

*Douze jdr en une page sur le thème*

# Frontière(s)

*Un jdr complet en trois pages de Cédric Ferrand*

# Les Armes damnées

*Un scénario d'introduction pour*

# Imputrescibles

# EDITO

**Indépendant** (synonymes) : *autonome, dissident, distinct, indocile, insoumis, insubordonné, non-conformiste, original.*

Le magazine du jeu de rôles indépendant revient avec une cargaison foisonnante de matériel prêt-à-jouer, à commencer par une flopée de Jdr en une page. Quoi ? En une page ? Scénario, système, feuille de personnage et tout ?

Non mais qu'est ce que c'est que cette histoire, tout le monde sait bien que notre loisir favori ne peut se jouer qu'avec des pavés de 380 pages, rédigés en petit avec des systèmes qui permettent de savoir si, quand vous lacez votre chaussure gauche, vous le faites avec ou sans bruit. Tout le monde sait qu'il est impossible de faire un bon jeu en une page, ou alors ce n'est pas un jeu. Ou bien il manque quelque chose.

Ce pari, un peu fou quand même, et bien ils sont plusieurs à l'avoir relevé : comme ça, juste pour le plaisir de faire de l'original, du nouveau. Ils ont planché sur un thème commun avec pour impératif de faire tenir en une page le système, le scénario et la création du personnage. Et le tout maquetté proprement si possible.

Le thème de leur « concours » (si on peut l'appeler comme ça étant donné qu'il n'y a pas de récompense si ce n'est le frisson d'avoir participé à une expérience différente, la simple satisfaction d'avoir fait du bon boulot, sans autre prétention) est Frontière(s).

Vous trouverez dans nos pages le résultat de leurs cogitations, livré tel quel. Les maquettes sont d'origine, les textes inchangés. Mais, loin d'être d'infâmes brouillons, vous vous apercevrez vite du potentiel de ces jeux, parfois à la croisée du jeu de plateau et du jeu de rôles. Soit vous les utiliserez en l'état, soit ils vous permettront d'avoir une nouvelle vision de votre jeu favori, soit ils vous donneront des idées pour intégrer telle mécanique intéressante. En tout cas, ils ne vous laisseront pas de marbre.

Une autre partie du magazine reprend le principe du concours, à savoir une taille imposée (trois pages) et le même thème, mais cette fois-ci c'est un acteur connu du Jeu de Rôles qui s'y colle et Cédric FERRAND, notre premier candidat, s'en tire avec les honneurs : son jeu « Les Armes damnées » vous entraîne à Rio de Janeiro pour participer à une chasse bien particulière.

Et enfin, pour vous introduire en douceur à l'univers d'Impatrescibles, vous trouverez un scénario spécialement conçu pour les débutants qui vous emmènera à la frontière du crime, ou bien à celle de l'enfer. Rédigé par Laurent DEVERNAY, « Bowery at midnight » saura vous convaincre que prohibition, crime et zombies forment un ménage à trois particulièrement efficace.

Et pour terminer, nous vous souhaitons autant de plaisir à lire ce numéro que nous en avons pris à le réaliser.

Patrice LARCENT

Ont participé activement à ce numéro :

- Laurent "Bob Darko" Devernay
- Cédric Ferrand
- Valentin C.
- Harald
- Philippe Tromeur
- Seagull
- Thierry Linguéglia
- Doc Transfo
- Apa
- Victorio
- Thomas Giot
- Fredopal
- Patrice Larcenet

Indie-Rpg Magazine est une production indépendante de tout éditeur et à ce titre est et demeurera gratuit. Tous les textes, les illustrations et les musiques sont la seule propriété de leurs auteurs. Toute utilisation commerciale est bien évidemment sujette à leur autorisation préalable.

Nous vous encourageons cependant à jouer, faire jouer les jeux présentés ici, car c'est leur vocation, et ce sans aucune restriction. Nous vous incitons vivement à faire connaître le magazine de manière à ce que la démarche désintéressée qui en est à l'origine ne demeure pas lettre morte et que les créateurs de jeux puissent continuer l'expérimentation en ayant l'assurance d'être lus.

Nous n'avons pas la prétention de produire ici des jeux exempts de défauts, ni des œuvres d'art. Cependant, par leur format original et contraignant, ces jeux vous proposeront, nous en sommes sûrs, une expérience de jeu à nulle autre pareille.

