter Enceladus au plus vite.

## Partir

Kassénine est recherché par la BAC, mais heureusement le fichier correspondant à son EID (Emetteur Individuel de Dossier) a été trafiqué, ce qui lui permettra de passer les contrôles automatiques sans problème. Par contre, il faudra ruser pour éviter les contrôles des agents de la BAC. Sur Enceladus toute maladie est suspecte, et la mise en quarantaine est la procédure habituelle. Les PJs devront donc trouver un moyen de passer entre les mailles du filet. Dans le cas contraire, il leur reste toujours l'option de la violence, avec toutes les conséquences que cela implique.

Dans tous les cas, la dernière étape sera de faire monter Martin Kassénine dans le vaisseau, à l'insu des autorités du spatioport. Une bonne dose de sang-froid, un certain art de la diversion, et enfin une bonne cachette ne seront sûrement pas de trop. Ceci effectué, et même si les PJs ont été parfaitement discrets (de vrais pros, donc), il faudra mettre les gaz sans tarder, car nul doute que la BAC s'apercevra très vite du stratagème et de la disparition de Kassénine.

## Pirates !

A peine une heure après que les personnages aient quitté le spatioport apparaît sur leurs moniteurs un vaisseau en approche. Ils ne sont pas encore arrivés aux coordonnées fournies par leur commanditaire, ce ne peut donc pas être lui. Il leur reste quelques minutes pour décider de ce qu'ils doivent faire, et éventuellement se préparer à affronter l'autre vaisseau. C'est le moment de faire monter la tension, les combats spatiaux sont loin d'être des parties de plaisir, et leur issue est incertaine et très souvent tragique.

Le vaisseau des pirates est un ancien **aviso** militaire contenant six pirates, un pilote-commandant, un copilote, deux mécaniciens et deux équipiers armés. Ils sont là pour éliminer les PJs et surtout Martin Kassénine, aussi ne renonceront-ils pas facilement : la seule issue possible est la destruction de l'une des parties.

Pour gérer l'affrontement, le MJ est invité à se référer aux **règles de combat spatial de Solsys**.

Si les PJs survivent (ce qui dépendra de leur ingéniosité, de la chance ou de l'indulgence du MJ, selon les cas) et qu'ils s'intéressent de près au vaisseau pirate, et en particulier à ce qu'il reste de son équipage, ils pourront apprendre un élément très intéressant : leurs agresseurs n'étaient pas vraiment des pirates, mais plutôt des agents du Dr Herman payés pour les éliminer en se faisant passer pour des pirates.

## Le cuirassé



A l'issu de cet affrontement, les PJs pourront continuer leur route vers le point de rendez-vous fixé par leur commanditaire. Une fois sur place, ils seront rapidement rejoints par un cuirassé de type RKS, visiblement amical cette fois-ci. Une voix dans leur radio leur demande de s'identifier, et après qu'ils aient donné le nom de Martin Kassénine, les invite à s'arrimer au cuirassé.

Une fois à l'intérieur du vaisseau, les personnages ne recevront pas beaucoup d'informations, et devront attendre dans leur vaisseau la suite des événements. Personne ne semble vraiment se préoccuper de leur

existence, toute l'attention de l'équipage se porte sur Kassénine, qui a été conduit, toujours inconscient, à l'infirmerie du vaisseau. Si un PJ est blessé, il se verra également proposer des soins, et de la même façon, si leur cargo a subi des dommages, des ingénieurs et des techniciens sont envoyés pour effectuer des réparations.

Au bout de deux heures, on peut apprendre par l'équipage que Martin Kassénine est mort. Peu de temps après, les PJs sont convoqués dans une salle du cuirassé, où il vont subir un petit interrogatoire de routine. Le ton des enquêteurs est neutre et poli, ils désirent uniquement avoir le plus de renseignements possibles sur la colonie Enceladus et sur Martin Kassénine. Une fois que les personnages leur auront dit le peu qu'ils savent, ils se retireront sans insister.

## Ian McCullan

Au moment où les premiers enquêteurs quittent la pièce entre un personnage dont l'attitude semble indiquer une certaine autorité, visiblement le commandant du cuirassé. Il se présente comme étant Ian McCullan, l'un des directeurs exécutifs de Médicentre. Martin Kassénine était l'un de ses agents, en mission sur Enceladus afin d'enquêter sur les agissements du directeur local de Médicentre, le Dr Christian Herman. Même si Kassénine est mort avant de livrer ses informations, tout indique que les soupçons de McCullan concernant le Dr Herman soient fondés. C'est à ce moment que les PJs pourront, s'ils ont cette information, évoquer les faux pirates envoyés par Herman pour les éliminer, ce qui rendra McCullan définitivement persuadé de la trahison du docteur.

Malheureusement, le directeur a les mains liées. Herman a des soutiens puissants au sein du directoire de Médicentre, et l'accuser sans preuves ne servirait à rien. McCullan a donc besoin d'une équipe discrète et surtout non officielle capable de mener à bien une mission d'infiltration. Et bien sûr, il a pensé aux personnages. Il leur offre 30 MWh (environ 300.000 euros actuels) pour l'ensemble de la mission, somme qui peut être négociée si les PJs savent s'y prendre.

S'ils acceptent la mission, on leur fournira de nouvelles identités correspondant à des employés de Médicentre (une équipe de virologue et leurs assistants), et l'on modifiera les fichiers de l'ordinateur central en conséquence. Ils seront accompagnés de la charmante Katsuda Yoko, l'un des meilleurs agents secrets de McCullan ; ce dernier désire quand même garder un oeil sur la mission. Le voyage ne se fera pas dans leur cargo mais dans un transport postal de type **avis**.

## Retour sur Enceladus

Le retour sur la colonie se fera sans problème, les nouvelles identités fournies par McCullan leur permettant d'éviter tous les problèmes. Ils seront traités comme le personnel de Médicentre, autrement dit personne ne leur prêtera une attention particulière, du moment qu'ils ne font pas de vagues et jouent bien leur rôle.

Toutefois, s'ils ont été trop brutaux lors de leur précédente visite, il n'est pas impossible qu'ils aient à se déguiser pour éviter d'être reconnus (et interceptés par la BAC).

## L'enquête

Il y a différents lieux où l'on pourra trouver des éléments susceptibles de confirmer les soupçons pesant sur le Dr Herman :

*Auprès des habitants de la colonie.* Herman est considéré comme le messie par la plupart des habitants, parce que lui ou son hôpital leur ont tous sauvé la vie au moins une fois. Quant aux autorités de la colonie, elles ne contrôlent quasiment plus rien et sont de toute façon dévouées à Herman. Mais il est possible de trouver quelques sceptiques, en cherchant bien. Des anciens étudiants en médecine qui trouvent anormales ces épidémies à répétition, des parents qui prétendent que la clinique du docteur Herman leur aurait « volé leur enfant », etc. Rien de précis ni de concret, mais peut-être des pistes à creuser.

*Au service obstétrique.* C'est là que les personnages pourront peut-être en apprendre un peu plus sur les « bébés Herman », les résultats de l'expérience évolutionniste du Dr Herman. De plus en plus fréquemment, on remarque que les enfants mis au monde dans ce service présentent un système immunitaire anormalement développé. Cela se traduit par une résistance totale aux maladies dites du nourrisson, et une condition physique parfaite. Tous ces bébés sont déclarés morts à la naissance (on montre un autre cadavre aux parents) et sont en réalité conduits dans un laboratoire secret où ils seront examinés. Il y a aujourd'hui une trentaine de « bébés Herman », âgés de zéro à dix-huit mois. Pour les PJs, il y a plusieurs façons d'obtenir ces renseignements : en recoupant des témoignages (de parents, surtout), en interrogeant le personnel, en s'infiltrant discrètement afin de découvrir le laboratoire où sont enfermés les « bébés Herman »...

*Au laboratoire de bactériologie.* C'est là que se trouve la clé du mystère des épidémies qui touchent Enceladus. Mais accéder au laboratoire ne sera pas une tâche facile. C'est l'un des endroits les mieux protégés de la colonie, à cause du danger potentiel qu'il contient. Le personnel habilité à y travailler est trié sur le volet, et les couvertures des personnages ne leur permettront pas d'y entrer. La discrétion ou la force sont les deux meilleurs moyens de pénétrer dans le laboratoire. Dans le deuxième cas, il faudra faire vite, et cela accélérera la fin du scénario (voir le paragraphe : *Après la réflexion...*). Le laboratoire en lui-même est assez classique, mais un spécialiste s'apercevra rapidement qu'il a pour but de développer des virus (comme un laboratoire militaire) et non de les analyser. De plus, même s'ils en auraient largement les moyens, aucun des « chercheurs » ne semblent vouloir combattre les épidémies d'Enceladus. Bien au contraire, ce sont les virus développés par ce laboratoire, injectés dans l'aération de la colonie, qui causent les épidémies.

Et tout ceci pour accomplir le plan du dément docteur Herman.

*En piratant le réseau informatique du centre.* La tâche n'est pas aisée ; Médicentre possède des systèmes informatiques de très haut niveau, et ceux installés sur Enceladus sont parmi les plus récents. Seul un expert en informatique sera à même de pirater le réseau de l'hôpital et de copier les informations intéressantes. Si aucun PJ n'est capable de le faire, Katusda Yoko, plutôt douée dans ce domaine, leur prêtera un coup de main. Quoiqu'il en soit, le problème majeur est de savoir quoi chercher. Demandez à vous joueurs de préciser exactement quel type de renseignement ils veulent récupérer, et décidez ensuite si ces informations sont susceptibles d'être sur le réseau (le journal de Herman n'y est pas, pas plus que les compte-rendus des expériences sur les « bébés Herman »...).

