

Jeux D'ombres

Lumière sur le JdR amateur

Lumière sur...

Secretum Templi

Sur les traces des Templiers

Making Of

lab.01

Un travail d'équipe

• **Scénarios** : Brain Soda / P'tites Sorcières • **Aide de Jeu** : Supra



Sommaire

Zine

<i>Edito</i>	<i>SECRETUM TEMPLI</i>	3
<i>Lumière sur...</i>	<i>SECRETUM TEMPLI</i>	
	<i>Vous avez rêvé d'incarner des personnages vivant au temps des Templiers ? Jd0 a revêtu la tunique brodée de la croix pour vous faire découvrir Secretum Templi, le jeu de rôle historique.</i>	4

Matériel

<i>Aide de jeu</i>	<i>SUPRA</i>	
	<i>Les Compagnons animaux : Fidèle et plein de ressources, il était grand temps de redonner aux petites bêtes qui accompagnent vos héros la place qui leur est due.</i>	9
<i>Scénario</i>	<i>BRAIN SODA</i>	
	<i>Six bras m'en tombent : Une expédition archéologique va réveiller un monstre millénaire à 6 bras. Il poursuivra les PJ jusque dans le passé où ils devront s'en débarrasser, ainsi que d'une Déesse du mal voulant se réincarner dans le corps d'une reine amazone.</i>	14
<i>Scénario</i>	<i>PTITES SORCIERES</i>	
	<i>Tel un chef d'orchestre : Premier épisode d'une campagne qui introduira les baguettes magiques dans vos parties. Douces rêveries et tranquilles ballades en forêt sont au rendez-vous... A moins que ?</i>	21

Création

<i>Making of</i>	<i>SECRETUM TEMPLI</i>	
	<i>Au péril de sa vie, notre reporter est allé affronter les deux grands maitres Frère Guillaume et Frère Adrien pour dévoiler les secrets de la création du jeu.</i>	26
<i>Making of</i>	<i>LAB.01</i>	
	<i>Le Lab est une anthologie de JdRa courts et originaux. Mais avant tout c'est un travail d'équipe. Dans le making-of du Lab vous allez découvrir comment les auteurs ont travaillé.</i>	28
<i>Création</i>		
	<i>Groupons-nous et demain ? Réflexions autour de la constitution du groupe dans la création d'un nouveau jeu.</i>	34

Jeux d'Ombres n°2

Lumière sur les jeux de rôle amateurs

Rédacteur en chef : Victorio
Secrétaire de rédaction : Seagull
Rédacteurs : Énaménil, Mario Heimbürger, Pitche, Seagull, Victorio, Willy Favre
Correcteurs : Énaménil, Pitche, Romain, Seagull
Directeur artistique : Mallory Mc Koy
Maquette : Willy Favre, Mallory Mc Koy
Illustration de la couverture : Willy Favre
Illustrations : Gelwéo
Conception du logo : Chaos Master

Contact : contact@jeux-dombres.fr.st

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

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

Webmaster : Victorio

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

Crédits :

Secretum Templi : Illustrations des auteurs ; Photo de Michel Bazin ; illustration de Patrouchef ; Photo de BIPS • Supra : Illustrations de Gelwéo ; Faucon • Brain Soda : Photos ; illustrations de Gelwéo • P'tites Sorcières : illustrations de Gelwéo • Lab.01 : Photos des auteurs • Création : illustration de Mallory Mc Koy

Remerciements :

Aux auteurs de Secretum Templi et aux samouraïs du Lab pour leur coopération, à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce n°2, à tous les lecteurs qui nous ont encouragés depuis le n°1.

Edito



L'année de la consécration

Penpen s'approche du micro : « Un...deux...test micro... Bon ça marche ! Si je vous ai réuni ce soir, c'est pour vous annoncer officiellement que le poste de rédac'chef sera maintenant assuré par Victorio. Je vais donc maintenant lui laisser la par... » Victorio arrive sur l'estrade, sort un flingue de son manteau et tire sur penpen qui s'écroule à terre dans une gerbe de sang... »

2003 a été une année de changement. Le paysage rôlistique francophone a doucement commencé à évoluer. Les maisons d'éditions professionnelles se diversifient de plus en plus et ne se consacrent plus uniquement au JdR, mais cela ne suffit pas et certaines mettent la clef sous la porte. On le sait maintenant, le JdR ne fait pas recettes, c'est un loisir de passionnés. De passionnés, il en est question justement ! L'avenir du JdR passera-t-il par le JdRa ? Ces jeux écrits par des passionnés sont peut-être en train de former l'avenir de notre loisir chéri. 2003 a vu naître beaucoup d'initiatives dans ce sens, on peut citer pêle-mêle Jeux d'Ombres, la BAP Associative, Le Lab ou encore Phénix. Je vous conseille d'ailleurs de lire l'article d'Archi dans MJ-Ezine qui fait un grand tour d'horizon de l'année 2003.

La Convention des Jeux de Rôles Amateurs 2003 a vu passer 600 visiteurs, et l'édition 2004 s'annonce sous les meilleurs auspices, avec des locaux plus grands, plus de visiteurs. En tous cas JdO y sera, vous pouvez en être sûr ! 2004 verra aussi naître les grands projets initiés en 2003. Le Lab.01 vient de paraître et le Lab.02 est annoncé pour cette année également. Nous ne pouvions nous permettre de rater cela, nous consacrons donc un gros making-of au Lab. De plus il y a de forte chance pour que Phénix éditions et la BAP associative sortent leurs premières parutions.

Devant toutes ces bonnes nouvelles, nous ne pouvons que nous réjouir, le jeu de rôles amateur est en train de rentrer dans les mœurs rôlistiques. Preuve en est : les magazines professionnels parlent de plus en plus de JdRa. Les amateurs sont de plus en plus pro, la frontière entre les deux tend à devenir floue. Nous verrons donc fin 2004 lorsque le moment des bilans sera venu ce qui sera ressorti de cette année.

Alors je vous souhaite une bonne lecture et à dans trois mois.

Victorio



Lumière sur...

SECRETUM TEMPLI

Secretum Templi (ST) est un jeu de rôles historique qui nous invite à découvrir le monde des Templiers. Le réalisme de l'univers de jeu, servi par des règles simples et cohérentes et l'aspect historique permettent de faire évoluer les joueurs dans l'Histoire (de 1 000 à 1 400 après Jésus-Christ). Les passionnés du Médiéval y verront directement leurs intérêts, mais ce jeu peut contenter les amateurs de Fantastique.

En effet, on peut aussi y vivre des aventures teintées d'inspirations fantastiques ou de croyances populaires. Enfin une multitude d'informations et de publications sur cette période du Moyen-Age permettent et facilitent la rédaction de scénarios. D'ailleurs le site web de Secretum Templi, que je décris plus loin, regorge d'informations, ressources diverses (géographie, histoire, usage militaire, vie courante, etc.) et d'inspirations (BD, cinéma, musique, etc.). En plus, le recueil des Règles du jeu contient une 3ème partie intitulée « Inventaire du Templier » qui comporte bons nombres d'informations précises sur les protections au combat, sur les armes de tout type et sur les grades de l'Ordre du Temple.

RÈGLES DU JEU

Elles sont toutes regroupées en une vingtaine de pages ! Cette concentration, dense tout en étant très lisible, permet d'intégrer facilement et rapidement les règles du jeu pour se jeter bien vite ... sur l'un des multiples scénarios et synopsis disponibles gratuitement sur le site.

Les règles du jeu sont disponibles sur demande et non directement sur le site web. Cette option me semblait curieuse. En effet, pour moi, cela semblait constituer un frein à l'intérêt que pouvait porter l'internaute. Mais je voulais

en avoir le cœur net et ai directement posé la question aux principaux intéressés, les auteurs de Secretum Templi :

« (...) mettre les règles en téléchargement plus ou moins « contrôlé » répond à une volonté de suivi des joueurs et des visiteurs du site de Secretum Templi.

Cela nous permet d'avertir ceux qui le souhaitent des changements et nouveautés et de garder ainsi le contact avec eux pour avoir des nouvelles et des retours sur notre jeu et le faire progresser. De plus nous espérons l'éditer sous forme traditionnelle (...) et cela nous renseignera également sur le type de public intéressé et les points du jeu à améliorer ou à compléter.

Ce sont pour ces raisons que nous incitons les gens à tester le jeu, écrire leurs scénarios et à nous proposer leurs idées. Bref, nous voulons être proche de notre public pour mieux le cerner et répondre à ses attentes, si possible ?»

Ces règles du jeu me semblent compréhensibles au plus grand nombre et peuvent être facilement adaptables et modulables au style et besoin de chaque meneur de jeu. Elles se divisent en 3 parties distinctes :

- le Feuillet du Templier qui permet pas à pas de créer son personnage tout en remplissant sa feuille de jeu,
- le Système de Jeu qui explique en des

règles simples comment envisager toutes les péripéties qu'on puisse rencontrer lors d'un scénario et qui permet aussi de rédiger ses propres scénarii. - l'Inventaire du Templier.

Bref, il ne faut pas plus que les règles du jeu, des dés à dix faces et son Feuillet du Templier pour se lancer dans l'univers des Templiers et revivre des épisodes glorieux ou mémorables de l'Histoire ! La structure de l'ouvrage permet de suivre l'ordre chronologique des choses : créer son personnage, vivre des aventures et consulter des annexes documentaires.

Il faut savoir que le jeu a été pensé originalement afin de faire jouer de soldats de l'ordre du Temple. Néanmoins, il est possible d'incarner d'autres personnages mais ceux-ci doivent se rassembler sous la bannière claquante de la Croix maltaise. En effet, les personnages joueurs doivent garder un lien étroit avec l'Ordre des Templiers. Mais le joueur peut tout de même embrasser une foultitude de carrières.

Les auteurs conseillent comme facilement exploitable et trépidante toute carrière militaire ou para-militaire comme les Hospitaliers, les chevaliers Teutoniques, les gens d'armes, les chevaliers laïcs, baillis, prévôts et plus originaux marins, armateurs, savants, ménestrels, marchands et ménestrels...

Mais je me pose la question de savoir ce que fera notre joueur, par exemple marchand, au beau milieu d'une bataille où ses compagnons templiers croisent le fer contre d'infâmes sarrasins ? Il n'existe pas à ma connaissance de scénarios très typés qui permettent d'intégrer ces professions non-guerrières. A long terme, je doute sur les possibilités de jeu de telles carrières.

L'autre contrainte est que chaque orientation doit posséder ses rangs ou grades. Ceux-ci permettront de mesurer le savoir et la renommée du personnage au sein de sa profession mais il est quelque peu regrettable que cette tâche – définir grades ou rangs – soit confiée au Meneur de jeu. On aurait aimé trouvé une liste de titres, rangs ou grades pour diverses orientations et professions. Je crois qu'il faudrait ajouter quelques cheminements de carrières types comme dans le jeu de rôle Warhammer.

J'estime que le jeu tire l'un des ses atouts principaux de l'interprétation historique des templiers, ne serait-il pas dommage de bifurquer vers une autre direction ?

Un personnage, défini par sa physiologie, son histoire et son caractère se décline aussi en 9 caractéristiques :

- **AGILITÉ** indique la souplesse et l'équilibre du personnage. Elle est mise à l'épreuve lors de sauts, cascades et réceptions.
- **CHARISME** c'est le charme naturel, la prestance et son degré d'attrance que dégagent le personnage. Il rentre en ligne de compte dans sa façon de s'exprimer, sa beauté, son habillement, etc.
- **COORDINATION** mesure la coordination des mouvements et la dextérité du personnage. Que peut-il faire de ses dix doigts ? Combattre, utiliser une arme de jet, de tir, crocheter une serrure, etc.
- **DÉPLACEMENT**, utilisé quand le personnage se déplace sur deux jambes et cette caractéristique sera essentielle dans toutes sortes de situations : vitesse de course, marche furtive ou sur terrain difficile, sprint et course-poursuite.
- **FORCE** montre la vitalité et la force musculaire du personnage. Arrive-t-il à

soulever de lourdes charges et quel est l'impact de ses coups ?

- **PERCEPTION**. l'acuité sensitive du personnage. Elle lui sert aussi de 6ème sens, un jet que le Meneur tire lui-même et garde secret tout en relatant lui-même l'intuition du personnage.
- **ENDURANCE** permet de tester la résistance du personnage à la souffrance, à l'intensité d'efforts physiques, aux manques et privations. La résistance à la torture nécessite une test d'Endurance.
- **FERVEUR** exprime la confiance en soi et en ses croyances (il en découle également le courage, la vaillance, l'engagement, la volonté, la foi religieuse et la résistance mentale du personnage),
- **RÉFLEXES** influence l'initiative et l'esquive. Véritable réaction de survie : comment réagira le personnage face à une situation inattendu et brusque ? C'est aussi une sorte de jet de sauvegarde (chère à AD&D 2e Ed. entre autres) du personnage.



Le Jeu de Rôle Historique sur les Templiers

Les nombreuses caractéristiques permettent de reproduire avec fidélité et réalisme quelques valeurs essentielles en terme de jeu. Ces valeurs se calculent une fois pour toutes au début du jeu et ne vont quasi plus jamais évoluer au cours de l'existence du personnage.

Le joueur est invité à répartir 50 points dans ces 9 caractéristiques avec un score minimal ou maximal à respecter. Notre personnage après sa conception restera assez statique et seule une pratique assidue (plusieurs années d'entraînements) pourront faire croître ses caractéristiques. Les joueurs ne pourront faire évoluer le personnage que par les rangs et les grades qu'il gagnera au fil des ses aventures et de ses mérites ! La gloire est au bout de l'épée et du plumier.

Les différentes valeurs des caractéristiques secondaires sont obtenues par l'addition de certaines caractéristiques :

- **VALEUR D'ATTAQUE** : force + coordination. Une bonne coordination des mouvements alliée à une certaine force permet de porter des coups puissants.
- **VALEUR D'ESQUIVE** : agilité + réflexe.
- **VALEUR DE PARADE** : coordination + réflexe. Une maîtrise due à long apprentissage et un sens aiguisé du réflexe.
- **VALEUR DE TIR / JET** : coordination + perception. Une bonne coordination de mouvements alliée à un oeil perçant.
- **VALEUR D'INITIATIVE** : réflexe + déplacement. Pour se placer rapidement en position de combat.

Tout cela découle du bon sens tout en collant assez bien à la réalité. Et les valeurs ainsi calculées seront utilisées essentiellement lors des phases de combat. Pour terminer, la vigueur du personnage, ses points de vie et de coup se calculent en additionnant la force et l'endurance pour ainsi montrer la robustesse et la vigueur du personnage à encaisser les coups sans broncher.

Lors de combats ou d'autres situations dangereuses, les Personnages peuvent soit encaisser des Points de Vie, ce qui affaiblit leur état de santé, ou des Points de Coup (ceux-ci sont fonction de la résistance physique et de l'endurance du Personnage). On retrouve notamment cette distinction spécifique des blessures et coups dans le système de jeu de *Château Falkenstein* où l'on peut bien différencier perte de conscience due au trop grands nombres de blessures, de l'évanouissement ou assommement du personnage suite aux coups extrêmement violents qui lui sont assésés.

Secretum Templi entremêle trois notions essentielles au jeu de rôles en leur attribuant une interdépendance conséquente. Je veux parler de l'expérience, des niveaux du personnage et des scénarios qu'il va vivre.

L'expérience ramenée des aventures vécues est dénommée Points d'Honneur (PH). Bien que la plupart du temps un joueur en gagnera, il peut néanmoins en perdre lorsqu'il commet des actes vils et déloyaux ! Ces points d'honneurs permettent d'acquérir des Titres au lieu de niveaux chiffrés ha-

bituels. Ce titre permet non seulement de gagner un avantage limité aux jets de dés en terme de jeu mais il s'intègre également dans l'ordre très hiérarchisé de l'organisation des Templiers.

Les types de scénarios ne sont accessibles qu'à des titres donnés. C'est ainsi que par exemple, seul un prud'homme ou homme sacré peut accéder à des quêtes épiques où l'enjeu principal est une relique ou un objet sacré recherché par l'Ordre. Ces aventures permettent de remporter un grand nombre de PH mais il faut accéder à un niveau important avant de s'en voir confier la mission !

Il est donné la possibilité d'interpréter une femme. Celle-ci possède des atouts supplémentaires en Agilité, Perception et Charisme. Par contre, son score de Force s'en trouve amoindri. Mais sincèrement, je me questionne sur la jouabilité d'une femme à ST ? En effet, une femme peut-elle être *Templière* ? Quelle est le statut de la femme durant la période du jeu ? Quelle opportunité ou carrière en terme de jeu peut-elle embrasser ?



A ce propos les auteurs me font état de l'existence des sœurs du Temple : «Des sœurs ne pourront être reçues au Temple ». Cette clause ne paraît nullement avoir été respectée ni prise à la lettre, car, tout au long de leur courte histoire, les Templiers acceptèrent des femmes en qualité d'oblates ou de données et même de véritables moniales comme en Espagne. Les sœurs du Temple admises dans l'Ordre se consacrent à la lecture, à l'écriture et aux travaux manuels. Elles ne participent pas aux tâches militaires.»

Néanmoins ils précisent et reconnaissent qu'ils vont devoir effectivement développer un peu plus ce point dans leurs règles. D'ailleurs, ils ne vont pas tarder à réparer cette injustice sexiste en proposant des idées de synopsis d'aventures pour des femmes non-templières.

Enfin, rappelons que l'on peut interpréter d'autres carrières que celle du Templier. Mais ces carrières devront rester si possible proches du milieu templier. Ceci permet aux joueurs qui le désirent, d'évoluer aux côtés de templiers sans pour autant revêtir leur blanche tunique arborant fièrement la croix de Malte.

Le système de jeu est fondé sur des jets de Caractéristiques ou de Connaissances auxquels on ajoute une valeur relative au niveau de difficulté modifié par des ajustements laissés à la discrétion du meneur de jeu.

On ne retrouve en effet aucun tableau d'ajustements pour des situations données. Lisons le commentaire des auteurs sur ce choix pour le moins peu anodin mais non dénué de sens !

«Pour les ajustements, nous avons étudié le problème de près et notre système de jeu s'en passe très bien. Cela peu à priori sembler déroutant pour les MJ habitués à des règles aux tableaux foisonnants mais le jeu s'en trouve au contraire beaucoup plus simplifié et cohérent. En effet les principes de base du jeu sont suffisamment simples pour que ces ajustements ne gâchent pas le

plaisir du roleplaying. D'autre part, pour l'exemple des ajustements par rapport à l'équipement transporté, nous avons démontré à quel point il serait fastidieux et inutile de donner des chiffres tant chaque action est un cas particulier. Nous n'avons donc trouvé que quelques exemples pour lesquels nous avons pu donner des chiffres fixes. (le port d'un heaume et son influence sur la Perception par exemple).»

Ainsi, on pourrait dire que le bon *roleplay* d'un joueur assure un bonus aux jets de Charisme, de persuasion, rhétorique ou toute autres Connaissances liées. Et ceci n'est qu'un exemple.

Schéma classique de combat : attaque, parade ou esquive (on peut prendre éventuellement la fuite ce qui n'est pas un mauvais choix en soit quand on sait que les combats sont très dangereux et meurtriers). D'ailleurs il est recommandé de les éviter ou de partir au combat solidement armuré.

Les armes entraînent, sauf exception, à la fois une perte de points de vie et de points de coups, calculées séparément.

Dans la section «Attaque», on s'attarde sur toute une série de cas de figure rencontrée en situation de combats : combat en mêlée, charge, cavalerie, etc.

ORGANISATION DES SCÉNARIOS ET SYNOPSIS PROPOSÉS

Un court paragraphe indique à quel genre de scénario on a affaire et à qui il s'adresse. Ensuite, un petit paragraphe résume l'aventure puis une suite ordonnée de chapitres décrit l'intrigue et son déroulement. Et à la fin, le meneur trouvera quelques paragraphes qui lui sont exclusifs afin de mieux cerner l'intrigue ou certains points de détails. Il trouvera également la section des PNJ et un lexique tout à la fin reprend et explique les termes peu courants ou difficiles introduits dans le scénario. Bref, simple mais efficace et encore une fois très documenté ! Les schémas, illustrations, cartes, plans sont très clairs et d'un style " tracé main " mais épuré voire " ligne claire ".