# Sommaire

## Jeux en une page

Ils ont planché sur le thème de la Frontière et voici le résultat de leurs réflexions : douze jeux complets, en une page, dans leur présentation originale. On peut y aller les yeux fermés !!!

4

- **Akrites**, de Valentin C. \_\_\_\_\_ 5
- **Croisades Baltes**, de Harald \_\_\_\_\_ 6
- **Les Fleuves de l'Enfer**, de Philippe Tromeur \_\_\_\_\_ 7
- **La Guerre du Sel**, de Seagull \_\_\_\_\_ 8
- **Hippeis**, de Thierry Linguéglia \_\_\_\_\_ 9
- **JdR**, de Doc Transfo \_\_\_\_\_ 10
- **Langues de Putes**, de Apa \_\_\_\_\_ 11
- **Le Syndrôme Superman**, de Apa \_\_\_\_\_ 12
- **Limitrophe**, de Victorio \_\_\_\_\_ 13
- **Les trois Royaumes**, de Philippe Tromeur \_\_\_\_\_ 14
- **Voyages et Explorateurs**, de Philippe Tromeur \_\_\_\_\_ 15
- **Xénoï**, de Philippe tromeur \_\_\_\_\_ 16

## Le défi du mois

Cédric FERRAND, le créateur de **SOAP** et de **SOVOK**, s'essaie à l'imposé et nous livre un jeu complet en trois pages :

- Les Armes Damnées** \_\_\_\_\_ 17

## Le scénario

Un scénario bien ficelé pour vous faire entrer dans l'univers sordide d'Imputrescibles, fait de crimes, de prohibition et de zombies :

- Bowery at midnight** \_\_\_\_\_ 21

# Jeux en une page

Le concept des jeux en une page est un "concours" sans gagnant où les participants confrontent leurs visions du jeu avec des règles imposées. La seule satisfaction qu'ils en retirent est celle d'avoir produit quelque chose d'original et de personnel.

Les contraintes sont les suivantes :

- Le jeu doit tenir en une page A4 recto (y compris l'éventuelle feuille de personnage)
- Taille de la police 10 au minimum (le jeu doit avant tout être lisible)
- Marges de 1cm minimum pour le texte (à l'exception d'éventuels crédits)
- Le jeu doit pouvoir être joué tel quel sans recours au contenu d'un autre ouvrage

Chaque mois, le thème change. Celui qui avait été retenu était Frontière(s). C'est également celui du magazine.

Découvrez les créations des participants dans les pages suivantes : les jeux vous sont livrés dans une forme la plus fidèle possible à l'original (seuls certains ont dû être retouché uniquement pour des raisons de format différent de celui du magazine).

Bonne lecture, et bon jeu.

|  |    |
|--|----|
| - <b>Akrites</b> , de Valentin C.                      | 5  |
| - <b>Croisades Baltes</b> , de Harald                  | 6  |
| - <b>Les Fleuves de l'Enfer</b> , de Philippe Tromeur  | 7  |
| - <b>La Guerre du Sel</b> , de Seagull                 | 8  |
| - <b>Hippeis</b> , de Thierry Linguéglia               | 9  |
| - <b>JdR</b> , de Doc Transfo                          | 10 |
| - <b>Langues de Putes</b> , de Apa                     | 11 |
| - <b>Le Syndrôme Superman</b> , de Apa                 | 12 |
| - <b>Limitrophe</b> , de Victorio                      | 13 |
| - <b>Les trois Royaumes</b> , de Philippe Tromeur      | 14 |
| - <b>Voyages et Explorateurs</b> , de Philippe Tromeur | 15 |
| - <b>Xénoï</b> , de Philippe tromeur                   | 16 |



# AKRITES



## UNIVERS

Du VIIe au Xe siècle, les provinces orientales de l'Empire byzantin, à l'est de l'Euphrate et du Taurus ont été occupées par des émirats arabes du Califat de Bagdad. Entre les émirats et les petits thèmes byzantins (divisions administratives dirigées par un Stratège) s'échelonnaient des principautés et royaumes arméniens et géorgiens. Sur les frontières (*akrai*), larges et mouvantes, se pratiquait un nouvel art de la guerre, dite guerre akritique, succession d'attaques et de raids dont la soudaineté jouait un rôle capital.

Le terme « *akrite* » désignait les paysans-soldats gardant les *akrai*, ces extrémités orientales de l'Empire byzantin et pourrait être traduit par « guetteur de la frontière » ou encore « veilleur des confins ».