## Dr Christian Herman

Il est probable que les PJs finissent par s'intéresser directement à la personne du Dr Herman, ce qui leur permettra de découvrir certains détails intéressants.

Tout d'abord, précisez bien dans vos descriptions que Christian Herman est un humain 1g, ce qui veut dire qu'il vient probablement de la Terre ou de Mars. De fait, c'est un **sapian**, un être créé à partir d'un embryon spécialement choisi pour ses caractères génétiques supposés optimaux. Herman est donc particulièrement grand, athlétique, il a des cheveux très blonds et les yeux bleus. Il est de plus plutôt séduisant et charismatique. Mais c'est également un parfait psychotique, souffrant d'un complexe mégalomane aigu. Même si depuis son entrée à Médicentre il s'est totalement coupé de ses créateurs, l'idéologie eugénique de ces derniers l'a profondément marqué, et est à l'origine de son projet dément (cf. explication au début).

Si les personnages fouillent l'ordinateur personnel de Herman (présent dans son bureau), ils pourront apprendre certains détails de son plan, comme l'existence des « bébés Herman » et le développement de nouvelles souches de virus. Au MJ de voir quelles informations il souhaite donner par ce biais. De toute façon, il faudra d'abord parvenir à tromper la sécurité, importante, qui entoure le bureau du docteur et à pirater son ordinateur.

## Après la réflexion, l'action

Il y a deux cas de figure : soit les PJs sont déjà passés à l'action lors des étapes précédentes (en se faisant repérer) soit ils ont été suffisamment discrets, et dans ce dernier cas, ils pourront faire un rapport complet à McCullan et lui envoyer les preuves accablant le docteur Herman. Le directeur leur demandera alors d'attendre un jour, le temps de consulter l'ensemble du directoire de sa corporation, et leur donnera finalement l'ordre de neutraliser Herman, tout en préservant les intérêts de Médicentre sur Enceladus.

Les personnages devront alors déterminer leur plan d'approche. Ils pourront agir en assassins discrets et professionnels, en poseurs de bombes, en commando des

forces spéciales ultra-violent... En fonction de l'option envisagée, le MJ devra gérer l'affrontement avec la BAC, qui sert de service de sécurité pour l'ensemble du complexe hospitalier. Quel que soit la stratégie choisie, il faudra tenir compte de la nature du terrain : les couloirs blancs interminables, les patients, l'ingénierie médicale (robots, câbles, tuyaux d'oxygène), etc.

Des PJs diplomates et/ou charismatiques pourront également faire appel à la population d'Enceladus. Il leur faudra faire la preuve de la culpabilité du docteur Herman, repérer les individus déjà acquis à leur cause et enfin armer et commander cette petite armée. Cette méthode est sans doute la plus « juste » mais c'est aussi celle qui correspond le moins à la volonté de Médicentre et du directeur McCullan ; si le crime du Dr Herman est montré au grand jour, la respectabilité de Médicentre en subira un grand coup.

## Katsuda Yoko

Au moment précis où les PJs arrivent enfin à prendre le dessus sur les forces armées de la colonie, et à neutraliser le Dr Herman, le destin leur joue un dernier tour, avec l'aide de l'agent Katsuda Yoko. Cette dernière décide en effet de quitter seule la colonie, en emportant des données très importantes, comme les logiciels utilisés par l'hôpital, les plans des divers robots médicaux, et surtout des échantillons de sang provenant des « bébés Herman ». Evidemment elle n'en informe pas les PJs, et tentera de profiter d'un moment d'inattention de leur part pour s'enfuir (pendant les combats, arrêtez brutalement de la mentionner, mais sans avertir les joueurs. S'ils n'y font pas attention, alors elle a pu s'enfuir discrètement). Si les personnages s'aperçoivent de la disparition de Yoko et veulent s'interposer, elle n'hésitera pas à engager le combat (n'oubliez pas qu'elle est lourdement armée et très expérimentée, et que des soldats de la colonie traînent encore dans le coin). Quoiqu'il en soit, à moins que les PJs ne se montrent particulièrement brillants, elle réussira à quitter Enceladus avec son butin (et l'**avis**o fourni par McCullan).

En réalité Katsuda Yoko est une taupe de la mafia japonaise, les yakusas, infiltrée au sein de Médicentre. L'organisation souhaitait mettre la main sur la technologie médicale unique de la corporation, afin d'améliorer les capacités médicales du Japon Solaire, mais aussi de revendre ces secrets au plus offrant (ou d'exercer un chantage sur Médicentre). Les échantillons d'ADN mutant rapportés d'Enceladus sont d'une valeur encore supérieure. Tous les grands laboratoires vont payer des sommes astronomiques aux yakusas pour y avoir accès, et Yoko va probablement bénéficier d'une promotion.

## Epilogue

La fin du scénario dépendra énormément de la façon dont les PJs ont géré les derniers développements de l'intrigue. Qu'ont-ils découvert des activités du

Dr Herman ? Sont-ils parvenus à retrouver les « bébés Herman » ? Quels moyens ont-ils employés pour neutraliser le médecin ? Ont-ils réussi à empêcher Katsuda Yoko de s'enfuir avec les secrets dérobés à Médicentre ?

Quoiqu'il en soit, s'ils ont rempli leur mission (s'ils ont éliminé ou capturé le Dr Herman), Ian McCullan leur remettra la somme promise, et les aidera à quitter Enceladus si besoin est. Selon ce que les personnages leur auront raconté, les habitants d'Enceladus pourront se montrer très reconnaissants, leur offrant même des fonctions importantes au sein de la colonie. Si le caractère infâme des agissements d'Herman est mis en lumière, Enceladus décidera de ne plus recourir aux services de Médicentre, à moins bien sûr que nos nouveaux héros ne les convainquent du contraire. Il y a donc beaucoup à gagner, pourvu que les PJs sachent se montrer un peu diplomates et fins stratèges.

Mais l'enjeu le plus important concerne les mutants appelés « bébés Herman ». Leur patrimoine génétique en fait des êtres uniques et très convoités, ce qui, à terme, ne peut que leur nuire. Peut-être le groupe de personnages pourrait-il décider de se préoccuper du sort de ces enfants, ce qui pourrait même devenir le thème d'une campagne dans l'univers de Solsys.

## Gain d'expérience

Accordez à chacun des PJs une augmentation de 1d6 dans chaque compétence qui lui a servi à effectuer une action particulièrement décisive durant le scénario. Voici une liste (non exhaustive) de compétences qui ont pu s'avérer utiles :

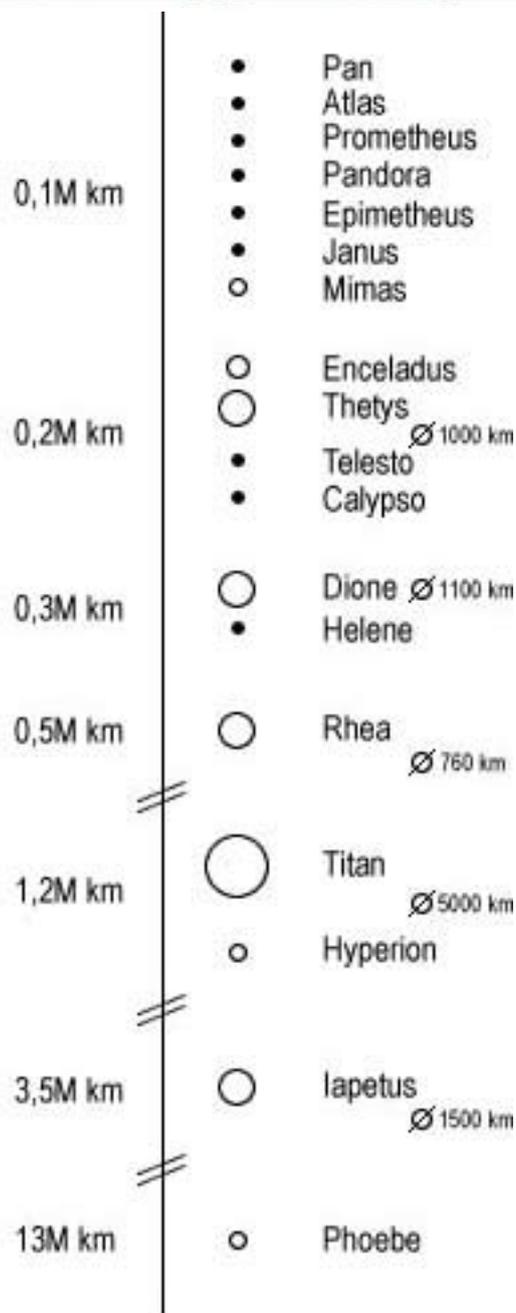
- Arme d'épaule
- Arme de poing
- Commandement
- Discrétion
- Informatique
- Mécanique
- Médecine
- Persuasion
- Pilotage
- Systèmes d'armement

## Annexes

### La colonie Enceladus

En orbite autour de **Saturne**, la colonie Enceladus compte près de deux millions d'âmes, tous habitants de l'unique ville, Enceladus City. La population y est majoritairement européenne, même si l'on trouve quelques asiatiques, notamment des japonais.

Fondée en 2132, Enceladus s'est peu à peu développé jusqu'à devenir une colonie moyenne, dont l'économie est essentiellement basée sur l'industrie lourde. En 2356, au plus fort de la guerre, la colonie a traversé une crise sanitaire très importante, qui a mis en péril son existence même. Les responsables de la colonie décidèrent donc de demander l'assistance de la corporation Médicentre, qui envoya du matériel ainsi que du personnel qualifié.