Il existe un bon nombre de scénarios et synopsis disponibles sur le site au

téléchargement. Lorsqu'on pointe sa souris, on voit apparaître un court résumé. Le seul bémol, c'est que l'indication de niveau des scénarios n'est pas accessible au premier coup d'œil, il faut passer chaque scénario en revue, un peu fastidieux et peu pratique alors que ce petit défaut pourrait être rapidement supprimé.

Comme sortes d'aventures, il y a de tout à vivre ! Des intrigues, du trafic, des personnes à convoier, des gens à protéger, des mystères les plus divers à résoudre, etc. D'ailleurs, tout scénario d'inspirations médiévales peut très bien convenir avec quelques retouches mineures pour l'adapter à *Secretum Templi*. Il faut simplement revisiter les PNJ aux regards des règles du jeu et revoir l'introduction du scénario pour l'intégrer dans le contexte de l'Ordre de Templiers. Ce recyclage de scénarios et d'idées est bien pratique pour le meneur en mal d'idées.

FORME ET MISE EN PAGE

La présentation de *Secretum Templi* est sobre mais efficace. Les règles du jeu se présentent sous la forme d'un document .PDF d'une bonne vingtaine de pages. A cela s'ajoute encore l'indispensable Feuillet du Templier (la feuille de personnage) dans la même veine de pragmatisme relativement esthétique. Une table des matières entame l'ouvrage. Elle permet d'embrasser d'un coup d'œil l'ensemble de l'ouvrage. Le texte est présenté en deux colonnes. Il est ainsi plus facile à parcourir. La mise en page est simple mais l'ensemble gagne en clarté.

Les éléments ou termes importants sont mis en évidence par des caractères gras et rougeoyants. Dans l'ensemble,

on n'assiste pas à un feu d'artifice – souvent de mauvais goût – de polices de caractères et de coloris.

La mise en page des scénarios est fidèle à celle des règles du jeu.

On retrouve le même style épuré mais d'une très grande lisibilité et clarté.

Pour conclure, je dirai que même si l'aspect spartiate domine, la qualité et la pertinence se retrouvent dans les règles du jeu et dans la feuille du personnage.

SITE WEB

Le site Internet est bien conçu tout en étant un régal pour les yeux. Il est intégralement écrit en Flash, ce qui offre à l'internaute une sensation de dynamisme assez impressionnante. On aborde le site dans la cour de la Commanderie.

Chaque bâtiment qui la compose correspond à une rubrique distincte composée de pages «classiques» d'informations.

- **LOGIS** : qu'est-ce que le jeu de rôles, *Secretum Templi* et règles,

- **CHAPELLE** : échelle du temps et documents sur les Templiers,

- **SALLE DU CHAPITRE** : annuaire site web Moyen-Age,

- **PIGEONNIER** : un nombre conséquent de scénarios et synopsis y sont disponibles, et les auteurs m'indiquent qu'ils ont encore en réserve un tas d'aventures pour des personnages plus expérimentés avec de grandes batailles épiques. Tout ceci sera ajouté prochainement sur le site web.

- **ECURIES** : influence - inspirations,

- **JARDIN** : actualité, agenda, contacter,

- **CELLIER** : présentation des auteurs et téléchargement divers.

On parcourt aisément et agréablement le site ce qui facilite la prise en main du contexte historique du jeu de rôles par la disponibilité d'informations claires et pertinentes.

CRITIQUES

Voici quelques critiques sur le jeu dans une certaine globalité.

- Les règles du jeu sont simples, voire même minimalistes, tout en respectant une certaine cohérence qui les rendent proches de la réalité en particulier au travers de sommes arithmétiques telles que Force + Coordination = Attaque, une courte équation simple et si cohérente en même temps.

- L'écran de jeu me semble encore être l'accessoire indispensable qui manque en complément des règles. Mais les auteurs m'assurent qu'il est en préparation et qu'il sera illustré. Il y sera ajouté un condensé des règles et il serait peut-être utile d'y ajouter les étapes résumées de la création d'un personnage.

- Bien que les règles en mentionnent l'existence, je vois mal le fait de jouer une femme au beau milieu de *Secretum Templi* et de son contexte historique. Comme vous avez pu le lire, ce point sera développé prochainement.

- Un coup de cœur tout particulier pour l'abondance des sources d'inspirations et documentations présentes sur le site qui sont indispensables à l'élaboration de scénarios. En plus, toutes les notions historiques présentes dans le jeu sont copieusement expliquées !

- J'aime la prépondérance du *Médiéval* avec sa souche historique bien qu'on puisse y apporter une touche de *Fantastique*.

- J'apprécie beaucoup l'interaction entre les points d'honneur (expérience), les titres et les scénarios accessibles. Cela permet d'établir un certain niveau de jeu dans les scénarios. Eventuellement, on pourrait peut-être ajouter sur le site web à quel titre s'adressent les scénarios disponibles ? Car actuellement cette indication n'est mentionnée qu'au début de chaque scénario, mais sur le document lui-même et non sur le site.



- Je pense que dans ce contexte de guerre fréquente, il aurait été captivant de trouver une aide de jeu qui permet de gérer en terme de jeu la prise d'assaut d'une forteresse en fonction des ses défenses (troupes et fortifications) et de la force d'attaque (troupes et armes de sièges) qu'elle endure. Bien évidemment, je ne prends en considération que l'assaut car le siège complet me semblerait trop long et ennuyeux à jouer. Les auteurs s'accordent pour dire que certains scénarios peuvent comporter une partie «wargame» mais ceux-ci sont plutôt réservés à des personnages de haut niveau alors que pour l'instant les scénarios sont destinés des personnages de niveaux faibles à moyen.

- la liberté laissée aux meneurs d'interpréter les ajustements des jets de Caractéristiques et Connaissance, outre qu'elle n'entrave pas le roleplaying permet à mon sens de placer le roleplaying au centre de la partie comme élément fondamental pouvant influencer directement les jets de dés.

C'est voir le roleplaying des deux côtés de la barrière. On ne l'entrave pas et il sert également au jeu.

- l'avantage qui est attribué en fonction des titres ne semble être utilisable qu'une seule fois. Une plus grande largesse serait peut être souhaitable, comme par exemple pouvoir en faire usage une fois à chaque aventure.

- le système des Connaissances illustre bien l'apprentissage intellectuel de ces hommes de guerres. Le personnage peut ainsi détenir une connaissance de base, une bonne connaissance et devenir finalement expert en la matière.

- Il est demandé de faire correspondre ses connaissances et ses caractéristiques en fonction de l'histoire et du background de son personnage. Par la suite, le Meneur peut encore ajouter à sa discrétion des connaissances ou caractéristiques qui lui semblent pertinentes telles que « *connaissance du latin* » en niveau 2 pour un templier,

même débutant. Bref, on compose son personnage en fonction de son histoire et de son vécu.

- Secretum Templi permet l'attaque montée à dos de cheval (ou d'autres quadrupèdes comme le chameau ?). Notre cavalier a d'office l'initiative sur les fantassins. Avant toute attaque, il faut réussir un test d'équitation mais une fois la bête lancée et si le coup porte, la valeur de dégâts d'une arme est multipliée par deux et si deux cavaliers se chargent simultanément, on multipliera les dégâts par quatre, *ouch* ! Faut-il être fou pour se ruer sur un cavalier adverse ?

CRÉDITS

- **AUTEURS** : Guillaume Fioleau et Adrien Pen-Penic

- **ILLUSTRATIONS** : Guillaume Fioleau

- **URL** : www.secretumtempli.com

- **E-MAIL** : secretumtempli@wanadoo.fr

Pitche



Aide de Jeu SUPRA



LES COMPAGNONS ANIMAUX

Et vous ? Etes-vous plutôt chien, chat, poisson rouge ou tigre aux dents de sabre ? Quelles que soient vos préférences, cette aide de jeu vous fournira toutes les règles pour intégrer nos amis les animaux dans l'univers de Supra, le jeu de rôle médiéval - fantastique.

De nombreux aventuriers Kalidhien possèdent un compagnon animal, c'est à dire une créature qui les accompagne depuis de nombreuses années et avec qui le personnage entretient des relations privilégiées. En échange de l'amitié et des soins tout particulier que lui donne son propriétaire, l'animal lui apporte de l'aide, selon ses moyens et ses capacités. Certains animaux combattront aux côtés de leur maître, d'autres de constitution plus frêle se contenteront de l'assister par le biais de petits services.

LE STATUT DE COMPAGNON

Chaque compagnon doit être créé sur mesure pour un personnage, le joueur étant libre de décider du type d'animal et de ce que celui-ci lui apporte. Par contre, le meneur de jeu (MJ) doit valider ou refuser ces choix afin que la créature ne deviennent ni trop encombrante ni trop puissante (car elle n'est finalement qu'un compagnon et non le héros du jeu).

LES COMPAGNONS EXTRAORDINAIRES : Les créatures dotées de pouvoirs magiques, les êtres féeriques, les animaux extrêmement rares ou dotés de capacités spéciales, ne seront pas considérés comme des compagnons mais comme des compagnons extraordinaires (dans les règles un compagnon animal n'est qu'un talent à 2 points alors qu'un compagnon extraordinaire est un talent à 8 points).

Ces créatures, généralement très spéciales et souvent uniques, devront être développées avec minutie par le MJ avec ou sans l'aide du joueur. La meilleure façon de procéder est de laisser le joueur donner l'idée de base et de définir les grandes lignes de ce que sera la créature ; mais ensuite de laisser au MJ le soin de détailler l'historique et les caractéristiques du compagnon extraordinaire. Le joueur découvrant ensuite et petit à petit les secrets, qualités, défauts, talents et pouvoirs de son compagnon. Les compagnons extraordinaires peuvent être définis à partir des règles présentées ici, mais avec beaucoup plus de liberté.

Voici, très rapidement, quelques exemples de compagnons extraordinaires : un dragonnet magique doté de pouvoirs d'illusion, d'invisibilité et d'action sur un élément, un chat féérique intelligent, parlant qui possède quelques pouvoirs psychiques (dont la télékinésie), un ancien familier élémentaire d'un mage, resté sur Kalidhia après le décès de son ancien maître, un petit renard féérique, doté de curieux pouvoirs de dissimulation.

LES ANIMAUX ACQUIS OU ACHETÉS : Les animaux achetés sur une place de marché ou acquis en cours de campagne n'auront pas tout de suite les mêmes capacités et le même statut qu'un compagnon : ils resteront de simples animaux dressés. Ce n'est qu'après de nombreux scénarios et plusieurs années, que la relation entre le personnage et l'animal sera devenue suffisamment forte pour que le MJ accorde à l'animal le statut de compagnon (entre 2 et 5 ans virtuels selon l'animal et le comportement du personnage joueur).

Si tous les joueurs de votre table commencent à adopter des animaux dans l'espoir de posséder de nombreux compagnons, vous aurez le même problème qu'avec les groupes qui embauchent des mercenaires ou prennent des esclaves pour faire le boulot. Dans l'idéal, je pense qu'il ne faut pas autoriser plus de 2-3 compagnons (animaux et extraordinaires) à une même table de jeu. On peut aussi considérer que seule une infime partie des animaux possèdent les capacités de devenir un compagnon et ainsi limiter l'accès à ce statut aux créatures particulièrement douées ou intelligentes.

Exemple, Marvin, un éclaireur humain, a pour passion les chiens de chasse et il décide de se constituer une meute. Il achète au moins un chien par scénario. Dans ce cas, il est évident que même au bout de 20 parties, le MJ ne peut autoriser ce personnage à avoir une dizaine de compagnons, plus une vingtaine de chiens normaux. Seuls les chiens particuliers de la meute (1/20 ou 1/100 si le MJ est sévère) pourront acquérir ce statut. Ce qui pourra être le cas par exemple : du

chef de meute, du chien piteux mais intelligent, de la gentille chienne au si beau pelage, etc.

L'autre grande différence entre un animal dressé et un compagnon animal est la relation que le MJ aura avec la créature ; car il ne faut pas oublier que c'est le meneur de jeu qui incarnera l'animal. Dans le cas d'un simple animal, le MJ devra limiter au maximum les interventions et interactions que pourra avoir la créature. Pour un compagnon, le meneur décrira ponctuellement l'aide que l'animal procure à son maître ou donnera des détails sur le comportement de la créature quand le personnage désirera user des dons de son ami. Un compagnon pourra aussi être utilisé par le MJ pour une intervention, une facétie, une aide, etc. et cela même si le joueur n'a pas véritablement demandé le concours de l'animal.

Dans les premiers scénarios, il est courant que le joueur laisse une bonne part des initiatives du compagnon au MJ. C'est d'ailleurs lui qui pourra fixer certains traits de caractère de l'animal et faire du *roleplay* en utilisant les talents et les défauts du compagnon. Mais il ne faut pas pour autant faire intervenir le compagnon trop souvent, ni décider de tout, car l'animal doit rester ce qu'il est : simplement un personnage secondaire. Dans le cas des compagnons intermédiaires, il y peut très bien y avoir des épisodes où la créature aura un rôle central (souvent liée à l'interprétation du MJ mais aussi à un moment une anecdote-clef dans la partie), mais cela ne doit être qu'exceptionnel et limité à certaines périodes dans le scénario.

On peut terminer ces remarques générales en abordant le sujet de la durée de vie du compagnon. Supra étant un jeu où les scénarios s'enchaînent, parfois sur plusieurs lustres, il est bien évident que le compagnon va vieillir, puis un jour, mourir. Dans ce cas, le MJ peut très bien voir avec le joueur pour organiser le remplacement de l'animal, par exemple en le faisant se reproduire et mettant en route le dressage progressif du futur compagnon. Par contre, dans le cas des simples animaux accompagnateurs, le meneur de jeu n'aura pas à s'occuper de leur remplacement. Et dans une certaine mesure, le MJ ne devra faire aucun de ces animaux et ne pas hésiter à les tuer en combat ou lors d'un accident, alors que les compagnons, qui à leur façon sont des « héros », ne devront pas trop être des cibles ou des victimes de mort aléatoire.

LA CRÉATION D'UN COMPAGNON ANIMAL

La première étape dans la création d'un compagnon animal est la détermination de son type ou plus précisément de l'espèce à laquelle appartient la créature. Nous allons surtout distinguer les animaux qui peuvent se battre de ceux qui ne seront vraiment pas fait pour cela.

- Les ours, les chevaux de guerre, les loups, les tigres, les aigles peuvent être considérés comme de potentiels combattants.

- Les singes, les chats, les serpents, les rongeurs, les petits oiseaux (y compris les faucons) ne pourront être amenés à se battre que de façon occasionnelle ou contrainte (ou alors ils ne vivront pas longtemps).

- Les chiens sont un exemple d'animaux de type intermédiaire. De ce cas, il faudra que le joueur choisisse l'orientation de l'animal, par exemple en caractérisant un peu mieux l'espèce de chien désirée : un chien de berger sera plutôt non-combattant, alors qu'un mastiff ou un pitbull sera plutôt un combattant.

En plus de l'espèce de l'animal, le joueur doit déterminer les talents spécifiques de son compagnon. Il peut choisir 3 talents (et dans ce cas il doit prendre 2 défauts) ou seulement 2 talents (et dans ce cas, 1 seul défaut suffit). Ces talents et défauts serviront au joueur et au MJ à mieux cerner le comportement et les compétences de l'animal.

Talents pour un compagnon animal (exemples) :

Acuité sensorielle (à choisir : visuelle, olfactive, tactile, gustative, auditive), affinité spéciale, animal « parlant », chance, code de communication, courageux, détection de la magie, détection des poisons, forte capacité de survie, grande taille, imitateur, intelligence très développée (supérieure de 2 points à un animal classique du même type), petite taille, résistant, résistances diverses (sommeil, poisons, maladies, douleur), sens de l'orientation, tour supplémentaire, mignon, vision nocturne, 6ème sens, etc.

Défauts pour un compagnon animal (exemples) :

Agressif, allergique, curieux, grande taille, goût pour l'alcool, gourmand, kleptomane, malchanceux, créature à mauvaise réputation, miteux, non combattant, patte/aile abîmée, petite taille, peureux, peur spéciale et phobies : être emporté par le vent, peur du vide, peur de l'eau, du bruit, du feu, etc.

Dans une seconde étape, le joueur (ou le MJ) va déterminer les caractéristiques principales (CP) du compagnon. Ces caractéristiques sont au nombre de 9, comme pour les personnages joueurs. Mais dans ce cas précis, l'intelligence occupe une place un peu à part, car nous ne parlons ici que d'un animal et cette valeur prend donc un sens un peu différent.

Nous ne nous occuperons donc que de 8 caractéristiques (voir exemples ci-dessous) et le joueur doit répartir les scores suivants dans les différentes CP : 15, 13, 13, 11, 9, 7, 7, 5. On peut aussi imaginer que le MJ s'arroge le droit de faire cette répartition ou qu'il utilise un des archétypes proposés plus loin.

Ces valeurs, exprimées sur 20, peuvent sembler un peu artificielles, car comment comparer avec le même système, la force d'un barbare 1/2 ork, d'un aubergiste elfe, d'une courtisane, d'une souris ou d'un tigre, sans tomber dans des excès ? Il nous faut donc garder en vue que nous ne déterminons ici



que les caractéristiques d'un animal de compagnie. Alors, que celui-ci possède 5 en force, alors qu'il serait plus logique qu'il ne possède qu'1 ou 2 est secondaire (le principal est de ne pas se retrouver avec une souris qui possède un score de 15 en force ou un éléphant avec 15 en adresse).

Exemples	Ours	Belette	Faucon
Courage	13	7	11
Volonte	11	11	13
Charisme	7	13	9
Beauté	9	9	13
Constitution	13	7	7
Perception	7	13	15
Adresse	5	15	9
Force	15	5	5
Intelligence	4	6	6

Pour le score d'intelligence, nous prendrons comme principe d'avantager les animaux non combattants par rapport à ceux qui peuvent être utiles en combat (nous avantagerons ces derniers au niveau des points de vie et des caractéristiques de combat). Les animaux combattants auront un score en intelligence de 4 contre un score de 6 pour les non-combattants.

Il faut ensuite déterminer les caractéristiques secondaires du compagnon. Celles-ci sont : le Seuil de mise hors combat (ou KO), le nombre de points de vie, la rapidité, l'obéissance et la fidélité (ces trois dernières caractéristiques s'exprimant en pourcentage). Sans oublier les éventuelles caractéristiques de combat :

- Un petit animal non combattant aura entre 3 et 5 points de vie (avec un seuil de KO de 1 ou 2). Un animal de la taille d'un chien aura plutôt aux alentours de 15 points de vie (et un seuil de KO de 5), tandis qu'un ours ou un gros animal aura 30 à 40 points de vie (et un seuil de KO de 10 ou 15). Pour avoir une idée du nombre de point de vie d'un animal, le plus simple est d'ailleurs de consulter un bestiaire de Supra.

- La rapidité va directement dépendre du type d'animal : par exemple, une tortue n'aura que 15%, la plupart des animaux auront entre 30 et 50%, les animaux vifs ou rapides (comme les loups, les faucons, les rongeurs) auront des scores allant jusqu'à 70 à 75%.

- les scores d'obéissance et de fidélité seront au départ de 60% sauf si le personnage possède des dons d'empathie avec son animal, car dans ce cas, ces scores seront de 75%. A titre de comparaison, dans le cas d'un animal acheté sur un marché, les scores d'obéissance et de fidélité seront seulement de 40% (voire moins si l'animal a été maltraité, mal dressé ou s'il appartient à une espèce peu ou mal domesticable).



Enfin, le joueur va déterminer quels tours connaît son compagnon, c'est à dire quelles sont les choses que l'animal pourra essayer de faire, soit à la demande de son maître, soit de sa propre initiative. A la création de l'animal, le nombre de tours que celui-ci connaît est de 2 pour un animal combattant et de 3 pour un non combattant. Le nombre maximum de tours que peut connaître un compagnon est égal à son score en intelligence.

La compétence du compagnon dans son premier tour, qui sera sa manœuvre fétiche, sera au départ de 60%. Sa maîtrise initiale des autres tours étant seulement de 50%, 40%, 30% etc.

Exemple, Jazur le faucon, est un compagnon non combattant, il possède un score de 6 en intelligence (car le joueur a préféré lui prendre d'autres talents). A la création, Jazur connaît donc 3 tours. Le joueur décide alors que son faucon sait *Alerter en cas de danger* à 60%, *Observer et surveiller* à 50% et *Prendre de petits objets* à 40%.

L'APPRENTISSAGE ET LE DRESSAGE

Quand un personnage se donne la peine de passer du temps avec son compagnon, il peut soit lui apprendre de nouveaux tours (jusqu'à un maximum égal à l'intelligence de l'animal), soit perfectionner l'animal dans les tours qu'il connaît déjà soit améliorer leur relation (score de fidélité et d'obéissance).

Tous les mois où le personnage a passé du temps avec son animal et de la même façon qu'un aventurier peut se perfectionner durant ou entre des scénarios, le PJ peut tenter un jet sous Dressage. Si celui-ci est réussi, le compagnon gagne 1D6% dans le domaine que désire le personnage, pour un tour déjà appris, en obéissance ou en fidélité (1D10% si le personnage possède une empathie particulière avec l'animal).

Si le personnage désire que son compagnon apprenne un nouveau tour, il lui faut réussir deux jets sous Dressage avec une pénalité de 20% à raison d'une tentative maximum par mois. La compétence du compagnon dans ce nouveau tour sera fonction du nombre de tour qu'il connaît déjà (70% - 10x nombres de tours déjà connus). Ainsi un animal connaissant déjà 5 tours, n'aura que $70 - (10 \times 5) = 20\%$ dans son nouveau tour.

Exemples de tours, astuces et manœuvres spéciales :

surveiller et alerter en cas de problème, saisir et rapporter un petit objet, voler un petit objet sur quelqu'un, attirer l'attention, chasser du petit gibier, explorer une zone ou un lieu, transporter du matériel, garder une chose ou une personne, intimider, avertir par un cri ou un bruit, s'enfuir et revenir discrètement, ronger des cordes, trouver des choses qui brillent, trouver de l'or.

Mais on peut aussi imaginer des choses plus spécifiques selon l'animal : parler 10 mots (si l'animal possède le talent parlant),

faire comprendre quelque chose (si l'animal possède le talent code de communication et dans ce cas, il faudra établir ce code), répéter ce qu'il entend (animal parlant), répéter ce qu'on lui dit (animal parlant), attaquer les yeux, résoudre un problème, une énigme, faire la peluche pour se faire cajoler, trouver un chemin d'accès, chanter en rythme, imiter un bruit, etc.

Le MJ peut aussi récompenser de façon ponctuelle (et occasionnelle) une intervention particulièrement appréciée du compagnon ou un roleplay sympathique. Il accordera alors une ou des augmentations gratuites au compagnon, simulant ainsi un gain d'expérience ou un renforcement des relations qui existent entre le personnage et son animal.

QUELQUES COMPAGNONS

Ces compagnons sont donnés à titre d'exemples, ils peuvent aussi servir d'archétype aux MJ pressés ou en manque d'inspiration.

YULLÛN LA BELETTE

TAILLE : 20 cm
AGE : 1 an (espérance de vie : 8 ans)
SEXE : Féminin
POIDS : 250 grammes
ASPECT PHYSIQUE : Petit rongeur au corps allongé et au poil brun Yeux pétillants d'intelligence et museau remuant en permanence



COURAGE :	7	FORCE :	5
VOLONTÉ :	11	INTELLIGENCE :	6
CHARISME :	13	POINTS DE VIE :	3
BEAUTÉ :	9	RAPIDITÉ :	70%
PERCEPTION :	13	OBÉISSANCE :	60%
ADRESSE :	15	FIDÉLITÉ :	60%
CONSTITUTION :	7		

TALENTS : Acuité olfactive, petite taille, sens de l'orientation
DÉFAUTS : Curieuse, peureuse
COMPÉTENCES DE COMBAT : Nulles
TOURS CONNUS : faire la belle pour attirer l'attention : 60%, explorer un lieu : 50%, trouver des choses qui brillent : 40%

SOMERFIELD, CHEVAL PUR-SANG



TAILLE : 1m50 au garrot
AGE : 2 ans (espérance de vie : 20 ans)
SEXE : Masculin
POIDS : /
ASPECT PHYSIQUE : robe d'un gris assez clair avec une lune noire sur le sommet de la tête. Grands yeux interrogatifs
TALENTS : 6^{ème} sens, courageux

COURAGE :	13	INTELLIGENCE :	4
VOLONTÉ :	9	POINTS DE VIE :	25
CHARISME :	7	SEUIL KO :	12
BEAUTÉ :	11	RAPIDITÉ :	50%
PERCEPTION :	5	OBÉISSANCE :	60%
ADRESSE :	7	FIDÉLITÉ :	60%
CONSTITUTION :	15		
FORCE :	13		

DÉFAUT : Peur du feu

COMPÉTENCES DE COMBAT : Attaque : 9/1, Esq : 6/1, Ndc : 1 (pattes), PI : 2D+1, Protection : 2

TOURS CONNUS : Venir quand on l'appelle ou le siffle : 60%, Saisir et rapporter un petit objet : 50%

MASH, CHIEN DE BERGER

TAILLE : 80 cm
AGE : 6 mois (espérance de vie 15 ans)
SEXE : Masculin
POIDS : 15 kg
ASPECT PHYSIQUE : chien trapu à poils longs qui lui recouvrent partiellement le museau et les yeux

COURAGE :	13	FORCE :	9
VOLONTÉ :	15	INTELLIGENCE :	6
CHARISME :	7	POINTS DE VIE :	15
BEAUTÉ :	5	RAPIDITÉ :	60%
PERCEPTION :	11	OBÉISSANCE :	60%
ADRESSE :	7	FIDÉLITÉ :	60%
CONSTITUTION :	13	RES. MAGIE :	3

TALENTS : résistance au sommeil, forte capacité de survie, résistant

DÉFAUT : miteux, n'aime pas les rongeurs

COMPÉTENCES DE COMBAT : nulles.

TOURS CONNUS : Garder et surveiller : 60%, Avertir en cas de danger : 50%, Se débrouiller dans l'eau : 40%

DIELDAR, LE FAUCON

TAILLE : 85 cm d'envergure
AGE : 1 an (espérance de vie 8 ans)
SEXE : Masculin
POIDS : 2 kg

ASPECT PHYSIQUE : Beau rapace au port royal et aux plumes noir intense. Bec acéré aux reflets métalliques

TALENTS : Acuité visuelle, code de communication



COURAGE :	11	INTELLIGENCE :	6
VOLONTÉ :	13	POINTS DE VIE :	8
CHARISME :	7	RAPIDITÉ :	75%
BEAUTÉ :	13	OBÉISSANCE :	60%
PERCEPTION :	15	FIDÉLITÉ :	40%
ADRESSE :	9		
CONSTITUTION :	7		
FORCE :	5		

DÉFAUT : Agressif

COMPÉTENCES DE COMBAT : Attaque : 15/5, Esq : 8/3, Ndc : 1 (pattes), PI : 1D+4, Protection : 1.

TOURS CONNUS : Explorer une zone et faire un rapport (voir code) : 60%, Surveiller et alerter : 50%, Attaquer les yeux : 40%

CODE DE COMMUNICATION : les chasseurs elfes ont mis au point un système de communication à base de lanières de cuir tressées, fixées sur le manchon où le rapace se pose. L'animal peut ainsi indiquer : la présence de gibier ou d'ennemis, leur nombre : 1, 2 à 5, 6 et plus, leur éloignement : moins de 250 mètres, 250m à 1 km, plus d'un kilomètre.



MAIKEE, LE GRAND KOALA

TAILLE : 45 cm
AGE : 1 an (espérance de vie : 10 ans)
SEXE : Masculin
POIDS : 1 kg
ASPECT PHYSIQUE : Grosse boule de poils gris avec grosse tête de peluche. Se

tient sur ses pattes arrières pour marcher. Possède une poche ventrale (marsupial)

COURAGE :	5	INTELLIGENCE :	6
VOLONTÉ :	9	POINTS DE VIE :	5
CHARISME :	15	RAPIDITÉ :	55%
BEAUTÉ :	13	OBÉISSANCE :	60%
PERCEPTION :	11	FIDÉLITÉ :	60%
ADRESSE :	13		
CONSTITUTION :	7		
FORCE :	7		

TALENTS : Acuité auditive, détection du poison, mignon

DÉFAUTS : Kleptomane, peureux

COMPÉTENCES DE COMBAT : Nulles

TOURS CONNUS : voler un objet : 60%, faire la peluche pour se faire cajoler : 50%, faire le clown pour attirer l'attention : 40%

KARON, LE MAINATE DES MONTAGNES

TAILLE : 15 cm
AGE : 2 ans (espérance de vie 10 ans)
SEXE : Masculin
POIDS : 250 g
ASPECT PHYSIQUE : petit oiseau au plumage noir soyeux. Tête avec tache jaune et yeux rieurs

COURAGE :	7	FORCE :	5
VOLONTÉ :	13	INTELLIGENCE :	6
CHARISME :	7	POINTS DE VIE :	4
BEAUTÉ :	11	RAPIDITÉ :	60%
PERCEPTION :	15	OBÉISSANCE :	60%
ADRESSE :	13	FIDÉLITÉ :	60%
CONSTITUTION :	9		

TALENTS : Animal parlant (10 notions max.), imitateur

DÉFAUT : Kleptomane

COMPÉTENCES DE COMBAT : Nulles

TOURS CONNUS : Parler et donner des informations (voir vocabulaire) : 60%, répéter ce qu'il entend : 50%, voler un petit objet : 40%

NOTIONS CONNUES : Danger, devant/derrière, loin/près, trésor.

BRUNETTE, L'OURS

TAILLE : 1m80

AGE : 5 ans (espérance de vie : 40 ans)

SEXE : Féminin

POIDS : 450 kg

ASPECT PHYSIQUE : ours brun de petite taille et au pelage lustré. Bonne bouille joufflue avec des yeux pétillants d'intelligence

COURAGE :	7	INTELLIGENCE :	8
VOLONTÉ :	9	POINTS DE VIE :	40
CHARISME :	13	RAPIDITÉ :	40%
BEAUTÉ :	11	OBÉISSANCE :	60%
PERCEPTION :	7	FIDÉLITÉ :	60%
ADRESSE :	5		
CONSTITUTION :	15		
FORCE :	13		

TALENTS : Intelligence très développée, résistance aux poisons, vision nocturne

DÉFAUTS : Non combattant, gourmande.

COMPÉTENCES DE COMBAT : Nulles

TOURS CONNUS : faire la mignonne pour séduire le public : 60%, rapporter de petits objets : 50%, trouver de la nourriture : 40%, montrer les dents et faire peur : 30%.

FOLET, SINGE DORÉ DES ELFES

TAILLE : 40 cm

AGE : 1 an (espérance de vie 10 ans)

SEXE : Masculin

POIDS : 1,5 kg

ASPECT PHYSIQUE : petit singe au corps allongé avec une longue queue fine. Pelage jaune à tendance dorée sur la tête et le poitrail.

COURAGE :	7	INTELLIGENCE :	6
VOLONTÉ :	9	POINTS DE VIE :	8
CHARISME :	11	RAPIDITÉ :	70%
BEAUTÉ :	13	OBÉISSANCE :	60%
PERCEPTION :	13	FIDÉLITÉ :	60%
ADRESSE :	15		
CONSTITUTION :	7		
FORCE :	5		

TALENTS : Acuité tactile, acuité visuelle, détection de la magie

DÉFAUTS : Peur du bruit, gourmand

COMPÉTENCES DE COMBAT : Nulles

TOURS CONNUS : voler un petit objet : 60%, trouver un passage dérobé : 50%, trouver des objets magiques : 40%

Énaménil



Scénario BRAIN SODA

SIX BRAS M'EN TOMBENT

A l'origine de ce scénario, il y a le projet un peu timbré d'écrire un scénario pour Brain Soda à trois, mais surtout sans se concerter avant, ou même pendant l'écriture, pour éviter de donner un semblant de cohésion au résultat. Oui, je sais. Mais bon, on n'aura qu'à mettre ça sur le compte de l'alcool (qui a bon dos)... Enfin bref, le bébé, vous l'avez entre les mains, vous n'avez qu'à juger (mais non, pas la peine de prendre cet air horrifié !).

En 1999, le producteur Steven Seagull (ancien acteur de films d'action animaliers) se lance dans la production d'un film qui restera dans les annales du cinéma (section Art & Eche). C'est plus par les péripéties de son tournage que par son scénario que le film acquiert son originalité.

En effet, malgré ses grandes ambitions cinématographiques, le divorce du producteur (d'avec l'actrice Nicole Kidman) lui a coûté cher et le budget est fort limité.

C'est donc à un inconnu, étudiant en cinéma à Tulsa, Oklahoma, que la mise en scène va être confiée. Mais le résultat est médiocre et le jeune réalisateur (aujourd'hui retombé dans un oubli mérité) accumule les procès pour plagiat. Le réalisateur suivant est issu de la famille du producteur, mais cela ne suffira pas à excuser ses délires expérimentaux et le feront remplacer par un réalisateur de clip et de films porno de mauvais goûts, qui achèvera (c'est le cas de le dire) cette chose filmique.

On se trouve donc en présence d'une absurdité cinématographique où se côtoient sans jamais s'accorder trois styles complètement opposés. Rarement un film n'avait réussi à atteindre un tel niveau d'incohérence et, disons-le tout net, de nullité. A ne manquer sous aucun prétexte, donc.

L'EXPÉDITION INDIANA

B.O : « Ascenseur pour l'échafaud » de Miles Davis.

Sitôt le logo de notre bien-aimée maison de production disparu, apparaît à l'écran une vue des plateaux du Nord de l'Inde. Un groupe de savants occidentaux, sherpas locaux et montures plus ou moins dociles s'acheminent vers l'entrée d'un vieux temple en ruines, décoré de statues de serpents en plasti... en pierre.

Plutôt que de simplement la raconter, faites jouer à vos joueurs cette petite introduction brève mais violente. Distribuez les rôles ci-dessous, s'il y a plus de rôles que de joueurs faites-en des PNJs ou supprimez-les purement et simplement.

PROFESSEUR INDIANA : légende vivante de l'université d'archéologie de Sodaville (eh oui il y a une université d'archéologie à Sodaville !) ce savant baroudeur, au fouet et au chapeau, est le responsable de ce merd... de cette expédition. (Note du Producteur : Suite à une action en justice intentée par M. Steven S., réalisateur de film à Hollywood, Californie, le nom du professeur Indiana sera changé en Pr. Jones. Ceci ne prendra effet qu'à partir du milieu de la scène : F**k ! On ne va quand même pas refaire toutes les scènes pour le plaisir de ces *** de lawyers !)

LARA : étudiante en archéologie, elle suit les traces de son maître l'illustre professeur Indiana. Toute en formes, elle est très séduisante même si elle pixellise un peu dans les coins.

PROFESSEUR JAMES : jeune, beau, élégant, cultivé, britannique, le professeur James est un savant généraliste, mais son passe-temps principal reste la gent féminine (il passera donc son temps à draguer Lara)

DOCTEUR IAN : c'est le mathématicien de l'équipe. Grand brun aux lunettes carrées. Spécialiste de la théorie du chaos, souvent confus, il passe son temps à dire : « C'est la théorie du chaos : je vous avais prévenu... Je déteste avoir toujours raison. »

DOCTEUR ALLEN : juif, névrosé, new-yorkais, psychanalyste (parce que comique raté) le Dr Allen est venu se greffer au groupe pour éviter de se suicider (sa femme Annie vient de le larguer pour Gérard Miller)

On a le décor (50 kg de carton-pâte), les protagonistes (50 kg de carton sur pattes), il ne reste plus qu'à mettre tout ça en scène, dans la grande tradition des bon vieux slashers exotiques. Dès que l'équipe de savants pénètre dans le caveau, les ennuis commencent : classiquement les torches s'éteignent les unes après les autres, et Lara se jette dans les bras du Pr. James, terrorisée (mais on ne peut pas bien voir les détails, puisque les torches sont éteintes, justement). Et accessoirement un démon hindou, trois yeux six bras zéro neurone, pour signifier sa puritaine indignation, entreprend de transformer nos chers aventuriers en poulet tandoori, les uns après les autres... A vous d'imaginer le pire : on vous fait confiance. N'oubliez pas les pièges, chausse-trappes, plafonds qui s'écroulent, rats, serpents, araignées, etc., éléments aujourd'hui incontournables du monument funéraire de tout maharadjah soucieux de sa réputation post-mortem.

Après ces quelques minutes d'une violence et d'un ridicule étourdissant, on voit sortir de la tombe un étrange personnage, enturbanné, qui ramasse un prospectus abandonné par feu les aventuriers et sur lequel on peut lire (gros plan sur le bout de papier) « SODAVILLE UNIVERCITY, CALIFORNIA ». Et dans le fond un hurlement inhumain, et ensuite générique...

UN PEU DE TOPOLOGIE ALGÈBRIQUE EN APÉRITIF

B.O : Du Coltrane, par exemple « My Favorite Things ».

Le but de cette scène est d'introduire les Teenagers incarnés par les joueurs, en les montrant dans leur élément naturel, c'est à dire le cours de topologie algébrique du vieux Professeur Azkariamabian. Demandez à vos joueurs de décrire leurs actions, faites-les se présenter entre eux, et éventuellement introduisez d'autres Teenagers à votre convenance. Bref, faites comme si tout était paisible, que rien ne pouvait arriver entre les murs de cette université séculière.

Ah ! si : glissez tout de même quelques mots sur cet étudiant un peu étrange, visiblement d'origine indienne, à la barbe taillée bizarrement et au turban extravagant. Il suit le cours avec un vif intérêt (chose qui ne devrait pas manquer de surprendre d'autres étudiants) et semble même prolonger les raisonnements du vieil Azkariamabatan.

De plus, si d'aventure vous possédiez un doctorat en mathématiques pures, vous pourriez vous lancer dans un véritable cours de topologie algébrique. (NDP : Ca va pas la tête, non ? Tu veux endormir le spectateur ou quoi ? Quoi, « vraisemblance » ? F**k, « vraisemblance » !)

DIRTY ANGRY SIX-ARMED INDIAN EVIL GOD BLUES

B.O : Memphis Slim ou John Lee Hooker, dans leurs moments les plus boogies.

Finis de rigoler, fini de dormir aussi cher spectateur, après la théorie constructiviste place à la destruction brute. Les portes de l'amphithéâtre dans lequel se morfondaient nos chers Teenagers s'ouvrent brutalement sous le choc d'un corps démembré projeté à grande vitesse. Il s'agit d'un étudiant en archéologie, à peu prêt dans le même état que le chevalier noir de Sacré Graal. Début de panique générale, seul le professeur Azbakariamaman continue son cours.



La déesse Shiva

La panique gagne rapidement les couloirs. Alors qu'en temps normal ils mettraient quelques secondes à peine, les étudiants, en présence du danger, mettent une éternité à trouver la sortie. Durant ce laps de temps, ils arrivent à tomber nez à nez avec le monstre (en l'occurrence, une espèce de truc indien avec trois paires de bras et un couteau à chaque bout). Dans ce cas, en général ils choisissent de s'enfermer dans le bureau du directeur adjoint et d'y attendre de se faire éventrer, sans penser à s'échapper par la fenêtre.