Durant les premiers mois de l'implantation de Médicentre sur Enceladus, l'épidémie recula, et finit même par disparaître. Malheureusement, ce répit fut de courte durée, puisque immédiatement après apparurent de nouvelles épidémies, tout aussi mortelles. Pour tenter de résoudre le problème, le gouvernement décida de confier davantage de pouvoir à Médicentre, qui devint peu à peu le dirigeant occulte de la colonie. Elle possède son propre service de sécurité : la Brigade Anti-Contamination ou BAC, elle a un contrôle total sur tous les vaisseaux entrants ou sortants de l'espace de la colonie.

Aujourd'hui, cent mille personnes travaillent pour Médicentre ou pour les cliniques affiliées sur Enceladus, mais on évalue à plus d'un million le nombre de colons dont l'activité est directement liée à la corporation. Près d'un tiers des habitants sont actuellement atteint d'une infection virale à des degrés divers, et la quasi totalité des

individus âgés de plus de 10 ans ont fait au moins un séjour dans un centre de soin de Médicentre.

Enceladus City est constituée d'un immense complexe central, abritant les administrations, le spatioport et surtout la clinique de Médicentre. On a construit autour de ce complexe une multitude de dômes pressurisés, où est entassée la majorité la plus pauvre de la population. Certains de ces dômes sont sujets à des épidémies, et quiconque veut y entrer ou en sortir doit passer par les sas et les contrôles de la BAC.

## Médicentre

Spécialisée dans le domaine médical, la **corporation** Médicentre est aujourd'hui à la pointe de la technologie, alliant à la fois le savoir-faire et les dernières découvertes dans le domaine de la robotique et de l'informatique. Elle est présente en de nombreux endroits, et principalement sur les colonies, qui n'ont pas toujours les moyens d'assurer elles-mêmes un service médical de qualité.

Le siège de la corporation se trouve à Métropolis, sur Mars. A sa tête se trouve un directoire, dont les membres gardent leur identité secrète. On sait juste que chaque spécialité médicale, de la pharmacie à la chirurgie plastique, y est représentée. La plupart des employés de Médicentre travaillent dans des centres médicaux semi-indépendants implantés sur des planètes ou des colonies, comme la clinique du Dr Herman sur Enceladus. Les autres sont soit des spécialistes qui voyagent dans tout le système pour apporter leurs compétences, soit des agents de la direction centrale de Métropolis.

Pendant la Première Guerre Solaire, Médicentre a fourni les forces corporatistes en matériel et en effectifs médicaux, notamment grâce à sa flotte de secours. Elle a également participé à de nombreuses missions humanitaires à différents endroits du système solaire, avec une certaine impartialité. Cela lui a valu le capital de sympathie dont elle bénéficie encore aujourd'hui, au sein de l'opinion publique et des dirigeants des colonies indépendantes.

Les moyens de Médicentre sont moins importants que ceux de la plupart des autres corporations, étant principalement tournés vers son secteur d'activité. Outre son matériel médical très performant, elle dispose de laboratoires sécurisés disséminés sur toutes les planètes, ainsi que de quelques vaisseaux encore actifs, les restes de la flotte de secours.

## Les PNJs

### *Docteur Christian Herman*

37 ans, 1,94 mètres, 90 kilos, le docteur Christian Herman est un être « parfait » issu des sélections génétiques du projet sapian. Il est beau comme un héros grec, et extrêmement charismatique. Il se montrera toujours affable et charmeur, même dans les pires situations. APP 18 CON 16 DEX 13 FOR 13 INT 15 POU 10 TAI 18

Compétences : Médecine 60%, Persuasion 65%, Commandement 65%, Arme de poing (Colt 11z) 50%, Lutte 55%

### *Martin Kassénine*

29 ans, 1,20 mètres, Martin est un espion de seconde catégorie travaillant pour Médicentre. Il a choisi ce métier par goût du risque, mais aujourd'hui il ne le fait plus que pour l'argent. Au moment où les personnages le trouvent, il n'a plus que 6 PV, qu'il perdra rapidement pendant le voyage. APP 12 CON 13 DEX 14 FOR 12 INT 14 POU 10 TAI 12  
Compétences : Chercher/Fouiller 45%, Discrétion 55%, Informatique 50%, Renseignement 50%, Arme de poing (SplitGun) 65%, Lutte 50%

### *Katsuda Yoko*

Cette ravissante japonaise de 24 ans est une humaine 0,6g, d'un naturel très réservé voire laconique. Jusqu'à la fin du scénario, elle apparaîtra comme une professionnelle sans aucun défaut, dévouée corps et âme à la corporation et au directeur McCullan. APP 16 CON 13 DEX 16 FOR 13 INT 15 POU 14 TAI 13  
Compétences : Discrétion 70%, Electronique 40%, Informatique 60%, Renseignement 55%, Arme de poing (PPL - 123/A2) 55%, Arme d'épaule (TTL - 48A/1) 50%, Lutte 70%, Esquive 65%

### *Ian Mc Cullan*

Ce vieil aristocrate britannique (irlandais pour être précis) est l'un des hommes les plus importants de Médicentre. C'est un stratège et un diplomate efficace et sûr de lui. APP 14 CON 15 DEX FOR 13 INT 15 POU 14 TAI 14  
Compétences : Commandement 60%, Culture Générale 50%, Droit (corporations) 60%, Persuasion 60%, Sagacité 65%

### *Agent de la BAC*

APP 10 CON 13 DEX 12 FOR 14 INT 10 POU 9 TAI 14  
Compétences : Discrétion 30%, Premiers secours 30%, Vigilance 40%, Arme de poing (Pistolet d'ordonnance) 50%, Arme d'épaule (Dione L-AR) 40% Bagarre 55%

### *Pirate*

APP 9 CON 11 DEX 13 FOR 12 INT 12 POU 13 TAI 12  
Compétences : Mécanique 50%, Pilotage 55%, Systèmes d'armement 50%, Arme de poing (Pistolet d'ordonnance) 40%

### *Colon*

APP 9 CON 6 DEX 12 FOR 12 INT 13 POU 14 TAI 13  
Compétences : Connaissance du terrain 60%, Bagarre 50%, Arme de poing 20%

## Seagull



AIDE de JEU...

## P'tites Sorcières

Où sont passées nos baguettes magiques ?

### Pourquoi les p'tites sorcières ne savent rien sur les baguettes magiques ?

#### Un peu d'histoire !

Nos p'tites sorcières vivent sur le côté *Pile* du *Pièce-monde*. Il est donc normal qu'elles n'aient pas, ou peu, entendu parler des baguettes magiques. Il y a très très longtemps la pratique de la baguette magique, chez les sorcières, était chose courante, mais aujourd'hui on lui préfère les enchantements, considérés comme plus modernes et plus faciles. La vérité est toute autre. En effet, les enchantements sont moins fatigants car l'énergie nécessaire, pour lancer un ensorcellement, est moins importante. Alors qu'un charme puise son énergie dans le coeur et l'âme de la sorcière elle-même, l'enchantement, lui, puise son énergie dans les composants et la nature environnante. Aujourd'hui peu de personnes, sur l'*Archipel des Sourires*, connaissent l'existence de cette pratique, seules quelques anciennes en ont entendu parler. La baguette magique est de l'ordre de la légende. C'est comme le murmure que l'on entend le soir au fond des bois, on se dit que c'est un loup, mais en réalité ce n'est que le vent qui hurle entre les feuilles.

Mais la vérité, la voici. A l'époque, il y a des centaines d'années de cela, on pratiquait la baguette magique avec parcimonie, car la perte de l'énergie pour l'âme était importante, voire parfois dangereuse. Oh bien sûr les petits tours n'engendraient pas grands changements chez la sorcière, c'est à peine si elle se sentait fatiguée. Mais la baguette magique permettait de faire des merveilles, comme faire pousser une montagne ou des forêts. Ce genre de tours occasionnait une fatigue énorme chez la sorcière.

*Vous avez sans doute comme moi, au fond de vous, l'image de cette sorcière lançant des sorts avec sa baguette magique. Cette image est présente dans l'inconscient collectif, mais semble avoir été quelque peu oubliée ces dernières années. En effet les séries télévisées, ou les films de cinéma, nous montrent toujours de jeunes sorcières sexy, qui se servent soit de leurs doigts en faisant des petits ronds, soit tortillent le bout du nez pour lancer leurs sorts. Mais où est donc passée la baguette magique ? P'tites Sorcières aussi semble oublier ce point-ci. Alors pas de panique. J'ai écrit, avec amour, cette petite aide de jeu pour pouvoir inclure cet élément dans le jeu.*

*La mise en place de cette aide de jeux nécessite des légers changements de règles. Le principal changement est le suivant : les enchantements nécessiteront tous un composant. Donc ajoutez-en un à ceux qui n'en n'ont pas. Par exemple l'enchantement « Apparition de confiseries » n'a pas de composants au départ ; chez moi le composant est une poignée de sucre.*



«Lumiel»



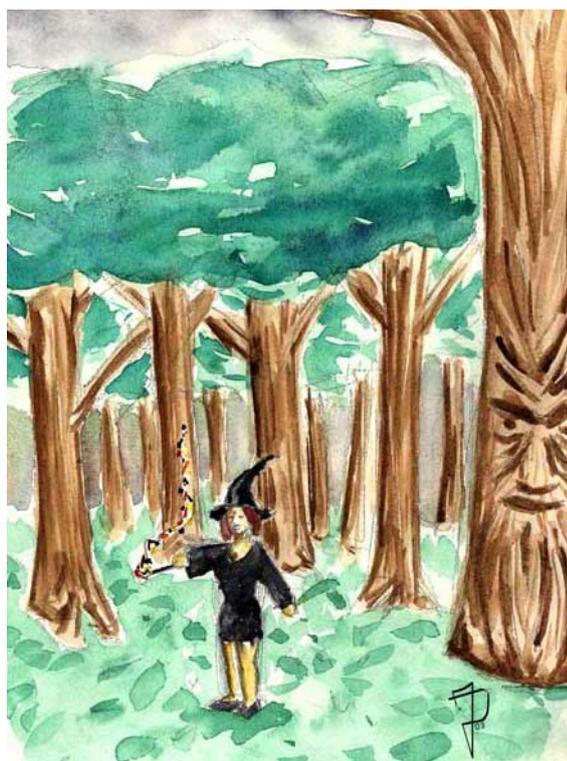
Comme l'âme et le coeur de la sorcière étaient touchés, non seulement celle-ci se sentait faible, mais de plus elle changeait petit à petit. Si elle n'y prenait pas garde c'était la *vilainie* et la folie qui la guettaient. C'est pour cela que la pratique de la baguette magique n'était pas donnée à tout le monde. Apprendre à se servir d'une baguette magique était une épreuve difficile qui attendait nos apprenties sorcières. Et chaque pratiquante savait ce qu'il en était.