Les Teenagers de vos joueurs, eux, doivent pouvoir s'en tirer pour cette fois, mais de justesse. Vous pouvez mettre en scène une évacuation par hélicoptère sur un thème de Wagner, le sacrifice du professeur Azkaramaban, etc. Au passage les PJs se lieront d'amitié avec l'étrange étudiant au turban, un certain Brahmagupta...

LES SHAOLIN BROTHERS

B.O : Pour l'enquête : Le thème de la panthère rose, en boucle, jusqu'à la nausée. Pour les shaolin brothers, du latin jazz, par exemple l'excellent Nocturne de Charlie Haden.

Blessés (NDP : s'ils ne le sont pas c'est que vous n'avez rien compris au concept de série B – changez de métier !), les teenagers sont conduits aux urgences du Docteur Green, dans

l'hôpital central de Sodaville. C'est à partir de ce lieu qu'ils devront essayer de découvrir ce qui se trame, en interrogeant des survivants, des professeurs au courant de l'expédition Indiana (NdP : Jones, pardon Steven). Donnez-leur quelques détails sur l'expédition, histoire qu'ils comprennent que la scène d'introduction en Inde a clairement un lien avec l'intrigue.

A force de fouiner un peu partout, les Teenagers arrivent à attirer l'attention d'un groupe de moines-combattants bouddhistes défoncés au crack, les shaolin brothers : Johnny Togashi, Robbie Hida, Michael Akodo, Kevin Kakita, Brian Otaku, Steven Bayushi et Francky Isawa. (NdP : Pour des raisons d'identification culturelle des minorités représentatives aux Etats-Unis, les shaolin brothers parleront avec l'accent espagnol.)

Les sept frères pourront commencer par discuter avec les Teenagers, ils paraissent prêts à les aider à vaincre le monstre, jusqu'au moment où ils aperçoivent Brahmagupta (parti chercher les cafés) et commencent à vouloir le couper en deux. Cris, bousculades dans les couloirs de l'hôpital, injures en espagnol « Caramba ! », « Tou va mourrrrrr ! », etc. Les Teenagers arrivent enfin à se mettre à l'abri dans une église. C'est alors que...

DIEU N'EST PAS MORT !

B.O : Pour commencer, le xylophone de Lionel Hampton. Et pour conclure sur une touche optimiste, quand les PJs seront bien amochés, « What a Wonderful World » d'Armstrong.

C'est alors que, dans le silence pesant du sanctuaire, des pas se font entendre... La porte de la petite chapelle grince et claque, pour ne plus jamais se rouvrir... A la lumière des cierges, une ombre commence à se découper sur les murs... Venue de nulle part, souffle une brise glacée...

Comme ils ne sont pas les derniers des idiots (euh... si, en fait, mais ils ont l'habitude de ce genre de situation) les teenagers devraient anticiper l'arrivée du démon hindou, et dès lors chercher à se cacher. Gérez donc cet épisode comme une sinistre partie de cache-cache : comptez lentement jusqu'à vingt en fermant les yeux, pendant que les joueurs partent se cacher dans le local où vous jouez (pas de chance si comme beaucoup de MJ vous jouez chez vous). Lorsque vous les ouvrirez à nouveau, le premier joueur que vous pourrez retrouver sera face au monstre, avec toutes les conséquences que cela peut avoir sur sa survie à court terme... (NdP : On n'en est qu'au tiers du film, évitez tout de même de faire mourir les héros, il peuvent ressusciter...). Si vous voulez préserver votre appartement, vous pouvez aussi demander aux joueurs un jet de BDN difficile ; celui qui obtient l'échec le plus flagrant est retrouvé en premier.

Une fois que le monstre a trouvé sa cible, les autres personnages sont en droit d'aider le malheureux à sauver sa peau bronzée au soleil des plages californienne (NdP : Et entretenue grâce à notre partenaire L'Oréaule...). Ils peuvent par exemple essayer de le distraire, et ensuite courir se cacher une nouvelle fois (encore désolé pour votre appartement...).

C'est alors que, en plein milieu du combat, une colombe traverse l'église (sortie d'on ne sait où) ; fragile moment de grâce malgré l'horreur du combat. (NdP : Suite à une action en justice intentée par M. John W., réalisateur de films à Hong Kong, Chine, la colombe sera remplacée par un goéland.)

INTERMÈDE N° 1

(NdP : Cette fois-ci c'est la goutte d'eau qui fait monter la moutarde aux nez des limites, qui sont franchies. Y'en a marre de ce réal et de ses « clin d'œil » et de ses « hommages »... Tous ces procès vont bientôt finir par nous coûter mon quatrième mois de vacances à Hawaii... Il est viré !!!)

« Ok, bonjour l'équipe, ici la production. Je vous présente le nouveau metteur en scène. C'est un membre de la famille, presque mon fils : c'est le cousin de la belle-fille de Joe, le demi-frère de la nièce de Mary, la tante du fils de la concierge de Troy, le type qui sortait avec Veronica, la soeur d'une des serveuses du bar où a joué Pete, le cousin de l'ex-mari de la cousine de ma femme, Kate. Bref, comme un fils. »

Le réalisateur en charge de la suite a un style complètement différent du précédent. Celui-ci semble plus inspiré par le style italien des années 60-70, Argento et Bava en tête. Faites sentir la cassure de mise en scène et de découpage à vos joueurs. Jouez sur des éclairages étranges et des couleurs plutôt vives (LSD mon ami).

VIEUX TUBE ET INCANTATION ÉTRANGE

Dans le noir une silhouette enturbannée se lève. Au loin le combat entre les PJ et la créature fait rage. Gros plan sur des mains sortant un tube de métal doré d'une sacoche en lin. On peut distinguer sur la surface du tube des inscriptions étranges, le métal semble être de l'or. Une étrange lueur brille dans les yeux d'un marron profond. On a alors droit à un gros plan avec un rai de lumière sur les pupilles dilatées montrant comme un miroir les mains tenant le tube doré. Commence alors un psaume étrange dans une langue inconnue et gutturale. Des flammes sortent du tube. Une ouverture s'ouvre, petit à petit, dans le vide.

GOUFFRE DE LAMES.

Après la destruction de l'église et alors que nos victimes sont en mauvaise posture face au monstre à 6 bras, un souffle se lève dans la bâtisse. Ce vent violent soufflera sur nos victimes et les décoiffera copieusement. Le souffle vient manifestement de derrière eux. Lorsqu'ils se retourneront, ils verront une sorte de tunnel sans fond dont les parois ressemblent à des muqueuses humides. Des lames recourbées sortent des parois et faisant suinter celles-ci de sang, d'un rouge vif du plus bel effet. Un plan montrant un couloir de sang au ralenti.

Devant cette vision d'horreur les Teenagers se voient happés par un vent mystérieusement dévastateur venu de l'inté-

rieur du gouffre. On les retrouvera projetés dans une forêt dense et verdoyante. Ils sont en compagnie des Shaolin Brothers, mais Brahmagupta n'est étrangement plus là. Le temps de se relever, ils apercevront une ombre s'enfuir.

S'ils ne la poursuivent pas de suite, le monstre à 6 bras sortira du gouffre qui se refermera derrière lui. Mais cette fois ce n'est pas de simples cure-dents qu'il a dans les mains, mais de bon gros cimenterres qui feraient passer la machette de Jason pour un épluche-légume. Devant celui-ci, ils ne pourront que fuir.

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

La poursuite commence ! Les PJ tentent d'échapper à cette monstruosité. Faites les trébucher, glisser, s'empaler dans des lances géantes, placées ici juste pour que le spectateur constate à quel point une belle gerbe de sang peut être esthétique. Ils courront plus vite que le monstre sans problème, étant donné qu'il ne se presse pas, il a même une démarche lente et mécanique. L'acteur, à l'évidence, n'a pas beaucoup d'aisance avec ce costume dans une forêt tropicale, il sera ralenti par les branchages. Dans ses conditions la fuite sera facile. La végétation est tropicale, l'air est humide, les fleurs sont multicolores, manque plus que Nicolas Hulot.

Après ces quelques frayeurs, ils seront seuls et mal en point, cette course effrénée leur aura donné soif et ils seront couverts de crasse et de boue. La nuit tombe, les laissant dans le noir le plus total, mais un bruit d'eau au loin leur donne une lueur d'espoir... En particulier dans les yeux vides des bimbois qui n'hésiteront certainement pas à se diriger vers la source chaude. Lorsqu'ils arriveront à destination, devant leurs yeux ébahis se dressera une cascade d'eau chaude. Il n'en faudra pas plus pour tenter nos Teenagers sans cervelle qui braveront les insectes gros comme le poing et les alligators (quelques Shaolin brothers en feront les frais), pour prendre un bon bain. A l'évidence pour le spectateur anonyme la source d'eau est froide, les acteurs ayant bien du mal à cacher leurs frissons.



Derrière la chute d'eau se trouve une grotte nimbée d'une brume douce et chaleureuse. Elle sera certainement découverte par un des couples parti à la recherche d'un peu de tranquillité... et d'intimité. Cela sera le moment rêvé pour la scène érotique du film. La présence de la brume, accentuée par un filtre, rendra la scène floue, mais pas trop, cela ne fera pas trop sourciller la censure. La camera s'attardera sur la peau dorée et les mains s'égarant par-ci par-là. Mais cette idylle sera écourtée par un cri dans la nuit.

À LA RECHERCHE DU TEMPLE PERDU

Blottis les uns contre les autres, le regard empli d'effroi filmé en plongée, le groupe sera à la merci du moindre danger. Sans compter que la plupart d'entre eux seront à moitié nus. Ah ! Ces jeunes ! Le monstre

à 6 bras sortira alors des fourrées, comme par hasard ! Ils n'auront plus que la fuite comme solution. Récupérer leurs vêtements se fera au péril de leur vie. N'épargnez pas les PJ qui seraient assez stupides pour essayer, on joue à Brain Soda après tout. Une course effrénée commence alors.

Cette course les mènera jusqu'à un temple indou éclairé par des torches. Le spectateur anonyme reconnaîtra le même temple en carton-pâte que celui du début, sauf qu'il a l'air moins délabré. En haut des marches une ombre se dresse entre deux gigantesques flambeaux, la lumière n'éclairant jamais son visage. Les PJ courront sûrement à l'intérieur, l'ombre les laissera passer sans sourciller. La créature s'immobilisera, fixant le tube doré tenu par l'ombre.

Dans le temple le groupe sera vite encerclé par des moines hindous habillés simplement de pagnes, mais tenant des lances. Les torches vacillent à l'intérieur. Les PJ désarmés ne pourront pas faire grand chose, ah si peut-être une : les suivre. Les géoliers mèneront le groupe déjà bien mal en point dans de grandes cellules éclairées par des lampes à huile. L'odeur d'encens dans la pièce est tellement présente qu'elle en devient nauséabonde. Les géoliers parlent une vieille langue, celle des PJ mais bien plus ancienne encore. Utiliser de vieux mots

pour bien faire passer cela. Ils seront de plus étonnés devant les objets high-tech du groupe, comme leurs montres ou leur lecteur MP3. Ne parlons même pas des vêtements qu'ils regarderont comme si c'était la première fois qu'ils en voyaient. Le spectateur anonyme notera que les acteurs sont vraiment mauvais et qu'ils ne sont pas crédibles une seule seconde.

INTERMÈDE N°2

(NdP : Le réalisateur sera viré car il refusait de faire chanter et danser les acteurs)

- Bon mes cocos, on est dans la merde !
- Hein ?
- Charles Band n'est pas intéressé pour continuer le film, il a juste commencé le tournage de « Dwarfs of Rapes ».
- Ca parle de quoi ?
- Une adolescente aveugle qui viole des nains zombis.
- Ah...Et Corman ?
- Trop cher.
- Qui, lui ?
- Non, il trouve que le film est trop cher.
- Ah...
- J'ai bien trouvé quelqu'un...
- Qui ?
- Un tâcheron de seconde zone, il a fait des vidéos-clips pour Backstreet Boys et Mariah Carey.
- Oh putain...
- Mais il a aussi fait un film chez Troma l'année dernière, une parodie de la Liste de Shindler avec Julia Strain : « The Naked Shindler List of Doom ».
- Mouais... Et il en pense quoi de notre bouse, là ? Il a vu les rushs ? Qu'est-ce qu'il en a dit ?
- Que ça manque de nibards.
- Il est engagé.

LE CONCOURS DE T-SHIRT MOUILLÉ HINDOU

B.O : « Jurassic Park » ou « Predator »

Pour atteindre les cellules, les Pjs traverseront de longs couloirs rocheux, d'immenses galeries de roche sombre (du polystyrène peint au jet). Ils traverseront un gigantesque pont de pierre surplombant une rivière de lave, rajoutée sur fond bleu. La caméra s'attardera sur les yeux ébahis des Teenagers, découvrant un paysage aussi titanesque, en s'attardant sur les gouttes de sueur perlant sur leur front. Il est sensé faire très chaud ici... (on asperge donc les héros à l'éponge).

Quelques mètres après avoir franchi l'arche de pierre, il traverseront une sorte de hammam naturel. Une dizaine de jeunes femmes nues, juste vêtues de « t-shirts » humides et transparents, à la peau halée et aux plastiques dignes d'un numéro de Playboy, les fixeront avec un air gourmand. Le réalisateur passera de longues minutes à fixer les jolies naïades pour s'assurer que le spectateur n'a rien perdu de leur anatomie.

Puis les Teenagers seront enfermés dans des cellules creusées dans la roche, réalisées en studio et closes par des grilles en bambou super fragiles. Ils auront le temps de cogiter à quelques plans d'évasion mais dès qu'ils passeront à l'action, Brahmagupta fera son apparition, entouré de 5 gardes body-buildés (et maquillés pour faire un peu plus indiens, un peu d'auto-bronzant et c'est parti) :

- « La Reine vous attend. »

LA REINE AMUNAPTRA

B.O : « Mission » ... euh, non, « Le petit bonhomme en mousse » plutôt.

Entourés des gardes armés, les Teenagers feront leur entrée dans la somptueuse, magnifique, éblouissante et kitschissime salle du trône. Imaginez un hangar d'avion aux murs recouverts de fausses pierres peintes, de fausses dorures à la bombe et d'immenses draperies (pour cacher les trous, les fenêtres et le poster d'Ernest Borgnine dans Supercopter). Bref, du décor digne d'Alan Quatermain et les Mines du roi Salomon.

Au centre, sur un trône doré en contreplaqué se tient la Reine Amunaptra, entourée de sa garde prétorienne (le spectateur pourra d'ailleurs remarquer qu'à l'exception des gardes, le temple semble être devenu le club des Amzonses en l'espace de 3 scènes : il n'y a plus que des jolies femmes en pagne désormais). La Reine ne dépareille pas de ses amazones, à ceci près qu'elle est encore plus jolie et porte un décolleté bouleversant...

Brahmagupta se placera à ses côtés et commencera (enfin) à expliquer aux personnages ce qui leur arrive.

« La créature qui vous poursuit est le Shabai-Morda, un démon de plus de 1000 ans. Il recherche ceci... »

Il montrera alors l'étrange cylindre doré qui ne le quitte jamais. Il scintillera anormalement, le responsable photo ayant un peu abusé de l'effet optique.

« Ce tube renferme l'essence de la Déesse Khaliman, que le démon a tué il y a près de 1000 ans. Il a le pouvoir de retrouver la déesse et de la faire revenir à la vie. J'ai récupéré ce tube grâce à l'expédition du Professeur Jones. Malheureusement, le démon est arrivé lorsque nous cherchions le tube... J'ai réussi à m'échapper. Mais je ne parvenais pas à comprendre comment utiliser cette relique, les écritures étant trop complexes. Les cours de topologie algébrique du Professeur Azkaramabachiant m'ont permis d'en comprendre l'utilisation. Malheureusement, le démon m'avait suivi... »

Si les joueurs posent des questions, évitez de trop rentrer dans le détail. De toute manière le dernier scénariste a eu toutes les peines du monde pour trouver une explication plausible à ce film de merde, réalisé par des pingouins.

« Le Shabai-Morda ne peut exister en même temps que la Déesse Khaliman. Et la déesse ne peut se réincarner que dans une descendante des Amunaptra. Malheureusement, le démon ayant décimé toute cette famille, il m'a fallu utiliser le tube pour nous

envoyer dans le temps... A l'époque où la Reine Amunaptra était encore en vie. Soit 1000 ans avant notre ère... Vous avez malheureusement servi d'appât, en quelque sorte, afin de conduire le démon jusqu'ici. Désormais, il nous faut le tuer pour que la Déesse puisse enfin se réincarner.»

Oui, voilà c'est comme ça, on va pas en faire un roman non plus... Les joueurs, avec l'aide de l'enturbanné et des amazones vont devoir tendre un piège au démon qui vient à l'instant de pénétrer dans le temple (on le sait grâce à une scène nous montrant le monstre attaquer un garde).

LE PONT DE KHAZAD-DUM À DIX BALLES

Musique : n'importe quel titre d'Offspring ou Korn

Les joueurs se retrouvent promus « chefs de guerre », devant mettre un plan au point pour se débarrasser de la créature. Les Teenagers ont toute la latitude nécessaire pour parvenir à leurs fins, le plus pratique étant de faire tomber le démon dans la lave, à partir du pont. Tirs de flèches, diversions, face à face, piège super visible sur le sol sont autant de techniques possibles pour envoyer Shabai-Morda *ad patres*. Quelques shaolin brothers (dont on ne sait toujours pas ce qu'ils font là) se sacrifieront peut-être ?

Lorsque le mannequin du monstre en latex aura été projeté dans le vide, Brahmagupta pourra enfin réaliser son invocation.

LA DÉESSE KHALIMAN FAIT DU 95 D

Musique : n'importe quel titre d'Offspring ou Korn

Brahmagupta commencera son invocation, alors que la sublime Reine Amanuptra, à demi-nue, sera allongée sur une table en fausses pierres. Il utilisera le tube, duquel sortira une étrange vapeur violette qui plongera dans les narines de la Reine trop bonne. Les Teenagers assisteront au spectacle et auront la curieuse sensation que le paysage change autour d'eux... En fait, la fin de l'invocation rappellera un peu celle de *Conan le Destructeur*, lorsque le barbare découvre avec stupeur qu'il s'est fait niquer et que la déesse invoquée n'a rien de sympathique.

L'éclairage deviendra sombre, des éclairs déchireront l'image et des ventilateurs balayeront les cheveux des bimbo. On pourra même apercevoir un journal et un gobelet de milkshake en plastique, oubliés sur le plateau, s'envolant dans la salle du trône dans un magnifique cliché anachronique.

Après un morphing poussif, la Reine sera métamorphosée en Déesse Khaliman. Il s'agit de la même actrice, au corps recou-

vert de prothèses en latex violettes. Ses seins semblent encore plus volumineux, ses dents sont pointues, ses yeux jaunes et elle dispose de 6 bras. Suivant les plans, ils sont parfois inanimés, conçus en image de synthèse pour les plans lointains ou joués par deux autres personnes placées derrière l'actrice.

A peine éveillée, elle commencera à massacrer tout ce qui bouge, pendant que Brahmagupta poussera un rire maléfique.. Des membres en latex voleront, du faux sang sera projeté par bassines entières sur le parquet...

SE SORTIR DE CE MERDIER SANS NOM...

Musique : n'importe quel titre d'Offspring ou Korn

Il suffit de dérober le fameux tube à Brahmagupta et de le jeter dans la lave. Bon, ça paraît simple comme ça, mais pour réussir ils devront échapper à la Déesse (pas très agile dans son costume) et à Brahmagupta lui-même, qui s'amusera à balancer des éclairs avec les mains comme Palpatine. Le mieux est de le pousser dans le vide aussi, comme ça l'imitation sera parfaite...