Mais un jour, l'irréparable se produisit.

Amélia, une jeune sorcière prodigieusement douée avec une baguette magique, tomba amoureuse d'Edgar le charpentier. Ils vécurent heureux dans leur p'tite maisonnette, qu'Edgar avait construit de ses mains, jusqu'au jour où Edgar partit construire le château de Lior le Bon. Seigneur de Batim, Lior était aimé de tous et apprécié. C'était un seigneur juste et bon. Pour le remercier, les architectes, les charpentiers, les menuisiers et les bâtisseurs de l'époque lui construisirent un château.

Alors qu'il travaillait, Edgar tomba de la tour de guet et se brisa la nuque. Les pleurs et les plaintes se firent entendre dans tout l'archipel. Amélia était à l'autre bout de celui-ci. Elle s'entretenait avec le Conseil sur l'avenir de la pratique de la baguette magique face à cette nouvelle pratique qui apparaissait : l'alchimie. Elle sentit au loin les larmes et les pleurs des habitants de Batim. Un étrange pressentiment naquit en elle : « Et s'il était arrivé quelque chose de grave ? ». Elle partit sur le champ, enfourcha son balai et fonça en direction de Batim. Comme il lui aurait fallu plusieurs jours pour atteindre le chantier, elle utilisa sa baguette magique pour se transporter plus vite, plus près.

Arrivée sur les lieux, c'était le drame. Une corde maintenant



« Amélia lançant le sort de résurrection »

un bloc de roche avait cédé, entraînant dans sa chute Edgar et les hommes travaillant sur la tour de guet. Ils gisaient là, sous les couvertures que les ouvriers avaient placées sur eux, pour cacher leur corps meurtris. Amélia partit à la recherche de son bien aimé, ne voulant pas croire à l'impossible, mais elle dut se rendre à l'évidence : il n'était plus. Le coeur gros et les yeux emplis de larmes elle pleura pendant des jours la perte de son bien aimé. Bien des bras vinrent l'enlacer pour la consoler, bien des gestes de sympathie pour lui faire oublier, mais rien n'y fit. Elle se sentait seule. Seule à en mourir.

C'est alors qu'elle prit une grave décision. Contre tous les enseignements qu'on lui avait inculqués. Contre toutes les mises en garde qu'on lui avait prodiguées. Elle prit la résolution, profondément égoïste et dangereuse, de ressusciter Edgar. Pour cela, elle dû concevoir, elle-même, le charme. Elle s'isola dans la montagne pour mettre au point son ensorcellement. Pendant des jours personne ne vit Amélia et tout le monde pensait qu'elle avait besoin d'être seule pour cicatiser sa peine. Mais un soir l'orage gronda, le ciel devint noir, puis rouge. Une grande tempête s'abattit sur la montagne. Edgar en revint, seul. Tout le monde se demanda ce qui s'était passé, jusqu'à ce qu'on retrouve les vêtements d'Amélia dans une clairière, près d'un chêne savant. La divination permit au Conseil des sorcières de savoir ce qui s'était passé : Amélia, dans sa folie amoureuse, avait réussi son charme, mais ressusciter un homme demande bien plus d'énergie que faire pousser une montagne. Son âme et son coeur lui furent pris, puis elle mourut de désespoir, affaiblie par cet exploit.

Alors le Conseil décréta des lois qui allaient changer la destinée des sorcières. La pratique de la baguette magique fut déclarée hors la loi, car trop dangereuse. Les écoles furent fermées et les professeurs durent apprendre à leurs élèves d'autres matières, comme l'alchimie naissante qui pris un essor grandissant à partir de ce moment là. De plus, pour éviter que le cas d'Edgar ne se reproduise, les sorcières décidèrent d'aider les hommes à partir de ce jour. Elles en firent une épreuve et un mode de vie. Mais tous ne le voyait pas de cet oeil simpliste. Pour eux, le geste d'Amélia était beau et désespéré. Et pour eux il y avait sûrement un moyen d'améliorer la pratique de la baguette magique.

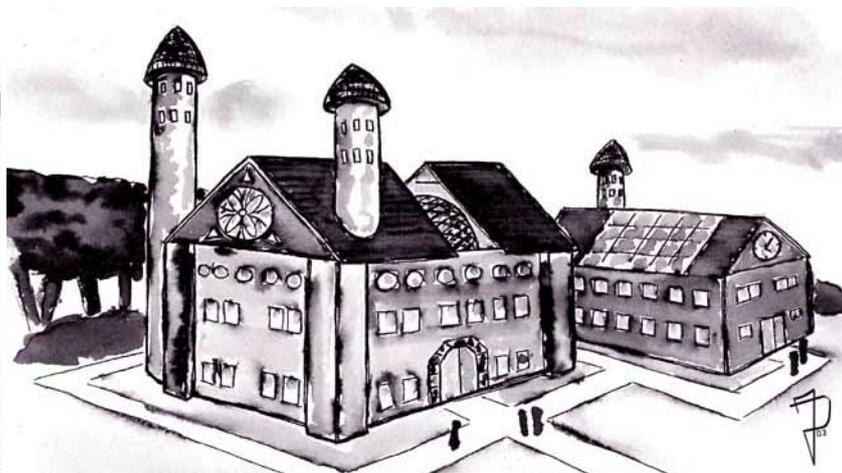
Beaucoup vivaient en hors la loi, mais ils furent vite rattrapés. Face à cette chasse ils durent s'exiler dans les autres archipels. Loin. Loin au bout du *pièce-mondes*. Mais aussi loin qu'ils aillent, ils étaient retrouvés par les brigades anti-baguettes magiques. Il ne leur restait plus alors qu'une seule solution : **passer de l'autre côté**. Le côté *Face*. Aucun d'eux n'y était jamais allé mais ils savaient que là-bas ils seraient tranquilles et que l'on ne les empêcherait pas de continuer leurs recherches.

A partir de ce jour plus personne n'entendit parler des baguettes magiques. L'histoire devint légende. Et la légende fut oubliée par le plus grand nombre et gardée secrète par le Conseil au fil des années. Aujourd'hui personne, parmi le Conseil, ne sait si cette légende

est vraie ou non, mais celles qui connaissent ce mythe se gardent bien de le raconter.

## Aujourd'hui qu'en est-il ?

Durant les années qui suivirent les recherches se poursuivirent sur le côté *Face*. À force de persévérance, les chercheurs mirent au point une recette de fabrication de baguette magique qui permit d'atténuer fortement les effets secondaires de son utilisation. Il en reste encore quelques-uns, mais ils sont bien moins dangereux et gênants. Ceci couplé à une méthode d'apprentissage stricte, longue et difficile, a permis de former d'excellents sorciers. La plupart des sorciers désirant apprendre cette pratique étudient dans des écoles de magie. Mais un petit nombre préféreront trouver un mentor qui les guidera et leur apprendra les subtilités de cet art pendant des années.



« Observatoire des Arts Magiques - Aile dédiée aux Baguettes »

Pour gérer tout cela les sorciers ont mis en place l'*Observatoire des Arts Magiques*. Cet observatoire étudie toutes les nouveautés dans les Arts magiques du côté *Pile*, c'est aussi un haut lieu de recherches magiques. Il décide aussi des programmes d'études des écoles. Mais c'est surtout lui qui délivre les autorisations d'apprentissage et d'exercice de l'Art de la baguette magique aux sorciers. L'*Observatoire* est le garant de la bonne tenue des mages et sorcières pratiquant l'Art de la baguette magique.

## Comment apprendre à se servir des baguettes magiques ?

Les règles d'études étant très strictes, on ne s'exerce pas à manier une baguette magique aussi facilement qu'on apprend un rituel en lisant un livre de sorts. Contrairement à ses débuts le maniement de la baguette magique est devenu un art difficile et fastidieux. Mais les résultats sont à la hauteur d'un tel investissement. Cet apprentissage demande une volonté de fer, beaucoup ont abandonné car l'apprentissage était très contraignant. C'est pour ces raisons que quelques pré-requis sont demandés avant d'avoir une autorisation

d'apprendre à manier une baguette magique.

Il faut, tout d'abord être une sorcière ou un mage confirmé, ce qui signifie en général avoir plus de 15 ans. Il faut suivre un apprentissage de deux ans dans une école de magie ou suivre l'enseignement d'un mentor accrédité par l'*Observatoire des Arts Magiques*. Durant tout cet enseignement, l'apprenti utilisera une baguette bridée fournie par l'*Observatoire*. Tout apprentissage non approuvé par l'*Observatoire* est considéré comme clandestin. L'*Observatoire* ne plaisante pas avec cela et punira, sans remords, les sorcières ou mages clandestins par la suppression pure et simple de leurs diplômes de sorcellerie.