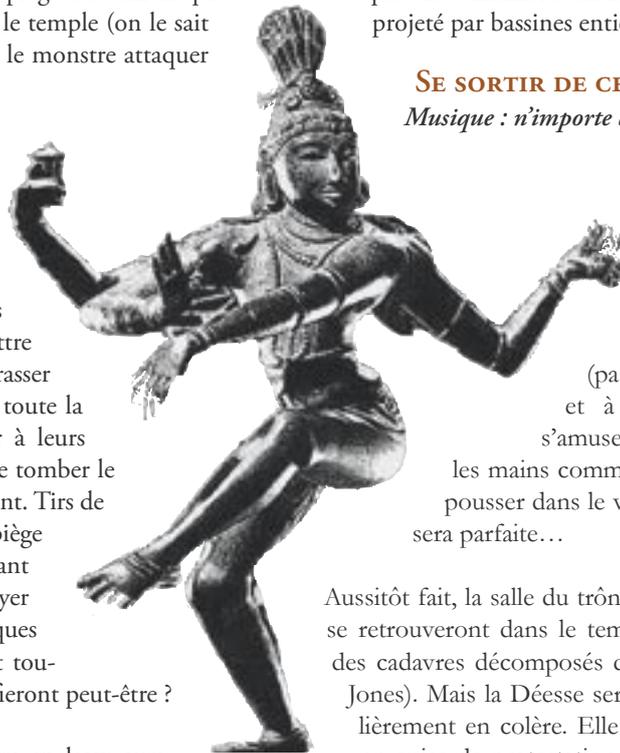
Aussitôt fait, la salle du trône disparaîtra et les personnages se retrouveront dans le temple à notre époque, au milieu des cadavres décomposés de l'Expédition Indiana (euh... Jones). Mais la Déesse sera toujours présente, et particulièrement en colère. Elle gonflera sa poitrine généreuse en guise de protestation et attaquera les Teenagers. On ne verra pas grand chose, la scène étant réalisée en nuit américaine pourrie.

Faites leur réaliser un jet de Bordé de Nouilles Moyen. En cas de réussite, ils tomberont par hasard sur des bâtons de dynamite, disposés élégamment dans la sacoche du Professeur Jones... Y'a même les allumettes, dites donc ! Et même pas humides !

Une petite étincelle, une diversion, et la Déesse se retrouvera rapidement transformée en kebab de latex hindou (après une explosion cafardeuse, projetant quelques morceaux de viande hachée sur le visage soulagé des personnages).

Après toutes ces péripéties, les Teenagers n'auront plus qu'à trouver un moyen de rentrer chez eux, en trouvant quelques lamas, yacks et plans du coin. Mais tout ça, on s'en tape en général, le générique de fin arrivant toujours après la destruction du monstre, même si les héros n'ont aucune chance de survie par la suite. Tiens, qu'est-ce que je disais...

THE END



PNJ

SHAOLIN BROTHERS TYPE

MUSCLE	4	TRIPES	3
SOUPLESSE	4	PSY	2
CERVELLE	3	BAGOU	2
SENS	3	BDN	2

Faire du kung-fu pour animer les scènes d'action : 4

Fumer des joints gros comme un bras d'enfant : 4

Parler avec un accent pourrave : 5

Se faire décimer les uns après les autres : 3

BRAHMAGUPTA

MUSCLE	3	TRIPES	4
SOUPLESSE	3	PSY	5
CERVELLE	4	BAGOU	4
SENS	3	BDN	4

Utiliser le tube doré pour faire tout et n'importe quoi : 5

Disparaître dans l'ombre : 3

Fuir : 4

Paraître crédible malgré des motivations foireuses : 5

SHABAÏ-MORDA

MUSCLE	7	TRIPES	5
SOUPLESSE	4	PSY	4
CERVELLE	3	BAGOU	2
SENS	4	BDN	3

Trancher : 4

Mordre : 4

Esquiver : 2

Grogner : 5

REINE AMANUPTRA / DÉESSE KHALIMAN

Après transformation :

MUSCLE	7	TRIPES	6
SOUPLESSE	4	PSY	6
CERVELLE	6	BAGOU	5
SENS	5	BDN	2

Trancher : 4

Mordre : 4

Esquiver : 2

Hurler sa haine : 5

Faire des éclairs avec ses nichons en latex : 2

Seagull, Victorio & Willy Favre



Scénario P'TITES SORCIÈRES

TEL UN CHEF D'ORCHESTRE

Premier scénario de la campagne introductive et initiatique aux Baguettes magiques, cette puissante et méconnue pratique de la sorcellerie du Côté Face. L'aide de jeu sur les Baguettes Magiques introduit 3 niveaux : P'tite Sorcière – Sorcière et Ancienne. Ce scénario est pensé pour des Sorcières et non des P'tites sorcières. Vos joueurs devront connaître le monde et avoir de l'expérience, ils devront aussi jouer des sorcières accomplies.

INTRODUCTION

Nos Sorcières sont rassemblées de bon matin autour de la grande nappe à carreaux du petit-déjeuner. La journée s'annonce ensoleillée à en croire la note météorologique du jour du P'tit Journal : « temps splendide et soleil radieux »

IL MANQUE TOUJOURS TROIS SOUS POUR FAIRE UN FRANC

Si elles ont dû se lever de si bonne heure, c'est bien de leur négligence ! En effet, c'est chaque fois pareille, il leur manque la touche finale à la potion qu'elles préparaient.

Au cours d'alchimie, ne les avait-on pas prévenu qu'il convenait de toujours garder un œil sur ses réserves de composants et d'ingrédients ? Dont l'un a souvent un certain goût « de trop peu » voire cette fois-ci « de pas du tout ».

En effet, le bocal d'herbes médicinales indispensable à la potion d'Anti-Fièvre est rempli du vide le plus total ! Quel désarroi ! Et nos Sorcières qui doivent justement terminer cette décoction pour la pauvre Mère Michelle qui est terrassée par une très forte angine.

AU P'TIT-DÉJ'

Au beau milieu des miches de pains, des épaisses tartines de confitures, au détour des bols de lait frais et des miettes et tâches diverses, traîne négligemment l'édition du jour du P'tit Journal de l'Archipel des Sourires. Son encre azur si particulière n'a pas encore eu le temps de sécher tant les nouvelles qui s'y trouvent sont fraîches !

L'une des Sorcières finira par s'intéresser ou remarquer le titre accrocheur qui s'étale en grosses et grasses lettres capitales sur la une de celui-ci.

ÉTRANGE «CABRIOLAGE»

Une cabriole ! Voici ce que cet audacieux cambrioleur a dû réaliser afin de s'introduire dans la bibliothèque du Conseil. Un exploit sans pareil, encore jamais réalisé sur l'Archipel des Sourires !

En effet, hier soir alors que la bibliothécaire de la prestigieuse bibliothèque du Conseil revenait fermer les vénérables portes qui gardent les lieux, elle remarqua d'emblée qu'il manquait un ouvrage. En effet, à l'instar de l'avare et de ses écus, elle peut remarquer le moindre ouvrage qui ne serait plus à sa place !

Comment fait-elle ? De la sorcellerie sans aucun doute ! On raconte que des Noiraudes occupent les lieux, tiennent ceux-ci en ordre et rapportent tout ce qui est anodin.

Sur place, aucune autre information ne filtrait comme si on voulait laisser planer un brouillard opaque sur ce cambriolage. D'ailleurs on ne peut expliquer comment l'intrus a pu s'introduire à l'intérieur du bâtiment réputé impénétrable et commettre son méfait !

Le Conseil a-t-il des secrets que la presse ne doit pas savoir ? Mais votre dévouée n'a pas écrit son dernier mot !

Cécile, P'tite Sorcière-reporter du P'tit Journal de l'Archipel des Sourires

Nos Sorcières replient le journal et le laissent ainsi sur le bord de la table et partent s'équiper pour la cueillette de l'ingrédient manquant.

Un bocal, un baluchon avec le repas de midi, leurs bottes pour s'y rendre à pied : impossible de pénétrer la Forêt aux Libellules proche de Batime, ville du Conseil en balais tant elle est dense et touffue. Le vol en balais y est impossible même pour les virtuoses et l'as des as Julie Fernandez ou Françoise Zimmerman, conductrice du Balais-bus.

Par la suite, il se peut que les Sorcières veuillent prendre contact avec la journaliste pour essayer d'en savoir plus. Celle-ci n'en sait, pour le moment, pas plus que le contenu de son article. Par contre, elle proposera de se joindre au groupe afin de les aider à pénétrer à l'intérieur de l'inviolable demeure (Deuxième scénario de la campagne introductive et initiatique aux Baguettes magiques). Sinon elle leur dévoile son attention de le faire et leur demande si elles sont partantes.

DANS LA FORÊT AUX LIBELLULES

Après un bon bout de marche, nos Sorcières atteignent enfin un petit bosquet bien paisible. Il y a une multitude de saveurs et de senteurs dégagées par les innombrables herbes médicinales qui tapissent le sol humide avec légèreté et fragilité. Ce sont autant d'effluves qui viennent émerveiller leurs narines.

Elles sont toutes absorbées dans leurs tâches et la liste des plantes à prélever qu'elles ne remarquent pas que le ciel commence à s'assombrir et que des nuages couleur d'ardoise (signe d'orages, test Météorologie à Moyen) pointent, menaçants, à l'horizon. Un test d'Herboristerie ou d'Alchimie à Difficile permet de détecter des herbes particulièrement rares. Tant qu'elles sont là, elles ne devraient pas hésiter à faire leurs p'tites emplettes dans cette véritable officine de Mère-Nature.

La première goutte qui vient de s'écraser doucement sur le rebord de leur chapeau pointu ne tarde pas ruisseler... alors, dans un affreux grondement de tonnerre, l'orage crève juste au-dessus de leurs têtes. Une infractuosité rocheuse proche s'offrira pour leur servir d'abris ?

UN OURS MAL LÉCHÉ

Dehors, il pleut averse, nos Sorcières au sec toutes trempées savourent l'instant, sans se douter qu'un danger les guette derrière elles !

Soudain, un grognement affreux les tire de la torpeur engendrée par le refroidissement de l'air et le spectacle apaisant de l'eau qui dégouline quand on est bien au sec. Derrière eux, un ours furieux, dressé sur ses deux pattes les menace de son immense stature et des ses deux énormes pattes griffues ! Pas le temps de s'enfuir, de réagir ou de lancer un Sort... Il faut croire que c'en est fini de nos Sorcières, leur dernière heure sonne le glas dans leurs têtes.

Mais providentiellement, une ombre qui se tenait à l'écart, cachée à l'extérieur dans un bosquet touffu, les avait guetté. Prenant conscience de l'ampleur du désastre qui allait s'abattre bientôt comme deux énormes pattes aux griffes acérées sur les Sorcières, elle réagit immédiatement en faisant tourner et pointer ce qui semblera être une baguette de chef d'orchestre lumineuse.

L'ensorcellement suivant est employé : Petrificus Totalus, difficulté : 9, durée : 10 minutes, cible : personne, effet : ce sort permet de pétrifier quelqu'un pendant 10 minutes.

L'ours s'immobilise alors, semblable à une statue de marbre. Les Sorcières sont hors de danger. L'ombre, sans attendre le moindre remerciement, disparaît furtivement dans l'obscurité ne laissant derrière elle que l'étrange sensation d'avoir rêvé la scène. Mais l'ours pétrifié aux pieds des Sorcières, la pluie qui continue à tomber et mille autres sensations et perceptions leur prouvent bien que tout ceci n'est pas qu'un songe. Sur le chemin du retour, nos Sorcières ne peuvent s'expliquer ce prodige !

QUELQUES PISTES DE RÉFLEXIONS

Les Sorcières voudront peut-être emprunter ces quelques sentiers de la réflexion et de la connaissance afin d'en savoir plus ?

- Une recherche dans leur propre bibliothèque ou celle du Bazar Enchanté ne leur apprendra rien. Aucun tomes, chroniques ou recueils ne mentionnent pareils faits !

- Certaines penseront peut-être à l'utilisation d'une sarbacane alliée à une fléchette enduite d'une puissante drogue paralysante. Mais l'ombre n'a rien à mis en bouche et elle tenait une étrange baguette en main.

- La plus musicale des Sorcières du groupe y verra une ressemblance flagrante et frappante avec la baguette d'un chef d'orchestre. Mais pour jouer quelle musique ? Celle du petit joueur de flûte des contes de Grimm ?

- En allant voir Martha, la diseuse de bonne aventure (sa roulotte se trouve près du circuit du Trophée du Chat Noir, cf. Le scénario éponyme et son ajout). Celle-ci leur déclarera : « Il y a des choses qu'on cache ici, et c'en est une ! Ca m'étonnerai que le Conseil sache ou veuille vous éclairer sur la question... » Elle en sait très peu, il doit s'agir d'un art très ancien et ses divinations ne peuvent rien donner...

«I HAVE A DREAM» M. LUTHER KING

La vie reprit son cours après cet incident. La mère Michelle, soulagée ne manqua pas de remercier chaleureusement nos Sorcières. Celles-ci s'interrogent encore peut-être sur cet étrange événement mais rien ni personne ne peut leur apporter un peu de clarté dans leur esprit. L'histoire semblait devoir finalement finir par sombrer dans l'oubli...

Chacune de nos Sorcières, au plus profond de son édredon et de son sommeil va se mettre à faire un étrange rêve. Elles rêvent toutes en même temps et ne se souviendront à leur réveil que de quelques bribes, toutes différentes.



Le meneur veillera à leur raconter chacune à leur tour et séparément le rêve qu'elles auront fait la nuit précédente. Le meneur laissera une Sorcière prendre l'initiative de raconter l'étrange rêve qu'elle a fait, ce qui ne tardera pas à faire réagir ses consœurs. Le meneur choisira quels fragments il racontera à chacune. Le meneur assidu verra qu'il s'agit de bribes de la légende d'Amélia.

- « Un magnifique château est en construction. Enormément d'hommes s'affairent tout autour. L'immense chantier grouille d'activités tel une fourmilière. Soudain, la P'tite Sorcière se retrouve au sol au pied d'une tour. Un claquement sec se fait entendre au-dessus d'elle suivi d'un cri d'avertissement, la P'tite Sorcière lève d'instinct les yeux au ciel ! Horreur une énorme pierre s'abat sur elle et ... » Elle se réveille en sursaut, tout en nage, tremblant encore comme une feuille morte tant l'intensité et la perception du rêve était forte. (Chantier où périt Edgar, le tendre compagnon d'Amélia)

- « Des montagnes impénétrables se dressent devant la Sorcière. Elles sont extrêmement menaçantes et intimidantes. Elle sentira une certaine détresse, une tristesse infinie, un terrible chagrin d'amour suinter des rocs dégageant comme suspendu dans l'air ambiant, un romantisme exacerbé. Au loin dans les sommets, une petite lueur s'échappe d'une petite caverne : on s'y affine sans relâche. Le ciel soudain vire au noir, au rouge, un orage éclate, un grondement sourd parcourt les parois tel une immense cavalcade... » La Sorcière le cœur battant se réveille la tête résonnant encore... (L'endroit où Amélia fit ses recherches pour ressusciter son bien-aimé)

- « La Sorcière marche pieds nus dans une herbe tendre d'une petite clairière perdue en plein bois. La rosée du soleil couchant commence doucement à monter ainsi qu'une légère brume. Elle marche sans trop savoir dans quelle direction quand elle arrive à hauteur d'un arbre remarquable. Celui-ci semble regarder un tas de vêtements noirs au sol... » La Sorcière se réveille en grelottant les membres glacés par ce brouillard livide et froid de la mort (celle d'Amélia) !

TRIANGULATION

Le meneur trouvera ici les indices qui permettent aux Sorcières curieuses d'en savoir un peu plus et de déterminer où s'orienteront leurs recherches : à savoir le Bois aux Cerfs.

- La Sorcière du rêve du château peut avec un test d'Histoire locale moyen reconnaître sans peine l'imposant château de Batim, aujourd'hui en ruine. Un test en Recherche de Bibliothèque ou d'Histoire Difficile permettra de savoir qu'il a été construit par Lior le Bon, seigneur de Batim dans des temps médiévaux non loin du Bois aux Cerfs. Un test Très Difficile permet de dénicher une chronique relatant cet accident.

- La Sorcière du rêve des montagnes ne peut distinguer ou remarquer un petit détail qui différencierait une chaîne montagneuse de l'Archipel des Sourires d'une autre. Par contre, en faisant le rapprochement avec la localisation du château de Batim, elle peut déduire qu'il s'agit peut-être des monta-



gnes non loin. Mais tout cela reste extrêmement vague pour appuyer la moindre action ou hypothèse.

- La Sorcière de la clairière au Chêne Savant, avec un Test de Tradition, reconnaîtra qu'il s'agissait d'un Chêne Savant. Quant aux vêtements, elle s'apercevra sans peine que c'était une robe noire de Sorcière. Un jet en Géographie Difficile allié à un Jet de Botanique Difficile et Tradition permettra de savoir que cette clairière devrait se situer dans le Bois aux Cerfs. En effet, seul ce bois comporte une clairière avec un tel arbre où l'humidité ambiante se met à monter au soleil couchant en de langoureuses nappes de brume.

Tout cela conduit au Bois aux Cerfs. Il ne reste plus à nos vaillantes Sorcières qu'à se mettre en route.

Le meneur notera discrètement quels sont leurs préparatifs car comme on le découvrira, elles sont parties pour errer un bon bout de temps dans le Bois aux Cerfs.

DANS LE BOIS AUX CERFS

Le meneur trouvera ci-dessous quantités de péripéties à faire endurer à son groupe durant son passage dans le Bois aux Cerfs. Tout ceci sert à créer au fur et à mesure un climat de tension et de panique parmi nos Sorcières. Elles doivent vivre des aventures pareilles au film Blair Witch's Project. Elles doivent être malmenées et épouvantées. En effet, il plane sur tout le bois un ancien rituel destiné à effrayer les promeneurs. Il date de ces temps immémoriaux où l'on a interdit et oublié l'usage de la baguette magique.

Au meneur de sélectionner et de suivre les séquences comme il l'entend. Cette partie du scénario devra durer au moins deux jours pour que les Sorcières se sentent en danger. Néanmoins, au paroxysme de l'épouvante et du désespoir, le groupe arrivera dans la clairière du rêve sous la voûte étoilée où trône en son centre, le vénérable Arbre de sagesse.

Dans le cas où les Sorcières voudraient s'envoler avec leur balai, ceux-ci seront pris de démence. Ils seront tels des étalons



fougueux. Il leur faudra réussir un jet de ballottage Très Difficile pour pouvoir le diriger, mais avec beaucoup de peine. De plus la forêt est touffue, c'est à peine si l'on distingue le jour de la nuit. Les branchages et feuillage empêcheront toutes les Sorcières de voguer au-dessus des arbres. Elles devraient vite comprendre que le meilleur endroit est encore la terre ferme.

RONCES QUI S'AGRIPPENT AUX CHEVILLES ET À LEURS VÊTEMENTS

Les ronces et autres plantes rampantes rendent leur marche très pénible. Celles-ci s'agrippent aux basques pour ne plus les lâcher. Avancer n'est possible qu'à condition de grandes souffrances tant les épines déchirent vêtements et meurtrissent la peau. Les Sorcières devront faire des tests PHY Difficile pour s'extirper et se dégager, sous peine d'avoir les pieds lacérés par les épines.

BOSQUET DE HOUX IMPÉNÉTRABLE

Celui-ci leur barre le chemin et elles sont obligées de prendre un autre chemin qui va les retarder. Le traverser est impossible car nos Sorcières seraient meurtries de 1 001 coupures.

CHEMIN QUI N'EN FINIT PAS DE TOURNER

Elles empruntent un chemin qui ne cesse de tourner, traçant une courbe sans fin. Après une heure de marche, faites un test de MEN Difficile pour s'en rendre compte, si elles échouent, refaites un test une heure après en abaissant la difficulté d'un cran et ainsi de suite. Tout cela n'a comme effet que de les retarder et de faire tomber le jour pour faire venir la terrible nuit.

CROISEMENT INTERMINABLE

Un puissant sort plane sur les carrefours ou les croisées de chemins. N'importe quel chemin qu'elles emprunteront par l'un de ces croisements les emmènera à nouveau sur un carrefour identique. Il faut partir en pleine forêt pour s'en sortir mais pour se perdre aussi ...