Cet apprentissage dure en général deux longues années. Années durant lesquelles les apprentis apprendront les bases de cet art. Ils s'entraîneront notamment à manier la baguette magique avec souplesse et fermeté. Puis, une fois les bases acquises, ils apprendront les divers charmes à leur portée.

Enfin pour obtenir le diplôme du maniement de la baguette magique les candidats devront poursuivre une quête introspective pour trouver leur force intérieure. Sans cette force ils ne pourront pas utiliser la baguette magique à bon escient. Cette quête qui sera tout autant spirituelle que physique sera chapeautée de près par un délégué de l'*Observatoire* ainsi que par le tuteur de l'apprenti.

## Avoir sa propre baguette magique.

Maintenant que nos apprentis sont aptes à utiliser une baguette magique il leur en faut une. Mais où pourront-ils s'en procurer une me direz vous ? Et bien il y a plusieurs solutions.

### L'acheter ?

La plus facile et la plus simple est d'aller en acheter une chez un marchand de fournitures magique. Bien sûr il n'y en a que sur le côté *Face* donc cela peut poser quelques problèmes pour les sorcières du côté *Pile*. Certains magasins se sont même fait une spécialité des baguettes magiques. Certains se simplifieront la tâche en allant en acheter une belle directement chez un artisan qui, bien souvent, vous la vendra assez cher.

Les moins chères seront les baguettes de seconde main, mais elles ne satisferont pas longtemps leur nouveau propriétaire. En effet au fil du temps une baguette se gorge de l'essence du magicien, donc un nouvel utilisateur aura cette étrange impression que la baguette n'est pas le prolongement de lui-même.



Viennent après les baguettes neuves, et à vrai dire, on trouve de tout. Certaines sont très chères, en général celles qui sont faites sur mesures. Dans les baguettes de prix plus abordables, il y en a de bonne qualité, mais la plupart ne sont bonnes que pour dépanner le sorcier. Se servir tous les jours d'une baguette bon marché tiendrait de l'obstination.

### La faire soi même ?

Pour qu'elle soit détentrice des forces et des pouvoirs du sorcier, la baguette doit être faite par lui-même à cet effet. Il est de notoriété publique que les meilleures baguettes magiques sont celles que le praticien fait lui-même. Les pouvoirs de la baguette proviennent de l'énergie et de l'ardeur que l'on met à la fabriquer. Le procédé est simple et efficace, en théorie.

La baguette traditionnelle est fabriquée à partir d'une fine branche d'arbre, elle symbolise la force ainsi que le pouvoir de la sorcière. Elle sert à tracer les symboles magiques sur le sol ou dans les airs, à diriger les énergies et à brasser les potions magiques du chaudron, ce qui est bien plus efficace que la cuillère en bois, plus que courante. La baguette traditionnelle est d'une longueur de 20 à 35 centimètres, elle doit être fabriquée à partir d'une branche d'arbre trouvée par terre. Cette recherche s'effectue seul. Il va sans dire que les branches de chênes savants sont les plus rares et les plus prisées. Lorsqu'il s'apprête à partir en quête d'une branche qu'il transformera en baguette, le sorcier devra se recueillir quelques minutes. Ne surtout pas oublier de demander aux Esprits des bois qu'ils le conduisent vers la branche appropriée à l'utilisation qu'il en fera. Il faut choisir une branche déjà tombée, car il s'agit alors d'un cadeau fait par l'arbre.

Après avoir trouvé sa branche, vous devez remercier l'arbre duquel elle provient et également les Esprits des bois pour l'aide qu'ils vous ont apportée. Dans certaines traditions, il est également de coutume de laisser, en signe de gratitude, un présent au pied de l'arbre.

Maintenant que vous avez votre baguette, le sorcier peut la débarrasser des petites branches, de l'écorce et de toutes ses feuilles. Bien sur, s'il veut garder sa baguette telle quelle, personne ne lui en voudra. Pour faire cela, il faut utiliser un papier sablé fin avec lequel on frotte doucement et lentement la branche jusqu'à ce que la surface soit complètement nettoyée. Ça peut être assez long mais il faut se dire que c'est dans cette étape que la baguette prendra toutes ses

énergies et ses pouvoirs. Ceci terminé, elle sera très lisse, le magicien aura la base de sa baguette personnelle.

C'est à ce moment là que tout se complique. En effet la méthode de création de la baguette magique demande un ingrédient rare et qui correspond au moi intérieur du sorcier afin qu'elle soit un prolongement de lui-même. Cet ingrédient doit être trouvé comme la branche qui a servi à faire la base de la baguette magique. Mais cette recherche sera longue. Certains, comme *Elroy*, ont mis plus de 2 ans à trouver l'ingrédient adéquat, mais ces baguettes là n'ont aucun égal dans le *Pièce-monde*. Cet ingrédient peut être une feuille de mandragore, un crin de licorne ou encore une plume de phénix.

Si vous faites jouer cette quête elle doit tenir en haleine vos joueurs et doit les emmener dans des contrées lointaines. Après ces aventures haletantes ils doivent avoir l'impression d'avoir accompli un morceau de bravoure et de mériter cet ingrédient.

Maintenant que votre magicien a ses deux composants, il va avoir 2 choix :

- Soit il fait lui-même sa baguette magique, mais dans ce cas il doit connaître l'enchantement baguette magique ;
- Soit il demande à un fabricant spécialisé de la fabriquer. Cette dernière méthode, si l'on s'adresse à un artisan de renom, est la plus efficace.

### Quelques Baguettes légendaires.

► **Eoly** était la baguette d'*Amélia*. C'est une baguette en bois de chêne couleur caramel, longue de 21 centimètres, elle a été faite à partir d'une larme de Licorne. Elle est exposée au musée des Arts Magique, dit inviolable, sous une cloche de cristal .

► **Slyna** est la seule baguette connue faite à partir du bois d'un chêne savant. Elle mesure 30 centimètres et a été faite avec un pétale de rose noir. Elle appartient à *Elroy*, un puissant mage qui enseigne l'art de la baguette magique. Il est aussi chercheur à l'*Observatoire des Arts Magiques*.

► **Lumiël** est une baguette légendaire ayant la particularité d'avoir été faite avec une tige d'olivier carbonisée et une plume de Phénix. Beaucoup l'ont cherchée, mais elle reste introuvable. Pour certain elle n'est qu'un mythe.

### Systeme.

C'est une nouvelle compétence nommé *Bagottage*. Les sorts eux se nomment *Ensorcellement*. Elle commence, contrairement aux autres compétences de sorcellerie, au niveau 2. A la fin de l'apprentissage le sorcier est au niveau 7. Comme l'apprentissage est long et difficile, il coûte plus cher en terme d'expérience, voici le tableau de progression :

Augmentation : compétences Baguette	
Niveaux concernés	Coût
Nouvelle, niveau 2	2 XP
De 2 à 3	3 XP
De 3 à 4	4 XP
De 4 à 5	5 XP
De 5 à 6	6 XP
De 6 à 7	7 XP
De 7 à 8	8 XP
De 8 à 9	9 XP

Mis à part ceci elle marche exactement comme les autres compétences de sorcellerie. Le Maître du jeu doit néanmoins faire attention à ce que le sorcier n'abuse pas de cette compétence. S'il en abuse vraiment ou s'il lance des ensorcellements de trop haut niveau, faites-lui ressentir de la fatigue, tout autant physique que mentale.

## Inspiration et synopsis

La principale inspiration de cette aide de jeu est la série de livres *Harry Potter* de J.K. Rowling dont je vous conseille la lecture. Vous verrez ainsi comment, en restant dans un monde magique et poétique, l'on peut insuffler un peu de mystères dans *P'tites Sorcières*.



«Eoly»

N'ayant pas la place de développer ici un vrai scénario, voici quelques pistes pour vous aider à créer des scénarios avec cette aide de jeu. Toutes les aventures, en rapport avec les baguettes magiques, devraient être de niveau *Sorcières* [1].

### Une pratique étrange.

Côté *Pile*. Une sorcière pratiquant un Art sorcier étrange a été aperçu sur l'archipel des sourires. En réalité c'est une vieille sorcière du côté *Face* qui cherche à transmettre son savoir.

### Un vieux manuscrit.

Un vieux livre relatant l'histoire d'*Amélia* tombe entre les mains de nos sorcières. Elles ne manqueront pas de s'interroger.

### Un miroir mystérieux.

Un paquet arrive chez nos sorcières, à l'intérieur se trouve un miroir. Celui qui le contemple disparaît et se retrouve dans une contrée sombre et étrange. Là certains mages utilisent des baguettes magiques. La seule manière de revenir est d'apprendre cet Art étrange.

## Vol improbable au Musée.

Un matin, on découvre qu'*Eoly* la baguette d'*Amélia* a été volée mais la cloche de cristal est toujours en place. Seule une plume de cygne a été laissée sur place.



«Slyna»

## Les ensorcellements.

Voici les ensorcellements disponibles, ils sont classés par difficulté puis par ordre alphabétique. Rien ne vous empêche d'en créer de nouveaux, au contraire. Un ensorcellement ne nécessite pas de composant donc il ne crée pas de matière. Un ensorcellement produit un effet, tenez-en compte lorsque vous créez vos propres sorts. En sortant de l'apprentissage un sorcier devrait connaître, au moins, 7 sorts choisis parmi la liste, il n'a pas le droit de choisir de **sorts impardonnables** [2]. Libre à vous de faire vivre des aventures à vos joueurs pendant l'apprentissage et de leur faire découvrir des ensorcellements à ce moment là.