LORSQUE LA NUIT TOMBE

Les lueurs lugubres, les cris mystérieux et furtifs, les sensations étranges et inconnues, la perception des formes et des distances que le noir rend différent, tout doit contribuer à amener l'atmosphère au paroxysme de l'horreur.

DISPARITION MYSTÉRIEUSE

Certain de leur objet disparaîtront durant la nuit. Enlevés par des lutins aux voix d'enfants. Ceux-ci voyant dans le noir le plus complet n'auront pas de mal à semer nos Sorcières qui seront aveugles sans leur pouvoir. N'hésitez pas à leur voler un ou deux balais histoire qu'elles se sentent vraiment en danger.

Au fait, je ne vous l'avais pas dit, mais lorsque la nuit tombe, tout lancé de sort est impossible. L'énergie magique est absorbée pour créer un contre-sort plus terrible encore. Nos Sorcières vont bien vite comprendre cet effet très contraignant...

DES SORTS JETÉS CONTRE EUX

Le sort de Pieds et Poings liés se déclenchera lorsque les Sorcières traverseront un champ de lierres rampants. Le sort de Brume rendra leur progression impossible tant qu'il ne se sera pas dissipé. Cela obligera nos Sorcières à vivre dans la terreur des formes et lumières fantomatiques dans le brouillard, tels des feux-follets ou esprit errant. Le sort Illusion d'optique leur fera apparaître leur pire cauchemar, leur pire frayeur. Tous ces sorts fonctionnent en Effet supplémentaire.

PLANTES EMPOISONNÉES AU PARFUM HYPOCRITE

Des plantes diffusent un parfum suave mais dangereux. Toute Sorcière qui passe à proximité, sera attirée par ce subtil parfum. Elle risquera alors de s'endormir, droguée. Elle devra réussir un jet d'ADA et de PHY Difficile pour échapper aux bras de Morphée, (cfr. le sort de Sommeil Paisible pour se réveiller) et se réveillera dépouillée de tout équipement qui pourrait s'avérer utile.



SIGNE ÉTRANGE ET INCONNU

Un mystérieux sigle apparaît souvent dans le bois. C'est une sorte de glyphe magique qui signifie en ancien langage le « A » d'Amélia. A son approche, il active le terrible rituel de protection et d'anti-intrusion destiné à faire fuir les promeneurs.

BIVOUAC

Nos Sorcières seront amenées, ou plutôt contraintes, à établir un campement dans cet environnement qui leur est hostile.

Lors de ce campement, alors qu'elles sont enfouies au plus profond de leur duvet, elles doivent entendre au dehors quantités de bruits, murmures, bruissements, pas furtifs qui doivent les faire sursauter de peur et tressaillir de panique.

UNE DEVINETTE POUR UNE HISTORIETTE

Enfin, nos Sorcières fourbues atteignent la clairière entraperçue dans leur rêve. Comme dans leur vision, un vénérable chêne savant s'y trouve. Il est silencieux, mais ses yeux pétillants de malice malgré son grand âge les observent tandis qu'elles s'approchent de lui.

Nos Sorcières vont probablement essayer d'en savoir plus auprès de lui. Sa connaissance ancestrale de l'Archipel des Sorcières pourra les éclairer sur les zones d'ombres de leur rêve.

Dès qu'elles racontent les bribes de leur rêve, le chêne savant distingue bien de quelle histoire il s'agit. Il ne les aidera que si elles résolvent une énigme. Après tout, il faut bien que notre chêne savant se distraie un peu. Il est vrai qu'il se rend compte qu'elles sont déjà sorties indemnes du bois hanté et que ceci relève déjà d'un exploit, mais une p'tite devinette n'a jamais tué personne, après tout ?

« *Un homme a 6 fils.
Chaque fils a 1 sœur.
Combien a-t-il d'enfants ?* »

Réponse : 7, 6 fils et une fille.

Explication de l'énigme : Si on répond 12, chaque fils aurait 6 sœurs !

Si elles répondent correctement, il voudra bien leur raconter la légende d'Amélia et compléter le récit.

DÉNOUEMENT EN DEMI-TEINTE

En effet, nos Sorcières vont encore vivre d'autres aventures. Vous découvrirez la suite de leurs péripéties dans le prochain scénario qui paraîtra dans de futurs numéros de Jeux d'Ombres.

AKHÉNA (Pnj) DU « TEL UN CHEF D'ORCHESTRE »

Akhéna est une vénérable ancienne.

C'est une pratiquante de cet art perdu qu'est l'emploi de la baguette magique. Elle porte le traditionnel chapeau de sorcière mais elle n'a pas de rubans de couleurs pour indiquer ses compétences en sorcellerie.

De plus, ce qui frappe d'emblée, c'est qu'elle porte non pas la robe de sorcière mais un pantalon corsaire et une tunique à manches courtes – ô sacrilège – qui n'est pas noire mais plutôt mauve-brun. Bref totalement une tenue inhabituelle ! Elle est âgée et inspire confiance et sympathie.

C'est une mine de connaissance au milieu d'un bibliothèque. D'ailleurs c'est la responsable de bibliothèque de l'Observatoire des Arts Magiques.

ATTRIBUTS

PHY à EXC +2, la quête introspective qui a clôturé son apprentissage du maniement de la Baguette magique a perfectionné sa forme physique.

MEN à EXC +2, la quête introspective qui a clôturé son apprentissage du maniement de la Baguette magique a perfectionné sa force mentale.

SOC à MAU -2, par contre, les longues heures d'apprentissage sans relâche et le peu de contact avec le monde des Sorcières l'handicapent fortement dans ses relations avec les autres. **ADA à FAI -1**, elle est peu habituée à évoluer en dehors de son Ecole d'apprentissage et de l'Observatoire des Arts Magiques.

REA à FAI -1, peu habile de ses mains.

Ce qu'elle aime : son art de Baguette Magique qu'elle souhaite faire connaître à une P'tite Sorcière de ce monde où cet art oublié est caché et très mal vu car méconnu.

Ce qu'elle déteste : l'étroitesse d'esprit que les Anciennes ont eu pour l'usage de la baguette magique.

Compétences générales

ARCHIVAGE à 8

COURSE à 6

SAUT PÉRILLEUX à 6

DOCUMENTALISTE à 9

LÉGENDES DU CÔTÉ FACE à 8

RAT DE BIBLIOTHÈQUE à 8



Compétence de Sorcellerie

BALOTAGE à 9

FAMILIER à 8

Cassiopée est une jolie chatte noire piquetée d'une « voie lactée » scintillante. Il va sans dire que c'est une robe très rare. Elle est également très bien sous tous points de vue.

BAGUETTE MAGIQUE à 11

(c'est une experte, un Maître en la matière, elle est tout à fait capable de devenir le mentor d'une jeune apprentie)

ENCHANTEMENT à 8

*Pitche
en collaboration avec Victorio*



Making Of

SECRETUM TEMPLI

Après notre analyse dans «Lumière sur...», intéressons-nous maintenant aux deux auteurs de Secretum Templi pour qu'ils nous parlent de sa genèse. Quelles sont les particularités d'un jeu historique et du travail à deux ?

La genèse de Secretum Templi ?

Cela fait maintenant sept ans que la première formule de Secretum Templi a vu le jour. C'était durant un cours de philo au lycée je crois... A l'époque, le système de jeu était beaucoup plus succinct et les caractéristiques moins nombreuses, mais les principes de bases et le dé à 10 faces étaient déjà présents ainsi que les Points d'Honneur et la Ferveur.

Pourquoi avoir choisi de réaliser un jeu de rôles sur les Templiers ?

Après avoir testé quelques jeux de rôles du commerce (D&D, Cthulu, JRTM...) chacun de notre côté (et avant de nous rencontrer), nous nous sommes mis à créer un système de jeu très simple que nous adaptions à différents univers que nous développions ensemble. Cela passait par le Médiéval-Fantastique, le Space-Opera et toutes sortes de mondes loufoques et plus ou moins réussis tirés de nos lectures, de notre imaginaire, du cinéma, de téléfilms... et transformés en wargames et jeux de rôles. Un jour Adrien est arrivé avec un court scénario dans l'univers des Templiers (qui a donné Atrox Visu sur le site) qui avait l'intérêt de se fonder sur un monde à la fois historique et réel mais en même temps mystérieux et épique. La difficulté

que nous avons rencontré immédiatement fut d'imaginer un système de règles cohérent et simple qui simulait au mieux la réalité historique.

Une passion pour l'Histoire ou du Médiéval sans Fantastique ?

C'est plutôt une passion pour le réalisme et aussi pour sortir du schéma classique des jeux de rôles traditionnels où les jets de dés sont très fréquents ainsi que les confrontations physiques. Dans une partie de Secretum, les jets de dés sont utilisés avec parcimonie ce qui permet une meilleure fluidité du jeu et du roleplaying. Secretum Templi, comme son nom l'indique privilégie un jeu d'ambiance et d'investigation, d'intrigues et de mystères, de découverte et d'exploration de lieux mythiques. Lorsque des confrontations physiques ont lieu, celles-ci prennent alors une dimension tragique qui ne banalise pas leur côté dangereux.

Pourquoi avoir préféré écrire un jeu de rôles amateur plutôt qu'un background générique ? Vous fallait-il un système de règles spécifiques, un jeu de rôles amateur vous semblait plus cohérent qu'un monde, plus passionnant ?

Aucun système de jeu existant à notre connaissance ne pouvait traduire notre conception réaliste du



jeu d'Histoire sans avoir recours à un livret de règles de la taille d'une encyclopédie. Le système de jeu de Secretum Templi à proprement parler ne compte pas plus d'une dizaine de pages où sont envisagées à peu près tous les cas de figures possibles. Nous avons également choisi de ne pas parler de certaines situations particulières que nous avons rencontrées au cours de nos nombreuses parties pour permettre à chaque MJ de réfléchir à son tour et d'ajouter ses propres compléments aux règles déjà créées. En fait nous donnons juste des indications et les mécanismes principaux pour laisser libre cours à l'imaginaire du MJ et bannir tout côté dirigiste de nos règles. A notre sens, c'est là l'innovation principale de notre système de jeu.

Pourquoi avoir créé vos propres règles (réussies d'ailleurs) ?

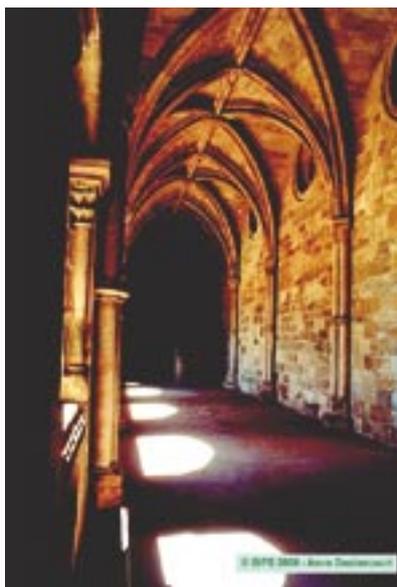
Pour que des néophytes du jeu de rôles autant que des passionnés d'Histoire puissent accéder au plaisir du jeu de rôles sans être rebutés par des règles absconses¹ et interminables !

Connaissez-vous Te Deum pour un Massacre ? Qu'en pensez-vous, c'est également un jeu de rôles historique ?

Nous connaissons Te Deum et d'autres jeux de rôles amateurs sur le web comme Pavillon Noir et Contes de Fées. Nous ne pouvons que nous réjouir de ces personnes qui tentent de sortir le jeu de rôles de son côté crétinissant et commercial pour en faire un loisir accessible à tous et enrichissant, voir éducatif.

Vous êtes deux à signer le jeu de rôles et à ce propos, j'ai quelques petites questions. Qui fait quoi ?

Nous sommes co-auteurs du jeu de rôle, c'est à dire que nous avons écrit, testés et mis en page les règles ensemble.



Comment est réparti le travail ?

Pour la partie documentation et scénarios, le travail est partagé. Pour le site web, la conception s'est faite à deux mais la réalisation et les mises à jour est le travail d'Adrien. Je m'occupe quant à moi des illustrations et du courrier du site.

Comment décidez-vous la route à suivre ?

Nous nous sommes mis d'accord sur le fait que notre jeu et notre travail devaient être connus par le maximum de personnes possibles et dans le meilleur des cas par le biais d'une édition professionnelle.

Etes-vous parfois en désaccord ?

Comment le problème se tranche-t-il ?

Il n'y a jamais eu de désaccord sur l'esprit du jeu et les règles de Secretum mais plutôt sur la marche à suivre, nos objectifs et nos priorités. Les problèmes se résolvent sur un D10 bien sûr !

Merci aux auteurs de Secretum Templi, Guillaume Fioleau et Adrien Pen-Penic pour avoir bien voulu répondre à ces quelques questions.

Propos recueillis par Pitche





Making Of

LAB.OI

Un an après le lancement du projet, le Lab est enfin sorti. A cette occasion, nous avons interrogé ses auteurs pour savoir comment un tel travail d'équipe a lieu.

LE LANCEMENT

En Janvier 2003, *yno et Willy Favre se mettent en tête de faire une anthologie de jeux de rôles courts et originaux qui seront publiés par l'association de l'Oeil du Sphinx. Ils lancent donc un appel à contribution sur les différents forums rôlistiques. Deux jeux auraient dû compléter les deux leur mais devant la qualité des propositions, ils ont finalement décidé de mettre en branle deux anthologies de 7 jeux en tout. Les 7 auteurs se sont donc retrouvés sur une Mailing-List pour y travailler.

PETITE EXPLICATION

Comment vous est venue cette idée ?

Willy Favre : C'est *yno qui a eu cette idée, qui lui trottait dans la tête depuis un moment. On ne se connaissait pas mais il m'a abordé sur le forum du SDEN au sujet de l'OdS, désirant éventuellement leur proposer un jeu. Puis notre conversation a débouché sur son idée de rassembler des jdr au sein d'un même livret, pour proposer des univers originaux façon Zero ou Puppetmaster... Il avait constaté que la plupart des jdr, outre leur prix parfois prohibitif, sont souvent des bottins qu'on ne peut maîtriser avant deux bonnes semaines de lecture. Son idée m'a plu, aimant les trucs qui changent

de l'ordinaire rôliste, avec ses traditions héritières de Saint Gygax et Saint Rein.Hagen. J'en ai parlé à l'OdS qui a dit banco... On a pu commencer à chercher les samourais.

Au début il ne devait y avoir qu'un Lab de 4 jeux, pourquoi finalement sortir 2 Lab de 7 jeux en tout ?

W.F. : Parce qu'on a eu plein de bonnes propositions... Au début le choix était cornélien. Pour la petite histoire, au début j'accrochais moyen au concept de Daiva mais *yno adorait... On était bloqué, chacun tentant d'imposer le concept qu'il préférait. Et puis, je me suis dit : « Pourquoi pas deux anthologies finalement ? L'OdS n'avait rien publié en jdr depuis Brain Salad en 1996... Là au moins, on remplissait leur planning. J'en ai donc parlé à Philippe Marlin, président de l'Association, qui a redit « banco ». Et je vous rassure, depuis j'aime beaucoup Daiva. » Sourire...

UN TRAVAIL INDIVIDUEL...

Leur méthode de travail a été plutôt simple. Chaque auteur a tout d'abord écrit son jeu dans son coin avec ses visions et son style pour après le présenter à l'équipe du Lab. Puis chacun a pu proposer des idées, émettre des critiques et suggestions. Cette première lecture collective a considérablement amélioré les jeux du Lab. Cette phase a aussi permis aux auteurs d'accoucher de jeux assimilables par tous. En effet

beaucoup de jeux de rôles amateurs ne sont compréhensibles que par leurs auteurs, cette manière de travailler a permis aux jeux du Lab d'être compris par le lecteur final. Comme nous le dit Alexandre Bléry la relecture collective apporte un peu de clarté dans des esprits souvent immergés totalement dans le jeu : « Pour juger d'un travail, six cerveaux de secours valent mieux que celui fatigué et sur-impliqué du créateur du jeu (enfin là je parle de mon cerveau, les autres seront peut être d'un avis différent). » Samuel Bidal le suis dans ce raisonnement : « Sans regard extérieur le risque d'obtenir un jeu compréhensible uniquement par son auteur est grand. Grâce à cette constante analyse des écrits de chacun par les six autres membres du Lab les jeux sont restés clairs et abordables, sans compter que nous avons ainsi tous bénéficiés des suggestions et idées des autres. Finalement chaque jeu est un peu l'œuvre du collectif tout en restant le fils chéri de son auteur. » Groumhillator va encore plus loin : « Au final le jeu a grandement évolué et a atteint une maturité que je m'étonne encore de lui voir. »

... MAIS AUSSI COLLECTIF

Bien sur, il faut mettre son amour propre de côté pour avancer, car parfois les critiques sont dures mais néanmoins nécessaires pour progresser. Le travail de groupe est efficace comme l'affirme

Willy Favre : « *Le travail collaboratif (sic) est toujours le meilleur moyen de ne pas écrire une horreur sans s'en rendre compte, il développe une qualité : l'humilité.* » Mais il doit aussi s'apprendre comme le souligne Groumphilator : « *C'est bien beau de faire son jeu, de le mettre en page et de faire son site. C'est dur à faire et on est content. Mais c'est encore plus difficile de travailler en groupe, en prenant compte des avis de chacun. Rentrer dans un «moule» imposé, c'est important, et c'est pro.* »

De plus, se fondre dans le groupe est important, l'ego peut en prendre un coup, mais le produit fini en vaut la chandelle. Souvent l'ego des auteurs empêche un travail collectif de qualité. On ne compte plus le nombre de projets qui ont explosé à cause de l'égoïsme des auteurs. Ce que déplore Willy Favre : « *Le gros défaut des auteurs amateurs : le narcissisme. Ecrire son jeu dans son coin, (...) c'est le meilleur moyen de n'avoir comme jugement critique que celui des lecteurs (tout du moins, de ceux qui se donnent la peine d'écrire). Etrangement, les auteurs de jdra ont du mal avec le collectif, se sentant souvent «dépossédés» de leur œuvre. C'est de la connerie... Et à partir du moment où tu acceptes les remarques et les critiques, tu progresses. Les jeux du Lab ne sont pas «fondus» dans le décor, chaque auteur ayant conservé sa création de A à Z... Simplement ils se sont pliés à d'autres regards que le sien. Monopoliser la lumière des projecteurs est plus facile qu'accepter de participer à un «concept», un travail d'équipe contraignant. Mais c'est un comportement plus «pro»...* »

Ne pas rester sur ses positions permet de fusionner des idées venant des autres comme nous le dit Samuel Bidal : « *L'intérêt majeur est la collaboration, le fait de ne pas bosser la tête dans le guidon et de créer quelque chose qui en définitive n'est compréhensible que par soi-même. Et puis il y a aussi tous les apports des autres laborantins. Par exemple lorsque Willy Favre a créé le site il a mis un dessin d'un homme et un goéland dans la section du Livre de Chô. L'illustration m'a plu et j'ai rajouté dans le livre quelque chose qui y correspond. Cette collaboration fut un perpétuel échange.* » Groumphilator l'a

« **ET PUIS MERDE QUOI ! CA CHANGE DE BOSSER EN ÉQUIPE, ON SE MOTIVE PLUS FACILEMENT !** »

Willy Favre

appris de lui-même : « *Je vois bien la différence entre les deux. Entre un jeu numérique et un jeu édité, même à un faible nombre d'exemplaire, y a pas photo. Tu te dois de «fournir» quelque chose de plus pro. Et si je le dis, c'est que j'ai eu du mal à le comprendre moi-même. Il a fallu que les Laborantins me mettent le nez dans ma propre merde pour que je me dise «putain mais ça pue ici !». Le Lab c'est ça aussi, une grosse expérience enrichissante sur... soi-même.* »

LA MOTIVATION

Souvent lorsque l'on travaille seul on a du mal à se motiver, mais un travail de groupe permet une réactivité et une motivation collective de tous les instants. Ce qu'*yno nous confie à ce propos est révélateur : « *Quand on travaille tout seul, on peut se permettre de glander pendant un mois, personne ne viendra nous dire quelque chose. Dans une «synergie», dans une mécanique,*



avec les attentes d'autres personnes, il faut se motiver et les autres nous motivent. On ne peut laisser tomber et l'on avance en aidant ou en étant aidé. Donc, j'aurais fait le jeu dans mon coin, il serait peut-être encore en pièces détachées sur mon disque dur. Là en 4 mois, il était pondu.»

LE PERFECTIONNEMENT

Certains laborantins estiment que plus est que leur jeu est meilleur que s'il l'avait été écrit seul. Ce travail de groupe a indéniablement amélioré les jeux du Lab. Morceaux choisis :



« Il est certain que mon jeu n'aurait pas été le même si je l'avais fait seul. (...) On écrit la base du jeu seul, on en parle, des idées nouvelles arrivent avec l'émulation et on réécrit ou développe le jeu. À la relecture, il y a les suggestions d'autres lecteurs, certaines à retenir d'autre non mais en général, ça apporte des détails ou un développement particulier. Avoir des avis, des re-lecteurs alors que le jeu n'est pas encore «figé dans le marbre» permet de palier aux faiblesses et de renforcer certains points. Ça permet de rendre le jeu plus solide. Donc évidemment non, le jeu n'aurait pas été le même. Il aurait vraisemblablement ressemblé à ce qu'il est maintenant mais il aurait été moins bon. Indéniablement. »

**yno*

« Rédactionnellement j'y serais peut être arrivé mais visuellement jamais. Et je dois avouer que c'est un plus indéniable. Ce qui fait l'attractivité

des projets comme Brain Soda ou Le Syndrome de Babylone (pour ne parler que des écrits de Willy Favre et *yno) c'est que le visuel est allié au rédactionnel. Je n'aurais jamais pu seul produire quelque chose d'aussi abouti.»

Samuel Bidal

« Non, seul je ne serai pas arrivé à un tel résultat. Cette réponse peut surprendre mais ce n'est pas parce que je me suis chargé de Brain Soda et DragOons en totalité que le résultat est parfait. Je suis 100% autodidacte, tant en dessin, en PAO qu'en graphisme. Je ne cesse donc jamais d'apprendre. *yno a été un support idéal dans le projet car il a «l'œil»... C'est un pro, perfectionniste et qui a une connaissance énorme en jdr, ce qui lui permet d'avoir une «base» avec laquelle comparer. Et puis sans lui j'aurais dû me taper encore plus d'illus... Et là franchement... Argh... Pour finir tous les retours des laborantins m'ont tout simplement permis de corriger le jeu, de rajouter d'excellentes idées (de Samuel Bidal, Raphaël Andere et Favouille notamment) enrichissant mon propre boulot.»

Willy Favre

« Les jeux ont été principalement écrits individuellement. Toutefois les autres laborantins ont su donner des avis et des idées qui ont incontestablement enrichi les jeux de leurs camarades. Enfin en tout cas pour Absinthe, c'est indéniable.»

Favouille

LES DIFFICULTÉS

Mais tout n'est pas rose, travailler en communauté peut aussi poser des problèmes. Le Lab par son principe de jeu innovant a posé des problèmes d'identifications à Groumhillator : « J'ai eu une très grosse période de doute quant à la réelle place de SM&M dans le Lab. C'est le seul jeu réellement «humoristique» et j'avais peur qu'il soit très mal accueilli dans une anthologie où tous les autres jeux sont bien plus longs à lire et bien plus sérieux à jouer. Mais finalement je pense qu'il a autant sa place dans ce recueil qu'un des six autres jeux.»

Travailler en groupe ne permet pas de se laisser aller au risque de se faire botter les fesses pas les coordinateurs. Et c'est là le point important de tout travail collectif, il faut un ou plusieurs coordinateurs au risque de voir les auteurs partir dans tous les sens. Sans quelqu'un pour tenir la barre le bateau risquait de couler. Et sur ce point les membres du Lab ont eu la chance d'avoir une gestion efficace.

« Y'a eu quelques coups de gueule mais c'est inévitable... Il y a toujours des moments où on a l'impression qu'on n'y arrivera jamais. D'un autre côté je fonctionne toujours mieux sous la pression.»

Willy Favre

L'épaisseur des jeux est aussi une grande difficulté si l'on veut être synthétique, car le principe même du Lab est de fournir aux maîtres un jeu complet et facile à assimiler. L'esprit de synthèse était donc demandé aux auteurs qui parfois avaient tendance à se laisser aller et à écrire de gros jeux. Donc sans pitié, les coordinateurs leur ont demandé de faire des coupes franches sur tout ce qui n'était pas nécessaire à la compréhension du jeu. Les textes coupés sont gardés et seront retravaillés pour fournir de futures aides de jeux qui paraîtront sur le site.

LES RETARDS

Comme tous les projets de Jeux de rôles le Lab a subi des retards. Les causes étaient diverses comme la motivation, l'absence de temps libre ou encore la manière de travailler. Il n'y a pas de secret pour éviter les retards il faut un travail soutenu et régulier et surtout ne pas se laisser aller.

« La difficulté à se dégager du temps libre (personnellement je ne peux travailler que dans un calme total sinon j'explose) et le perfectionnisme. La difficulté à se motiver, parfois aussi (mais c'est comme l'armée, on s'est engagé).»

Alexandre Bléry

« Ma façon de travailler est très personnelle. 70% de mon jeu est dans ma tête. J'y pense longtemps avant de le mettre sur ordinateur. Comme j'ai très rarement l'occasion de pouvoir

taper du texte, c'est la seule solution que j'ai trouvée. Quand finalement je rédige mon jeu, je le fais très vite, les phrases sont plus ou moins construites et le cheminement du livre aussi. La base du jeu est ainsi faite, je reviens de temps à autre sur mon document pour le compléter.»

Groumphyllator

«Je ne pense pas qu'il soit possible de ne pas avoir de retard, il peut y avoir tant d'imprévus dans un projet de si grande envergure qu'il serait miraculeux qu'il n'y en ait aucun. Par contre, il faut apprendre à les gérer, à donner des coups de collier lorsque c'est nécessaire, et avoir de bons sergents coordinateurs qui savent vous botter les fesses lorsque c'est nécessaire. »

Samuel Bidal

« Il y a forcément des retards, même en imposant des deadlines des mois à l'avance. Robert a ses partiels, Maurice part en Grèce, Gérard n'a pas le moral, Fernand n'a pas l'inspiration... C'est classique, normal et fait partie du trip. Ça arrive à tout le monde, moi le premier. Personne n'est rémunéré à la ligne, ni lié par un contrat de travail. Nous avons tous notre activité pro à côté, nos études, notre vie de famille ou nos démarches persos qui viennent parasiter le déroulement idéaliste des choses. Il faut juste apprendre à les gérer... Et c'est à nous de relancer la machine lorsqu'elle tousote. La passion ne doit pas empêcher les gens de vivre. »

Willy Favre

Bref il faut être concentrer et ne pas s'éparpiller dans trop de projets comme nous le dit Favouille : « Les retards sont dus pour ma part au fait qu'Absinthe mûrissait petit à petit dans ma tête, m'empêchant par-là même de tout coucher d'un coup sur le papier. Et puis il y a aussi le fait que je m'intéresse à beaucoup de choses différentes ce qui a tendance à me déconcentrer et donc à m'éloigner de la rédaction du jeu. Même si Absinthe était toujours dans un coin de ma tête, prêt à saisir les bonnes idées que m'inspiraient ces autres occupations. »

LA DISTANCE

Les membres du Lab habitant les quatre coins de la France, ils ne se sont jamais



de gauche à droite : Groumphyllator, *yno, Seagull, et Willy Favre

rencontrés. Ils ont tout réglé par mail ou par téléphone si l'urgence se faisait sentir. La communication était alors primordiale ainsi que nous le confie Alexandre Bléry : « Il faut montrer aux autres l'avancement de ses travaux. » ainsi que Favouille : « Non je n'ai vu aucun autre laborantin. Tout d'abord parce que je suis assez timide mais aussi parce que la liste de diffusion est un formidable outil de communication à mon avis. » La disponibilité et la réactivité sont des avantages importants quand on ne peut pas se voir pour travailler, Willy Favre en a conscience : « Nous avons une ML plus active que celles avec 250 inscrits... J'ai juste rencontré Raphaël Andere à la Convention des Jeux de Rôles Amateurs 3 (mais nous en étions vraiment au début), je l'ai eu au téléphone, ainsi que Groumphyllator. Les autres n'en ont pas eu besoin... Et puis, *yno et moi passons le plus clair de notre temps sur Internet. Lorsque je lui envoie un mail, je suis sûr d'avoir une réponse dans les 5 minutes. Ça nous a permis de rectifier les coquilles du Lab.01 jusqu'à la dernière minute... La veille d'envoyer le Lab à la repro., Philippe Marlin avait remarqué un bug qu'on n'avait pas repéré, malgré des relectures multiples. Il m'a appelé, j'ai transmis à *yno qui a rectifié la page en question. En dix minutes chrono, Philippe Marlin avait la nouvelle page corrigée. Plus réactif, y'a pas. Honnêtement je n'aurais pas pu bosser avec un mec mettant une semaine à répondre à la moindre de mes sollicitations. Je suis perfectionniste mais *yno me surpasse... »

L'EXPÉRIMENTATION

Le Lab est un pari, celui de fournir des jeux jouables en un minimum de pages 50 environs, d'ailleurs ce format court va être réutilisé par l'association Phénix pour sa sélection Court Métrage. Nous reviendrons sur les difficultés d'un tel format lors de la sortie des premiers Court Métrage. Fournir plusieurs JdR dans un même livre ne s'était jamais vu avant mais les laborantins n'ont pas peur que ce soit mal accueilli. Ils ont tout fait pour que le Lab ait un aspect collection, mise en page cohérente, marge identique, couverture calquée sur le même modèle.

Si les exemplaires des deux Lab se vendent tous, alors l'équipe envisagera peut-être de continuer l'expérience comme nous le confie Samuel Bidal : « Ca je ne sais pas, mais si c'est le cas j'en serais volontiers, non pas comme auteur, mais comme membre d'équipage. » Mais pas sans avoir fait une pause avant, car un tel travail épuise son homme.

Cette expérience de travail en équipe a marqué les laborantins au point que certains vont mener leurs futurs projets avec des équipes. Groumphyllator a déjà commencé : « J'ai trois jeux très noirs que je développe seul, et un autre, le plus avancé, que je développe avec une autre personne. » Ainsi que Samuel Bidal : « Je n'ai pas en vue de projet de l'envergure du Lab (quoique...) Mais

aucune de mes activités ne s'est encore faite en autarcie complète. Je participe à des fanzines, écrit des scénarios pour des conventions ou pour le web, mais il y a toujours au final une collaboration, que ce soit de la relecture active (avec suggestions, remarques, analyse), de l'illustration...»

Les membres du Lab espèrent même ouvrir la porte à des jeux expérimentaux, Alexandre Bléry nous dit : « S'il donne envie à d'autres de s'y mettre c'est encore mieux ! » Aux yeux des éditeurs «pro» les jeux expérimentaux n'ont pas de public suffisant pour être édités, Samuel Bidal en a conscience : « Il est clair que ce ne seront pas forcément des jeux à très grand tirage, mais ce n'est pas pour cela qu'ils doivent rester dans les cartons. » Bien que Favouille garde la tête sur les épaules : « Mais il faut faire attention je crois à ne pas sombrer non plus dans des jeux tellement originaux qu'ils soient injouables. La force du Lab à mon avis est donc double : Premièrement les jeux y sont soit pourvus d'une thématique complètement originale soit d'une vision neuve, décalée d'une thématique plus classique. Deuxièmement ce sont des jeux qui sont jouables. Ils sont courts et ce format oblige à sortir la substantifique moelle d'un thème sans le noyer de détails inutiles et durs à gérer pour le MJ. Les règles sont relativement simples et surtout ne s'encombrent pas de milliers de cas particuliers. Enfin ils disposent tous d'un scénario d'introduction et de pistes pour en faire d'autres. Bref ils combinent originalité et jouabilité. »

ENTREVUE

Avant de conclure, je ne pouvais pas ne pas laisser les auteurs parler de leur jeu, à titre personnel. Alors voici quelques bribes d'entrevue.

En haut à droite : Favouille,
Ci-contre : Alexandre Bléry et
Grumphillator

ALEXANDRE BLÉRY

Quel est votre secret ?

Je lis beaucoup pour pouvoir faire croire que je suis cultivé. Plus sérieusement le point fort de Daiva c'est sans doute de proposer quelque chose d'exotique (les mythes de l'Inde) mais sous une forme accessible (le jeu se passe à Paris dans un futur proche) Le secret du Lab c'est de proposer 7 jeux originaux à un prix modique: Lab 01 et 02 ensemble coûtent moins qu'un seul supplément pour Porte-Monstre-Trésor.

Quelles ont été vos principales difficultés ?

Le thème de mon jeu impliquait une forte documentation et l'adaptation en JdR était difficile, aussi j'ai parfois hésité longtemps sur les choix à faire. L'autre difficulté a été le système de jeu : j'ai changé plusieurs fois d'avis... et je ne me trouve pas très doué pour les systèmes de jeu, mais au final il reflète assez ma manière de voir.

Peut-être cela pourra-t-il ouvrir la voie à certains jeux très expérimentaux ?

Si le Lab contribue à asseoir l'idée qu'un jeu « amateur » puisse faire « pro », ce sera déjà bien. En ce qui me concerne, je n'aurai jamais eu la volonté nécessaire pour sortir Daiva tout seul.

GROUMPHILLATOR

Comment vous est venue cette idée ? Et pourquoi l'avoir eu ?

Sales Mômes & Marmailles doit son existence à un seul et unique événement : le visionnage de l'épisode des Simpsons nommé Le citron de la Dis-



corde. C'est après avoir vu cet épisode que le jeu m'est venu à l'esprit. Depuis j'ai dû voir cet épisode une centaine de fois. Ce sont les vingt minutes de télévision que je connais le mieux !

Quel est votre secret ?

Le point fort de SM&M est d'être un jeu très simple à comprendre et très amusant à jouer sans se poser de question. Le role-play tient une très grande part dans le jeu et le système pousse encore les joueurs à en rajouter toujours plus.

FAVOUILLE

Quel est votre secret ?

Si j'avais un secret, cela serait de savoir cannibaliser des choses assez différentes pour servir un thème précis afin de le rendre original tout en étant ancré dans un imaginaire commun. Mais je ne pense pas qu'il y ait un secret. Il faut surtout beaucoup de travail et de volonté. Et ce n'est pas si facile qu'on



puisse le croire, en tout cas pour un paresseux comme moi.

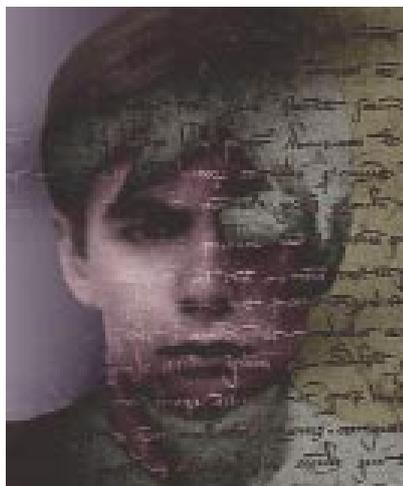
Quelles ont été vos principales difficultés ?

Ma principale difficulté est d'avoir un regard objectif sur ce que j'écris. Je passe par des phases d'exaltation (oui ça c'est super!) Et par des phases de déprime (bof finalement c'est pas super...) Heureusement que mon entourage et les laborantins ont su être constructifs et m'ont donné les clés pour améliorer le jeu encore et encore.

RAPHAËL ANDERE

Comment vous est venue cette idée ? Et pourquoi l'avoir eu ?

L'idée de Sylvae remonte à plusieurs années déjà (et entre autres à ma fascination pour les Ents de Tolkien). Mais c'était un projet trop « expérimental » pour intéresser qui que ce soit dans mon entourage, alors j'avais un peu abandonné l'idée. Et puis est venue la



proposition de Willy et *yno, et je l'ai ressortie des tiroirs poussiéreux de mon cerveau... Et c'est justement ce côté « expérimental » qui convenait à la ligne éditoriale du Lab.

Quel est votre secret ?

Je ne peux pas le dire ; je serais obligé de vous tuer.

Quelles ont été vos principales difficultés ?

Même si j'adore ça, j'ai toujours un mal fou à écrire, parce que je ne suis jamais content de ce que je fais, et du coup j'accumule les retards (Willy et *yno en savent quelque chose). Mais au final je suis plutôt fier de ce que j'ai fait. Et puis rendre clair le système de jeu (pour tant simple) n'a pas été de tout repos non plus.

Peut-être cela pourra ouvrir la voie à certains jeux très expérimentaux ?

Je trouve qu'il y a beaucoup de jeux originaux voire expérimentaux dans les jdra. La seule différence du Lab c'est le format papier, qui touchera peut-être un plus large public. En tous cas je crois que ces jeux innovants apportent un peu à l'ensemble du jdr, en repoussant des limites...

SAMUEL BIDAL

Quel est votre secret ?

C'est tout simple : j'aime ça ! Créer, donner vie à un projet, de A à Z, c'est très excitant.

Quelles ont été vos principales difficultés ?

Les passages à vide. Il y a eu des moments d'intense fébrilité mais aussi des



moments où l'intérêt flanchait un peu, où je ne savais plus trop quoi écrire ou dire. Mais dans ce cas je faisais une pause de quelques jours, pensait à autre chose, puis revenais frais sur le projet, et ça recommençait.

WILLY FAVRE

Quel est votre secret ?

On n'écrit pas des jdr pour devenir les rois du monde ou finir plein aux as. On écrit parce qu'on aime, parce que ça nous démange dès qu'une idée nous titille... Et on ne ménage pas nos efforts, ni notre temps libre, en essayant d'avoir une vie normale.

Quelles ont été vos principales difficultés ?

Le manque d'illustrateurs, les incompatibilités entre Xpress et Indesign, les trucs qui sont arrivés comme un cheveu sur la soupe au plus mauvais moment pour nous retarder (la maquette de Jeux d'Ombres n°1, par exemple), et tous les problèmes techniques de dernière minute. Mais au final on ne garde que le plaisir de voir le jeu publié et de lire les critiques enthousiastes... C'est ça le but de notre boulot : plaire aux rôlistes.

CONCLUSION

Comme vous l'aurez compris, le Lab a avant tout été un travail d'équipe, même si chaque jeu est indépendant des autres. Pour mener à bien ce gros projet les laborantins ont mis en place une bonne coordination et une communication efficace. Le Lab est à ce point abouti que le Grog l'a classé dans sa section « Pro ». Enfin si vous désirez vous procurer le Lab.01 toutes les informations sont sur le site : lab00.fr.st, vous y trouverez d'ailleurs des scénarios et aides de jeux pour compléter votre Lab fraîchement acheté.

Victorio

*En haut à gauche : Raphaël Andere
Ci-contre : Samuel Bidal et
Willy Favre*



Création

Groupons-nous, et demain ?

Depuis que Gygax a inventé la complémentarité des talents, le groupe de personnages a toujours été le constituant essentiel d'un jeu de rôle, aussi important sinon plus qu'un bon scénario. Mais comment faire en sorte que ce groupe puisse jouir de la meilleure harmonie possible, alors qu'il est constitué, par définition, d'individus ?

La constitution d'un groupe devrait être une préoccupation majeure des auteurs, surtout si leur jeu est destiné à être pris en main par d'autres équipes. L'auteur devra toujours se demander quels sont les moteurs et les manettes qui vont permettre de fusionner les personnages et les amener à suivre un même but, celui prévu par l'histoire. Une fois ces techniques découvertes, elles seront autant de prétextes à lancer de nouvelles aventures et à soutenir la narration. A travers cet article, nous explorerons différentes motivations et techniques qui ont déjà fait le succès d'autres jeux et essaierons également de mettre en lumière les inconvénients de chaque méthode.