### ► Ensorcellements de difficulté 5

#### Grobobo

**Durée :** Une heure

**Cible(s) :** Une personne ou un animal

**Effet(s) :** Permet de créer des bandages et des attelles pour transporter des malades.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

#### Lucium

**Durée :** Une heure

**Cible(s) :** Aucune

**Effet(s) :** Le bout de la baguette magique du sorcier s'illumine, il peut donc éclairer une pièce.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort dure deux heures.

#### Nox

**Durée :** Instantanée

**Cible(s) :** Une pièce

**Effet(s) :** La pièce où se trouve le sorcier est plongée dans le noir.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** La zone d'obscurité s'étend à la maison.

#### Poidus Plumus

**Durée :** Tant que le sorcier reste concentré

**Cible(s)** : Un objet de moins de 5 kg

**Effet(s)** : Ce sort permet de faire léviter et de bouger la cible dans les airs.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : L'objet peut être de taille et de poids infini.

### **Sonorus**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une personne

**Effet(s)** : Permet aux cordes vocales de se transformer en porte-voix. Ainsi, lorsque l'on dit quelque chose, la voix amplifie le mot très fort.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sort dure plusieurs heures.

### **Sourdinam**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une personne

**Effet(s)** : La cible ne peut plus parler. Elle est victime d'une extinction de voix. Si ce sort est lancé sur une personne encore sous l'effet de *Sonorus* celle-ci retrouve sa voix habituelle.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sort dure plusieurs heures.

### **Toc-toc**

**Durée** : Instantanée

**Cible(s)** : Une serrure non magiquement fermée

**Effet(s)** : Ce sort permet au sorcier d'ouvrir une serrure se situant dans son champ de vision. L'effet inverse, Fermeture, est possible grâce à ce sort.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sorcier peut choisir d'ouvrir la porte (ou plus généralement, le système de fermeture) en plus de la serrure associée.

## ► **Ensortellements de difficulté 6**

### **Brisum menthis**

**Durée** : Instantané

**Cible(s)** : Zone de 12 m<sup>2</sup>

**Effet(s)** : Le sorcier crée une brise légère qui à la vertu d'être apaisant et à l'odeur de menthe, mais qui peut également servir à dissiper un charme de brume ou à souffler des bougies.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sorcier peut choisir d'augmenter la force de ce vent pour en faire une bourrasque violente.

### **Cracbadabum**

**Durée** : Instantanée

**Cible(s)** : Des coutures

**Effet(s)** : Ce sortilège permet de faire craquer les coutures d'un vêtement, d'un sac ou autre.

### **Enervatum**

**Durée** : Instantané

**Cible(s)** : Une personne sous l'effet de *Stupéfix*

**Effet(s)** : Formule contraire à *Stupéfix*. Elle annule les effets de ce sortilège, et «remet dans le temps», la personne victime du *Stupéfix*.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Un groupe de personnes sous l'effet de *Stupéfix*.

### **Impervico**

**Durée** : Un mois

**Cible(s)** : Un tissu ou un objet

**Effet(s)** : Ce sort rend la cible imperméable au vent et à l'eau.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Cette propriété est maintenant permanente.

### **Minipucus**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une personne

**Effet(s)** : Diminue la taille d'un corps, par exemple, celui d'une fourmi. C'est le contraire de *Amplificatum*.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sort dure une heure.

### **Mortus ririatum**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une personne

**Effet(s)** : La personne ciblée est prise d'un fou rire sans fin. Elle ne peut rien faire d'autre que rire.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sort dure une demi-heure.

### **Rictusempra**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une personne

**Effet(s)** : Sortilège de chatouillis. Il fait rire aux larmes un adversaire...

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Le sort affecte plusieurs cibles.

## ► **Ensortellements de difficulté 7**

### **Accio**

**Durée** : Instantanée

**Cible(s)** : Un objet

**Effet(s)** : Il permet d'attirer un objet vers soi, comme des coussins ou des balais.

### **Amplificatum**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Une cible au choix

**Effet(s)** : Augmente la taille d'un corps.

### **Animalum voxis**

**Durée** : Dix minutes

**Cible(s)** : Un animal

**Effet(s)** : Ce charme permet à l'animal ciblé de parler.

**Effet(s) supplémentaire(s)** : Un groupe d'animaux.

### **Dentesaugmento**

**Durée** : Permanent

**Cible(s)** : Des dents

**Effet(s)** : Ce sortilège a pour effet de faire pousser les dents. Elles peuvent ainsi pousser jusqu'au bas du cou !

### **Dentesminimum**

**Durée** : Permanent

**Cible(s)** : Des dents

**Effet(s)** : Ce sortilège a pour effet de faire revenir les dents à leur taille normale.

### **Expelliarmus**

**Durée :** Instantanée

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Ce sort permet de désarmer son adversaire. Il s'agit du plus basique, et du plus simple à utiliser. Le sortilège est garanti pour la réussite.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** On peut désarmer plusieurs adversaires.

### **Finite Incantatem**

**Durée :** Instantanée

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Les sorts qui ont été lancés, et qui sont en présence de la personne qui prononce ce sort sont annulés. Ce sortilège requiert une grande dextérité, ainsi par exemple, seuls les professeurs le prononcent pour annuler des ensorcellements lancés entre apprentis.

### **Mobiliard**

**Durée :** Un déplacement

**Cible(s) :** Un objet

**Effet(s) :** Le sorcier peut déplacer un objet de moins de 100 kg ou il le désire. L'objet glisse sur le sol.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le poids de l'objet peut atteindre une tonne.

### **Mobilicorpus**

**Durée :** Tant que le sorcier reste concentré

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Permet de faire léviter une personne inconsciente, et de la faire avancer dans les airs, pour ne pas la porter.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Orchideus**

**Durée :** Permanent

**Cible(s) :** Aucune

**Effet(s) :** Ce sortilège permet de faire apparaître des fleurs.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sortilège fait apparaître un jardin fleuri.

### **Tangogrium**

**Durée :** Le temps d'une danse

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** La cible a une irrésistible envie de danser. La musique se fait entendre et elle danse pendant la durée de la chanson. La chanson est au choix du lanceur.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** La danse dure toute la nuit.

## **▶ Ensorcellements de difficulté 8**

### **Expulsion**

**Durée :** Instantané

**Cible(s) :** Tout et n'importe quoi

**Effet(s) :** Ce sort repousse le cible au loin très très vite.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Furunculus**

**Durée :** Deux jours

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Forme de nombreux furoncles sur le corps de la victime (un furoncle est un énorme bouton).

**Effet(s) supplémentaire(s) :** En plus des furoncles la victime a des gaz odorants.

### **Impedimenta**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne ou un animal

**Effet(s) :** C'est un ensorcellement de type entrave.

Il permet de ralentir la progression d'une créature. Il ressemble assez à l'ensorcellement *Stupéfix*.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Locomotor Mortis**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne ou un animal

**Effet(s) :** Ce sort bloque les jambes de la cible, qui sont comme ligotées, elle ne peut plus s'en servir.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort dure une heure.

### **Oublitum**

**Durée :** Permanent

**Cible(s) :** Un souvenir

**Effet(s) :** Sortilège qui efface un souvenir de la mémoire de quelqu'un.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sorcier peut effacer autant de souvenirs qu'il décide.

### **Petrificus Totalus**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Ce sortilège agit comme si on était ligoté et bâillonné. Seuls les yeux peuvent bouger.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Prior Incanto**

**Durée :** Instantané

**Cible(s) :** Une baguette magique

**Effet(s) :** Cette formule permet de voir le dernier sort qu'a lancé une baguette magique.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le charme permet de savoir en plus qui a lancé le sort.

### **Reparo**

**Durée :** Permanent

**Cible(s) :** Un objet

**Effet(s) :** Ce sort permet de reformer quelque chose à partir des fragments restants. Ainsi, on peut réparer une vitre brisée à partir de ses débris sur le sol.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** L'objet est comme neuf.

### **Riddikulus**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Donne une forme rigolote à quelqu'un pour le rendre ridicule.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort s'applique à plusieurs personnes.

## ► Ensorcellements de difficulté 9

### **Destructum**

**Durée :** Permanent

**Cible(s) :** Une baguette magique

**Effet(s) :** Cette formule annule l'effet de *Prior Incanto*, et efface la représentation du dernier ensorcellement lancé par la baguette.

### **Mobiliabus**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Un végétal

**Effet(s) :** Sortilège de Télékinésie spécifique aux végétaux.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Petrificus Totalus**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** Ce sort permet de pétrifier quelqu'un pendant 10 minutes.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort dure deux heures.

### **Waddiwasi**

**Durée :** Instantanée

**Cible(s) :** Un objet

**Effet(s) :** Permet de faire voler un objet très très vite.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

## ► Ensorcellements de difficulté 10

### **Mobilium**

**Durée :** Une heure

**Cible(s) :** Un meuble

**Effet(s) :** Le sort permet d'animer un meuble comme un être vivant. Il est maintenant doté d'une identité propre.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le meuble peut aussi parler.

### **Stupéfix**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Une personne ou un animal

**Effet(s) :** Il immobilise de façon spectaculaire. La personne qui subit le sortilège est comme arrêtée dans le temps. Attention toutefois, si vous souhaitez appliquer cette formule sur d'immenses créatures, mettez-vous à plusieurs.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort dure plusieurs heures.

### **Transplentarium**

**Durée :** Dix minutes

**Cible(s) :** Tout et n'importe quoi.

**Effet(s) :** Il permet de «transplanter» des objets. Ainsi, on peut mettre ses propres oreilles sur un cactus, ou mettre cactus à la place de la tête !