DES PROBLEMES DE LOGISTIQUE

Intéressons-nous d'abord à la notion de groupe et à ce qu'elle apporte durant une partie de jdr. Si beaucoup de meneurs sont capables d'improviser longuement sur toutes sortes de détails, tous n'en ont pas forcément l'envie. Alors que les rôlistes vieillissent, le temps qu'ils ont à leur disposition les encourage à prévoir un plan de traitement de leur partie, indiqué clairement par les directives que donnent le scénario d'une part, et l'horloge de l'autre. La constitution d'un groupe équilibré et motivé est un bon garde-fou aux dérapages de parties, encore faut-il que ce soit souhaité.

GROUPE OU INDIVIDUS

Si le jeu écrit est à consonance politique, où la recherche de pouvoir ou d'un autre bénéfice est lié à l'individu, les dissonances seront inévitables. Les scénarios se limiteront le plus souvent à l'énoncé d'une situation ou à la mise en place d'une machination d'un PNJ et la partie se déroulera à jauger les réactions des joueurs. Difficile de parler de groupe dans ce cas là, et pourtant ! Ce qui rassemble ici les individus est clairement la recherche d'un but commun, même si dans la pratique, cette recherche se terminera souvent en altercations.

A l'opposé, dans un groupe soudé à l'intérêt commun, le scénario prendra la forme d'une opposition entre les plans d'un tiers (qui peut être le destin) incarné par le meneur, et la volonté des joueurs. La construction scénaristique prend une importance capitale puisque ce sera le meneur qui sera le moteur, et non le groupe en lui-même.

Au final, le choix dépendra donc souvent de la maturité du groupe : faut-il responsabiliser les joueurs ou les laisser entraîner malgré eux. Poussée à l'extrême, la première méthode permet de se passer entièrement de scénario : les joueurs agiront selon les motivations de leurs personnages en dehors de toute trame et feront naître les événements.

Dans l'autre extrême, on se retrouve face à un scénario linéaire dans lequel la liberté d'expression des joueurs est bornée par la scène courante.

Inutile de le rappeler, la solution qui conviendra au plus grand nombre reste un compromis entre les deux alternatives : garantir la liberté de l'individu au sein d'un groupe. Mais cet équilibre est justement une des choses les plus difficiles à obtenir !

QUI ÉTAIT LÀ EN PREMIER ?

Comme dans le problème de l'oeuf ou de la poule, on peut se demander ce qu'il faut prendre en considération en premier entre le groupe ou l'individu, tant il est vrai que les deux finiront par interagir et se compléter.

Si désormais la plupart des jeux proposent la création de «personnages», il ne faut pas perdre de vue que dans D&D, on créait avant tout un groupe, composé d'un voleur, d'un guerrier, d'un mage et d'un prêtre. D'autres jeux, depuis, ont repensé à ce ciment et proposent de constituer le groupe avant de créer l'individu, bien que dans les faits, ces conseils soient hélas rarement respectés. Ainsi en est-il du «concept de chronique» des jeux mondes des ténèbres, de la «tendance» de Tsaliar et de tous les jeux «à mission» qui unissent forcément les individus au sein d'un groupe cohérent. Cette réflexion autour du

groupe pourrait faire partie intégrante du processus de création, comme dans Prophecy, ou n'être qu'un élément de plus à prendre en compte. Toujours est-il que pour bien faire, encore une fois, on se heurte à un problème de temps. Peut-on toujours se permettre de sacrifier une soirée complète à la création d'un groupe, en particulier lorsqu'on va jouer un one-shot ?

On le voit, la pré-crédation d'un groupe sera surtout importante en campagne. L'individu ne sera alors qu'une émanation du groupe, comme une incarnation d'un esprit commun, mais doté de facettes qui lui sont propres.

TIENS, IL RESTE UNE PLACE !

La meilleure préparation du monde ne permettra pas de gérer ce cas particulier du «joueur qui est mort la dernière fois mais qui veut réintégrer l'équipe» ou du «joueur qui n'a pas pu se libérer pour la création du groupe mais qui veut pas d'un pré-tiré» ? Seul le retour aux sources et la définition d'une charte de groupe peut permettre une intégration en douceur.

L'idéal étant de prévoir dès le départ une liste de «types de personnages» qui pourraient rejoindre le groupe en cours de route. Cette liste d'archétypes, constituée en même temps que le groupe, pourrait aussi être un leitmotiv pour l'introduction au fur et à mesure des interactions entre les individus. Si dans les premières aventures, vous avez pu prévoir que votre guerrier avait un mentor qui lui a appris toutes ses compétences, pourquoi ne pas faire jouer ce mentor quelques temps après, quand le guerrier aura atteint le même rang que son maître ? Le tout est de trouver un équilibre entre l'historique, le temps passé à introduire le personnage dans la partie et les puissances respectives.

INTERDÉPENDANCE

Au final, il existe bien peu de jeux qui prennent en compte ces réflexions dès le début. Pourtant, tandis que les règles qui régissent les actions ont un peu tendance à stagner faute d'imagination de leurs concepteurs, c'est bien dans la méta-gestion d'un groupe qu'elles pourraient encore faire preuve d'innovations.

Prenons quelques exemples, sans les développer :

- Un total de points de création commun au groupe : rien de tel pour impliquer les joueurs que de leur proposer de créer un groupe à partir de points à répartir entre tous les



individus. Il sera possible de créer des personnages déséquilibrés (un guerrier fort au centre du groupe, accompagné de son vieux maître désormais plus faible, d'un valet dont la force s'exprime surtout dans la débrouillardise, etc.) de manière à donner une cohérence au groupe au-delà de la technique. Pourquoi ne pas imaginer que ces points puissent également être répartis dans des avantages communs (réputation, charge administrative, terres ?)

- La fiche de groupe : véritable fiche d'identité du groupe, elle définit une fois pour toute ses objectifs, ses tendances, sa progression ciblée, etc. Elle permet également de donner une liste d'archétypes pouvant le constituer. Une première tentative en ce sens a déjà été proposée par Guildes, mais beaucoup plus orienté technique.

- Les règles d'enrichissement et de liens : par le biais de cadeaux négociés, un joueur peut donner des avantages à un autre, en échange de «liens» (serments, accords, contre parties, etc) durant le processus de création, de manière à souder l'équipe. On ne parle plus alors d'avantages et de désavantages des personnages, mais d'enrichissement et de liens entre les personnages. Un déséquilibre pourrait se traduire par une perte de points du «moins donnant».

D'autres idées peuvent évidemment être citées, et de plus en plus, les jeux s'orientent vers cette question ludique de la gestion du groupe. C'est dans l'originalité et l'amusement résultant des choix proposés qu'un jeu de rôle peut s'illustrer par rapport à un autre.

LE COEUR DE CIBLE

Derrière ce terme fortement connoté se cache une interrogation ce qui va souder un groupe dans un jeu de rôle. La liste qui va suivre essaie de dresser un inventaire forcément incomplet des motivations d'un ensemble de personnages, en citant des exemples de jeux professionnels afin d'asseoir les idées. Dans chaque cas, des risques de dérives et des inconvénients seront évoqués.

RIEN

Il faut bien l'évoquer, parfois, rien ne prédispose le groupe à se rencontrer ? c'est le cas de quasiment tous les jeux «boîtes à outil», comprendre, un jeu qui laisse une liberté complète au meneur, en ne lui présentant qu'un système de jeu et/ou un univers. La raison d'être de chaque groupe doit alors se trouver dans le premier scénario d'une campagne, et tout doit être traité au cas par cas.

Attention : dans le cadre d'un simple univers, cela suppose que le meneur en sache assez sur le background pour pouvoir y créer des situations cohérentes. Si dans un jeu on vous propose de jouer des «Varchs», des «Mollonnards» et des «Revillons» sans vous parler des interactions entre ces trois races/peuples/clans, il ne sera pas facile de créer un groupe viable. Si vous basez votre jeu sur cette approche certes libre, mais beaucoup plus complexe, n'oubliez pas que votre univers doit être à la fois riche et ouvert.

Un des inconvénients principal de cette approche libertaire est qu'il faut sans cesse trouver de nouvelles raisons de rassembler les joueurs, et le problème est encore plus marqué lorsque vous aurez à introduire de nouveaux joueurs. L'esprit de groupe étant forgé dans un événement particulier, un joueur «rajouté» va souvent être exclu du groupe. Autre souci : si l'un de vos joueurs décide que votre accroche ne lui convient pas, et qu'il préfère faire cavalier seul dans le scénario, vous n'avez aucun autre recours que d'user de mesquinerie et de vous fâcher avec certains de vos joueurs ?

DU POUVOIR À PARTAGER

Beaucoup de jeux ont pris le parti de placer les personnages au-dessus du lot de ceux qui les entourent. Cette supériorité peut avoir plusieurs origines : pouvoir surnaturel ou pouvoir politique, et s'accompagne ou non de responsabilités adaptées. Cela présupposera dans une campagne que les personnages rencontreront plus de personnages inférieurs à eux que de personnages supérieurs. Si cette technique valorise sans conteste les joueurs et leurs personnages, elle a également comme conséquence de les rapprocher. Mais pas toujours dans le bon sens : le rapprochement est alors souvent une lutte d'opposition, qui va faire en sorte que chaque joueur tentera de marquer son pouvoir sur les autres. Ce sentiment de supériorité devient rapidement une drogue, et amène les groupes dans lesquels les niveaux hiérarchiques ne sont pas figés à lutter les uns contre les autres, parfois au détriment du scénario. Pour parvenir à un groupe harmonieux et stable, il faut

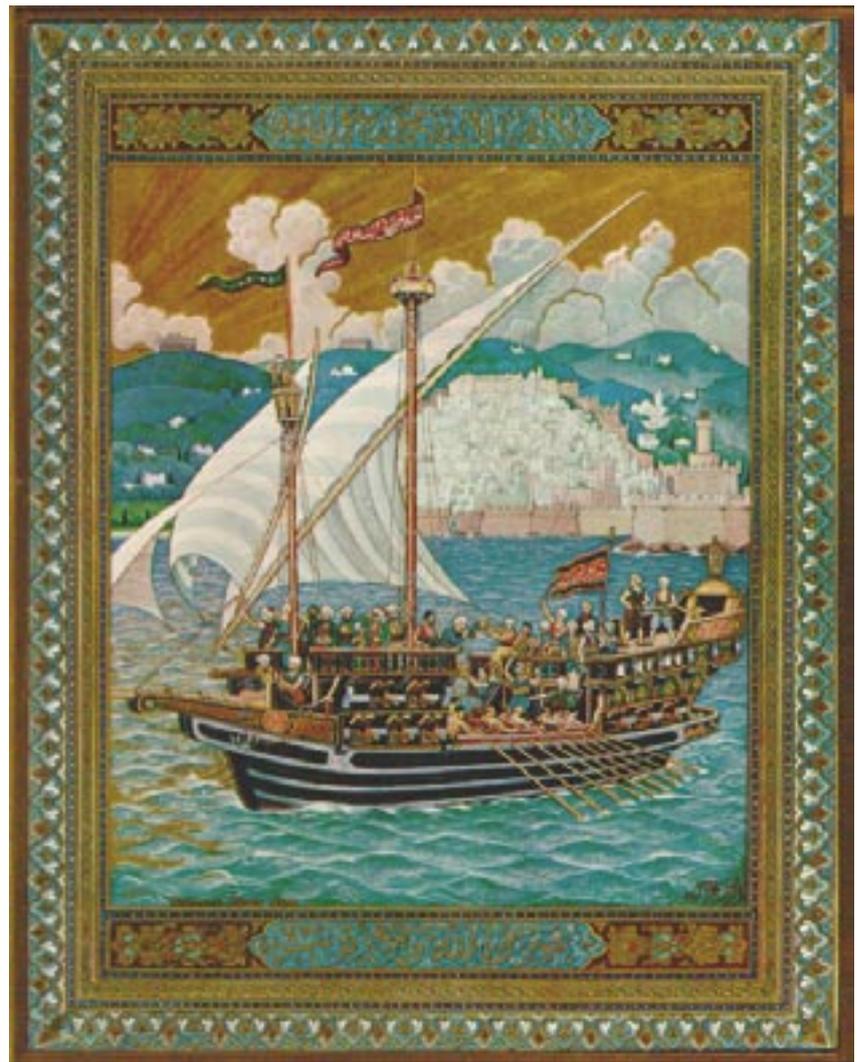
donc doubler ce point commun avec un autre prétexte qui a forcé le groupe à s'unir, genre «vous êtes puissants, mais si l'un d'entre vous meurt, vous mourrez tous». Le moyen peut aussi être plus subtil, évidemment !

Exemple de jeux : Vampire, Fading Suns, Agone, Tsaliar entre autres.

LA MÊME GALÈRE

A l'inverse, on peut également imaginer que nos personnages sont tous particulièrement démunis de toutes ressources ! C'est alors leur pauvreté (en pouvoir, en argent, en talents, etc.) qui les fera se rassembler. L'adversité est intangible, non personnifiée. C'est simplement le monde qui est hostile. Si ce type de situation est un bon point de départ, cela devient rapidement pénible sur la durée car on suppose dans ce cas que la situation n'évoluera jamais ! Imaginons

en effet que le monde cesse de devenir une menace, simplement parce que les personnages ont éliminé ce qui les dérangeait, ou parce qu'ils sont devenus assez puissants pour ne plus craindre leur environnement ! Si rien d'autre ne vient soutenir les liens dans le groupe, il risque fort de s'éclater et la campagne cesser d'elle même ! Une seule option : recommencer avec un autre groupe. Mais que leur proposer qui n'ait pas déjà été fait dans la première campagne ? Surtout si le premier groupe a changé le monde ! L'autre option est de changer de jeu, hélas ! Et que faire, aussi, lorsqu'il faut introduire un nouveau personnage ? Lui donner les mêmes pouvoirs et savoirs que ses nouveaux camarades semble être la seule solution acceptable, pour une bonne intégration. Ce type de ciment pour unir un groupe a quand même fortement une saveur de campagne unique, sans renouveau ? A surveiller donc !



Mais qu'allaient-ils donc faire dans cette galère ?

Exemples de jeux : Cendres, Privilèges entre autres.

LE BUT CHIMÉRIQUE

Très proche de la précédente proposition, le but chimérique est un objectif que les personnages ne peuvent pas atteindre ? une espèce de carotte qui les fera avancer sur la voie de leur destinée.

Cela peut prendre la forme d'un ennemi commun contre lequel il faut lutter indéfiniment (le Chaos, l'Empire, le Mââââ, etc.) ou d'un objectif idéal (la Paix, l'Agartha, l'Ultime Epreuve). Hélas, comme il est bien entendu que le jeu se termine lorsque le but est atteint, il est évident dès le départ que cela restera indéfiniment une utopie ? Ou alors, le jeu se transforme en jeu-campagne et peut être relégué sur une étagère dès que le but est atteint ! Du coup, ce principe montre rapidement ses limites : dès que le premier joueur aura compris la vanité de ses actes, il se désintéressera du groupe ou du jeu, pour continuer en solo selon le principe qui l'amusera le plus ? et c'en est fini de l'union !

Exemples de jeux : Néphilim, Vampire, entre autres.

A VOS ORDRES, CHEF !

Face aux interrogations récurrentes sur la cohésion du groupe, beaucoup de jeux ont choisi le mode de scénarios «à missions» quand même plus axés one-shots que campagnes, ces jeux ont l'avantage de proposer une introduction des plus simples. Placés sous une même autorité, les personnages obéissent à un ordre simple pour rentrer dans le scénario. Ils doivent travailler ensemble simplement parce qu'ils rendent compte au même chef.

Bien que sans doute le plus commode, ce type d'introduction a plusieurs effets pervers. Le premier est qu'il met en lumière un aspect unique du monde : l'univers vu par la faction à laquelle appartiennent les personnages. On aborde le jeu par la petite lorgnette, quitte à élargir parfois le champ. Second inconvénient : les personnages ont tendance à s'en remettre beaucoup à leur hiérarchie. Après tout : s'ils ont un chef,

il est normal que celui-ci assume échecs et réussites du groupe ? il faut donc trouver un bon moyen pour expliquer que les supérieurs ou autres collègues ne peuvent pas être présent à tout moment pour sortir les aventuriers de la panade !

Malgré ces défauts, on peut tout de même préciser que ce type de groupe est idéal pour introduire de nouveaux joueurs, et que cela contribue à décrire un environnement stable et rassurant pour les personnages, en dehors des scénarios. En clair, cela encouragera non seulement le meneur à développer ses PNJs et ses décors récurrents, mais obligera également les joueurs à imaginer des personnages originaux et complets pour se démarquer des autres.

Exemples de jeux : COPS, INS/MV, Star Wars, James Bond, entre autres.

ETHNIES ET GROUPES SOCIAUX

Beaucoup de jeux proposent de nombreux groupes sociaux (castes, familles, clans, classes, etc.) et/ou de peuples (races, cultures, etc.). La plupart ont en plus un défaut important, qui est celui de typer très fortement les capacités d'un de ces groupes. Le résultat est étrange : pour avoir un groupe équilibré en talents, il faut unir plusieurs clans, alors que justement, le principe d'un clan est de se suffire à lui-même ?

La plupart des joueurs ont ce travers de ne pas vouloir jouer la même chose que son voisin, créant ainsi des incohérences majeures qu'il faut expliquer à l'aide de rustines maladroites. Pourtant, peu de joueurs (et de meneurs) envisagent l'option la plus raisonnable : créer un groupe cimenté à l'aide de cette culture qu'ils ont en commun. Dans la vie courante, il est plus courant de voir des gens d'un même métier travailler ensemble, pourquoi en serait-il autrement dans les jeux de rôles ?

Si l'auteur choisit cette approche, il doit toutefois veiller à donner tous les outils pour permettre cette cohérence. Cela commence par deux descriptions distinctes de la culture : une rapide, pour les grandes lignes, à distribuer aux joueurs et une détaillée pour le meneur, ce qui lui permettra de bâtir des histoires dessus. Il doit aussi veiller

à ce qu'un groupe puisse se compléter correctement, et laisser à chacun la possibilité de trouver sa voie.

L'inconvénient est que cela demande un travail culturel important, et de prévoir les portes ouvertes pour les nouveaux joueurs, en prévoyant leurs rôles dès le début. En fait, la difficulté dépendra de la taille de cette «culture» (une tribu risque d'être difficile à mettre en place, tandis qu'un peuple continental pas assez soudé pour que cette technique s'applique).

Exemples de jeux : Hero Wars, Les Chroniques d'Erador.

IDENTITE ET RENOUVELLEMENT

On l'aura compris : aucun de ces systèmes ne peut indéfiniment se suffire à lui-même. De plus, expliqués ainsi, on se rend bien compte que beaucoup de jeux reposent sur des grosses ficelles, faciles à tirer.

L'auteur de jeu a alors deux solutions devant lui : combiner ces solutions avec des innovations qui lui sont propres afin de faire un jeu qui puisse contenter le plus grand nombre et surtout le plus longtemps possible. Ou alors annoncer clairement son intention dans l'élaboration de son jeu et accepter sa mort inéluctable au terme d'une campagne ou de l'ennui qui résultera du non renouvellement ?

L'examen des jeux du marché montre bien que peu ont traversé les âges et que leur succès tient plus au renouvellement des choix et des joueurs (ou aux campagnes éternelles) qu'à leur sens de l'innovation.

A charge pour l'auteur de jeu de rôle d'intéresser les joueurs (surtout ceux qu'il ne connaît pas) en leur proposant une accroche originale pour plonger dans l'aventure ? même si cela revient parfois à enrober dans un nouvel emballage des techniques vieilles comme le monde. Souvenez-vous des conteurs : les histoires commencent souvent de la même façon !

Mario Heimbürger