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort dure une demi-heure.

## ► Ensorcellements de difficulté 11

### **Endoloris**

**Durée :** Pas plus de 5 minutes

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** **Sortilège impardonnable.** Il provoque des douleurs intenses à travers le corps. C'est un véritable sort de torture...

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort affecte plusieurs cibles.

### **Impero**

**Durée :** Pas plus d'une heure

**Cible(s) :** Une personne

**Effet(s) :** **Sortilège impardonnable.** Il fait plier la volonté de la cible. Ainsi, la volonté de la victime est totalement soumise au Sorcier qui a jeté le sort. Il devient en quelques sortes son esclave.

**Effet(s) supplémentaire(s) :** Le sort peut durer plusieurs heures.

Voilà cette aide de jeu est terminée, j'espère qu'elle vous aidera à concevoir des aventures de longue haleine. Sachez enfin qu'elle a été approuvée par **Antoine Bauza**, l'auteur de *P'tites Sorcières*, et qu'elle est totalement compatible avec la version 3 du jeu qui ne devrait pas tarder. Je tiens aussi à remercier Joel Duparcq pour ses illustrations.

**Victorio**

### **Notes :**

[1] La méthode de classification de scénario est en train de se mettre en place. Au moment où j'écris l'article les types de scénarios connus sont : P'tites Sorcières, Sorcières et Anciennes.

[2] Les sorts impardonnables sont connus par peu de personnes, ce sont des sorts très mauvais. La connaissance ou l'apprentissage de tels sorts devra faire l'objet d'aventures. Attention à ne pas utiliser ces sorts à la légère. N'oubliez pas qu'ils sont dangereux aussi pour le lanceur.

Où se procurer *P'tites Sorcières* :  
[http://www.sden.org/jdr/petites\\_sorcieres/](http://www.sden.org/jdr/petites_sorcieres/)



# *Les couloirs de la création n°1 :* *Pourquoi écrire son jdra ?*

*La rubrique «les couloirs de la création» est une série d'articles traitant de sujets techniques ou théoriques liés à la création de jeux de rôle amateurs ( ou JDRA).*

*Pour le premier article de cette rubrique création, et parce qu'il faut bien commencer par quelque chose, je vous propose d'essayer de comprendre les raisons qui ont poussé certains individus a priori normaux à rejoindre les rangs chaotiques des créateurs de jdra... les mobiles du crime, en quelque sorte. Parce qu'il faut bien le dire, vu d'ici ça paraît assez étrange : après avoir passé des nuits blanches à chercher des idées originales, des heures sur son traitement de texte à essayer de rendre compréhensible son système de jeu, d'autres encore pour mettre le bébé en ligne, il faut encore une présence constante sur les forums et dans les conventions pour espérer sortir de l'anonymat global dans lequel on tient habituellement les jeux de rôle dits amateurs... Alors, pourquoi ?*

## **Qu'en pensent les auteurs ?**

Le mieux est sans doute de poser la question aux principaux intéressés, les auteurs eux-mêmes. Et c'est ce qu'on a fait, avec l'aide d'un panel à la fois prestigieux et varié d'auteurs confirmés du petit milieu.

### **Antoine Bauza (P'tites Sorcières)**

Je voulais proposer un jeu différent ce que l'on trouvait dans le commerce ou même sur Internet. Un jeu qui puisse accueillir à sa table un public qui s'intéresse rarement (à mon grand regret) au JdR : les enfants et les femmes. Pour cela, il fallait un univers grand public, un univers merveilleux. Celui de Hayao Miyazaki (Kiki's delivery service, Totoro, Porco Rosso, Mimi o sumaseba) s'est imposé tout naturellement. «Kiki's delivery service» étant un de mes longs métrages favori du Studio Ghibli, je décidai donc de proposer à mes joueurs d'interpréter des jeunes sorcières dont l'objectif serait de prouver leur maîtrise de l'Art magique en le mettant au service d'autrui. «P'tites sorcières» était né...

### **Willy Favre (Brain Soda, DragOOns)**

J'ai écrit mon premier jdr à 12 ans, à l'époque où je ne savais trop où m'approvisionner en jdr (y'avait pas encore de boutique dans le coin et l'Oeuf Cube m'avait dégoûté de la VPC via corbeaux morts). Illustrateur et auteur, j'ai toujours aimé créer des univers personnels et je pense que le jdr compose un support idéal pour ce genre de chose. Ma motivation première est la même que pour les illustrations que j'ai fournies (et fournies encore) à de nombreux fanzines : avoir des lecteurs, avoir des retours pour s'améliorer, voir comment sont perçues mes créations, progresser. Il y a aussi une forte part de délire dans mes jdrs «humoristiques» mais tous sont des univers auxquels j'aimerais jouer personnellement. Je cherche souvent «ce qui n'a pas été fait» ou un angle nouveau collant à des idées soudaines... Plus simplement, je crois que j'écris des jdrs parce que j'aime ça, tout comme dessiner ou mater un bon film gore en bouffant des nouilles.

### **Alexandre Karadimas (Solsys, Solsys : Apocalypse)**

Ce qui m'a poussé à créer Solsys : l'encyclopédie du système solaire, c'est l'absence de jeu « Hard Science » qui s'attache aux détails techniques et socio-politiques d'un avenir spatial. Tous les jeux de SF sont ou bien incomplets ou bien pénibles à utiliser, et n'englobent pas toutes les interactions, parfois les plus élémentaires, entre la technologie et l'humanité. Gurps Transhuman Space, qui est apparu 4 ans après Solsys, va dans le bon sens sur le plan technique, mais reste inutilisable au point de vue socio-politique par exemple. J'ai eu avec Solsys l'ambition de montrer aux pros comment on fait un vrai jeu de SF. Avec mes maigres moyens, je pense avoir atteint cela. Pour Solsys-Apocalypse, l'idée m'est venue en lisant le rapport « Medical Consequences of Nuclear Warfare » ; j'ai réalisé qu'il n'existait pas de jeu de rôle traitant de manière non fantastique les conséquences d'une guerre nucléaire, et, en plus, cela s'inscrivait parfaitement dans l'historique de Solsys, ce qui finalement me permet de proposer une petite gamme de jeux dans un même univers, avec le même ton.

## **Philippe Tromeur (René RPG)**

J'ai toujours pensé que créer ses propres jeux faisait partie intégrante du JdR. Mon premier (No FuTuR, dont une bribe existe sur le web) était très classique, relativement sérieux et plutôt ambitieux. Le tournant a été pris avec René, écrit comme une plaisanterie de lycéen à la fin des années 80, mais qui a eu un certain succès depuis (grâce au net). Je suis maintenant convaincu qu'on peut encore repousser plus loin le JdR dans les concepts novateurs (voire débiles) : j'y travaille toujours !

### **\*yno (Patient 13, le Syndrome de Babylone)**

Ce qui me pousse à écrire un jeu de rôles c'est l'envie de raconter quelque chose, l'envie de faire participer d'autres gens à une «vision». Le fait de vouloir raconter un certain type d'histoire différemment de ce qui s'est déjà fait, avec un parti-pris atypique mais aussi la volonté d'expérimenter, d'essayer de faire un temps soit peu original, de sortir du lot par son concept particulier, de ne pas refaire ce qui a déjà été fait, de faire quelque chose de personnel.

## **Petite classification**

Je vais maintenant essayer de définir les grandes raisons qui conduisent généralement les auteurs de jdra à devenir ce qu'ils sont. Une précaution s'impose néanmoins ; il est évident que les motivations de la plupart des auteurs sont des combinaisons des grandes catégories présentées ci-dessous. D'ailleurs en général lorsque vous avez plusieurs bonnes raisons d'écrire votre jeu, c'est plutôt bien parti.

### **Pour le délire**

Beaucoup de jdra ont commencé comme ça : un bon délire entre copains autour de quelques verres de bière sans alcool, d'où sort un objet rolistique assez bancal et que tous auront oublié avec le mal de crâne du lendemain matin... Tous ? Tous sauf un, qui a récupéré l'idée au vol, l'a notée sur un bout de papier peint, et s'en servira pour écrire un nouveau jdra à tomber par terre de rire... ou de consternation. Car il faut faire attention : ce qui marche avec votre groupe de potes n'a pas forcément vocation à être publié sur papier ou sur internet. Maintenant, le délire est sans doute le style qui convient le mieux au jdra, ces petits jeux sans prétention, un peu ovni...

### **Pour innover**

Les ovni, parlons-en, justement. Les impératifs du marché étant ce qu'ils sont, les jeux un peu trop décalés, « concept », voire carrément bizarres ont peu de chance de sortir dans nos boutiques. Mais cela n'arrête pas les auteurs de jdra, qui eux s'en fichent des boutiques. Tels des cinéastes d'avant-garde bossant sur leur court-métrage, des DJ expérimentant

de nouveaux sons, ces créateurs de l'extrême repoussent les limites, bousculent les codes établis, pour la grandeur du jeu de rôle.

### **Pour combler un manque**

Par peur de se planter, par paresse ou simplement par hasard, les éditeurs laissent des trous dans le vaste éventail des jeux de rôle. Et forcément ça énerve ceux qui auraient bien voulu jouer à tel univers ou à tel genre... Jusqu'à ce que l'un d'eux rassemble ses idées et son courage, et se mette à le faire lui-même, le jdr de ses rêves. Cela peut donner dans le meilleur des cas des jdr à la fois originaux et aussi riches et complets que les grands jdr du commerce.

### **Pour se faire éditer**

Y'en a qui cherchent vraiment les complications... Tous ceux qui s'y sont frottés le disent : tenter de se faire éditer c'est vraiment pas une sinécure. Enfin, en attendant c'est une motivation comme une autre, et ça peut donner des jdra de « qualité pro ». Dans les faits, peu de jdra sont créés dans ce but. Plus fréquemment, l'auteur commence à écrire son jeu sans penser à l'édition, développe la chose tant et si bien qu'arrive le jour où le petit projet initial est devenu assez bon pour qu'un éditeur accepte de se risquer à l'éditer.

### **Parce que ça fait partie du jeu**

C'est un peu mon point de vue ; je pense en effet que le plaisir de créer fait partie du plaisir du jeu de rôle, et même qu'il en est l'une des composantes essentielles. Que ce soit des PJs hauts en couleurs, des scénarios épiques, des mondes ou des jeux complets, c'est pour moi une composante essentielle - et infiniment précieuse - de notre loisir. Dans cette logique, peu importe la qualité du jeu, c'est la phase de création qui est intéressante. D'où les dizaines de jdra qui s'empilent sur nos étagères... Et parfois, on n'est pas trop mécontent du résultat, on a envie d'en faire partager les autres, donc on le publie.

## **Conclusion**

Alors, quels enseignements tirer de tout ceci ? Tout d'abord qu'il y a presque autant de motifs pour créer son jeu que d'auteurs, et que cela donne à chaque fois un style, un esprit différent. La plupart du temps, les jeux ainsi produits sont très en dehors de la production des éditeurs. Il y a donc, à côté des jdr commerciaux, une place pour ces petits jeux étranges, décalés, impertinents, hors normes, qui sont comme une bouffée d'air frais renouvelée dans le paysage ludique. Et surtout, cela prouve que le jdr est bien un loisir créatif et non passif...

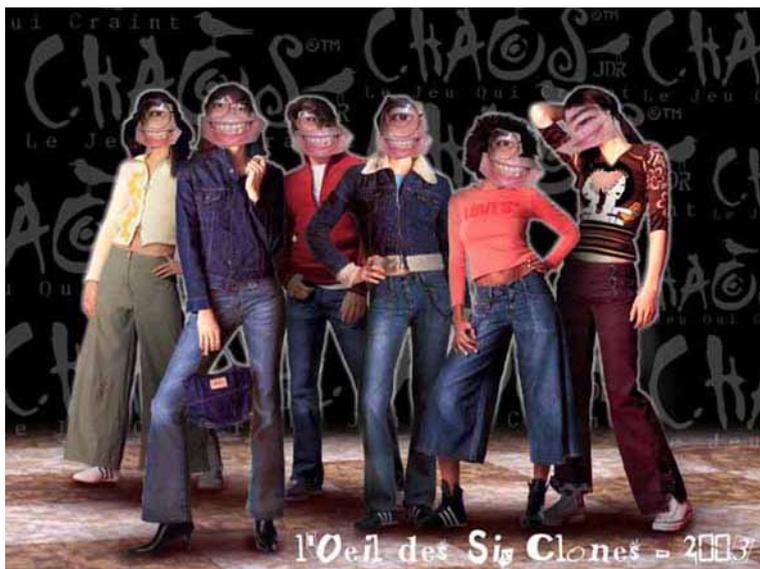


## MAKING OF

# Genèse d'un monde chaotique

*Pour vous je me suis faulilé dans ce monde dangereux pour ramener, au péril de ma santé mental, la retranscription d'une entrevue exclusive avec les créateurs du jeu. Elle concerne la genèse et la conception du jeu.*

**CHAOS JdR© est sorti en plein mois de juin. Concocté par l'Oeil des Six Clones, il sera suivi par une série de suppléments visant à augmenter la gamme du jeu. Notamment en publiant plusieurs systèmes de règles et en diversifiant les genres dans lesquels peuvent évoluer les personnages, genres qui vont du Bio-CHAOS au Cyber-CHAOS. Ce Jeu Qui Craint© vous propose d'incarner un guerrier du chaos dans un monde où règne la violence et où stagne une odeur de charnier. Un monde étrange et absurde attend les joueurs naïfs pressés d'incarner des brutes épaisses.**



du Chaos devenaient à la mode... Nous avions au sein de notre groupe de jeu un joueur qui adorait les guerriers du Chaos. Il est à noter qu'à chaque fois qu'il maîtrisait un scénario nous avions 80 % de chances de faire la rencontre de ce type de créature. Nous avons décidé de créer un jeu idiot mettant en scène des guerriers du Chaos, nous souhaitions que ce jeu fasse penser à un jeu du commerce mais en plus idiot. *Games Workshop* nous a beaucoup inspirés, car il était le fournisseur officiel en

figurines en tous genres (mais chaotiques) du joueur sus-cité. Nous avons commencé l'écriture à cette époque lointaine et obscure, puis après une longue période de latence notre cerveau s'est mis à bouillir de nouveau en voyant apparaître les jeux à estampilles *d20 system*, *d100 system* ou autres *v2.5* ou *v1.12*... Nous avons beaucoup ri. Une période de digestion a commencé, puis nous nous sommes décidés à écrire **Chaos JdR©** le jeu Qui Craint©.

**Bonjour, vous êtes l'Oeil des Six Clones, mais pourriez-vous nous en dire un peu plus sur vous ? Vous présenter en quelques mots.**

L'Oeil des Six Clones est une entreprise à but non mercantile dans le domaine de l'édition. De plus, les membres composant cette entreprise sont tous issus de la même cellule, hormis George 3 qui fut engendré à partir d'une cellule cancéreuse. Nous tenons à remercier le propriétaire de cette cellule, car sans lui **Chaos JdR©** le Jeu Qui Craint© n'aurait jamais existé.

**Pourriez-vous nous dire comment vous est venue l'idée d'écrire Chaos JdR© ?**

Nous avons eu l'idée de l'écrire il y a de cela très, très, très, très longtemps. Nous jouions à une époque où les guerriers

**Est-ce votre premier jeu ?**

Nous avons écrit d'autres jeux. Nous allons très certainement sortir un jour ou l'autre *Moules & Coques* qui est un des jeux que nous avons commencé. Nous avons également créé et testé quelques jeux de plateau. Peut-être mettrons-nous le jeu de plateau officiel de **Chaos JdR©** le jeu qui Mange Pas D'Pain© sur le site de l'Oeil des Six Clones. **Chaos JdR©** le jeu Qui Craint© reste tout de même le seul jeu réellement mis en page et sans ronds de tasses à café.

**Avez-vous des inspirations particulières ?**

Nous nous inspirons des jeux commerciaux, des joueurs et du jeu de rôle en général.

**Quelle a été votre démarche pour l'écriture, comment vous y êtes-vous pris ?**

Nous avons une démarche décidée, nous nous sommes approchés de notre ordinateur puis nous l'avons allumé et nous avons travaillé.

**Une fois devant votre ordinateur, avez-vous fait un plan, ou aviez-vous déjà tout noté sur papier, à moins que ce ne soit sur de la peau de bébé ?**

Nous n'avons pas fait de plan, nous avons directement rédigé le texte sur ordinateur. Le texte datant un peu, nous l'avons très sensiblement remanié. Nous avons ajouté d'autres éléments, détecté et détruit les incohérences, etc. Nous souhaiterions souligner que nous n'utilisons jamais de peaux de bébés, car nous aimons les bébés... Nous n'écrivons que sur des peaux de bananes.

**Pourquoi ne pas avoir mis à disposition des fichiers PDF ?**

Parce que nous ne pouvons pas modifier les PDF que vous avez chez vous. Mais nous y pensons, nous y songeons, peut-être qu'un jour les versions PDF arriveront dans une mise en page luxueuse.

**Il y a des gens qui aime bien imprimer leurs jeux pour pouvoir les lire dans le train, dans leur lit ou autre.**

Une version html n'est pas très adaptée. Y penserez-vous longtemps ? Nous ressentons une grande compassion pour les éventuels lecteurs de **Chaos JdR©** qui souhaiteraient lire leur JdR préféré à vélo, à moto, en plongée, sur la Lune, ou aux toilettes... Qu'ils ne s'inquiètent pas, nous pensons à eux, nous mettrons une version «PDF de luxe» sur le site de *Oeil des Six Clones* et peut-être une version triple épaisseur.

**Concernant les illustrations, j'ai été épaté par leur qualité et leur imagination. Avez-vous eu du mal à trouver des illustrateurs ?**

Nous n'avons eu aucun mal à trouver des illustrateurs, nous les élevons en batteries de bouillons de culture.

**Auriez-vous un conseil pour des auteurs se lançant dans ce périple qu'est l'écriture de JdRa ?**

Cap au sud, et voguez moussaillons !

**Comptez-vous faire un calendrier avec les Guerrières du Chaos ?**

Il faudrait que les Guerriers du Chaos-routiers en fassent la demande.

**Qu'avez-vous mangé à midi ?**

Nous n'avons pas encore mangé, mais nous n'allons pas tarder à y aller.

**Enfin, combien de fois avez-vous changé de personnalités durant cette entrevue ?**

Nous ne répondons qu'au nom de *Oeil des Six Clones*, notre seul et unique credo est « *l'unité dans la diversité* ».

**Et maintenant vous avez carte blanche, racontez-nous tout ce que vous voulez sur Chaos JdR© !**

*Annnonce officielle de Oeil des Six Clones*

Mangez-en, buvez-en, respirez-en, pensez-y. **Chaos JdR©** le jeu Qui Mange Pas D'Pain© vous rendra plus beau, plus fort, votre poil sera plus luisant et soyeux, votre oeil sera vif et pétillant mais surtout n'oubliez pas ! Réfléchissez, car *Oeil des Six Clones* est l'ami des cerveaux.

*Fin de l'annonce officielle*

**Propos recueillis par Victorio.**