Très vite, la rumeur et l'imagination populaires s'emparèrent des haut faits des akrites qui devinrent autant de héros invincibles, combattant l'ennemi à un contre mille, défiant les fauves en leur repaire et affrontant même dragons, monstres et crabes géants. Aussi voit-on dès le Xème siècle fleurir un grand nombre de chants vantant leurs exploits.

Akrites propose de jouer ces guetteurs de la frontières, anoblit et grandit par les chants populaires. Nobles vivants aux confins de l'Empire, les joueurs devront protéger les leurs et faire face aux dangers pouvant survenir à chaque instant, dans cette zone incertaine qu'est la frontière. Les brigands, fauves, dragons, monstres, seigneurs jaloux et bien sur les Sarrasins peuvent trembler !

## RÈGLES

Choisir un nom chrétien : Digenis, Milimitsis, Nicephore, Liandros, Phocas, Andronicos, Mousis, Apochalpis, Vasilios, Melias, Kinnamos, Jannakis...

Répartir 21 points dans les **Talents** de l'Akrite (7 pour un humain normal). Les Talents s'expriment sous la forme d'un verbe à l'infinitif précisé par un complément (Combattre à l'épée, Se comporter avec superbe, Séduire les femmes...) ; ils débutent à 1 et ont pour maximum 7.

Pour tester un Talent le joueur lance 1d8 : si le résultat est inférieur ou égal au Talent il obtient une réussite. Il est possible d'utiliser un Talent dans une situation légèrement différente de celle qu'il décrit (utiliser une hache avec le Talent Combattre à l'épée

par exemple), mais celui-ci sera minoré de 1 point.

Répartir 7 points dans les **4 Ressources** (1 pour un humain normal) que voici (limite de 3 à la création) :

**Résistance** : dépenser un point de cette ressource permet d'annuler un traumatisme physique ou mental de l'Akrite. Une blessure non annulée inflige un malus de 2 aux tests des Talents physiques.

**Exaltation\*** : chaque point dépensé permet de lancer 1d8 supplémentaire pour toutes les actions physiques.

**Concentration\*** : i.e. que Exaltation mais pour les actions mentales et celles exigeant de la précision (Tirer à l'arc, Réparer un objet...).

**Altérité\*** : i.e. que Exaltation mais pour les interactions sociales (séduire, impressionner), la chance et l'instinct.

\* : ces ressources permettent de lancer plusieurs d8 et donc de cumuler les réussites. L'effet de ces ressources ne s'estompe qu'à la fin de la situation de test (Combat, partie d'échec, diner à la cours de l'empereur...).

Les points dépensés se regagnent différemment suivant la Ressource utilisée : Résistance (repos et soins) ; Exaltation (repos et activités physiques sans enjeux) ; Concentration (divertissement et activités mentales ou manuelles sans enjeux) ; Altérité (passer de temps auprès de personnes chères ou bien s'isoler).

## AVVENTURE

Des léopards féroces dévastent le thème de nos Akrites ; ils doivent partir à la chasse. Effrayés, les paysans rencontrés parlent de démons. Un pauvre hère ira même jusqu'à accuser Constantis, le seigneur d'un thème voisin, un Sarrasin devenu chrétien pour l'amour d'une femme. De retour au château c'est la panique : le fils de Constantis, Yannis, à enlever la sœur d'un des Akrites pour l'épouser.

Quelques complications : Constantis n'est pas responsable des attaques des fauves. Le pauvre hère l'ayant accusé était en fait un Sarrasin grimé par une sombre magie. Ce dernier souhaite diviser les forces chrétiennes avant l'attaque imminente de son seigneur : l'émir Harun al-Rashid. Ajoutons à cela que la sœur kidnappée est tombée sous le charme de son ravisseur et que ce dernier — faisant honneur à sa lignée —, est prêt à défier quiconque voudrait la reprendre.

Aux Akrites de défendre au mieux la Chrétienté et l'honneur de leur nom.



Valentin C., janvier 2007.

Images: Classical Numismatic Group, Inc. European Acritic Heritage Network (ACRINET)  
Inspiration : L'Akrite, L'Épopée byzantine de Digénis Akritas. Anacharsis éditions, 2002.



# Croisades Baltes

1291, les Chevaliers Teutoniques sont chassés de Terre Sainte. Mais leur mission ne s'achève pas pour autant... De retour en leur patrie, ils décident d'agrandir les frontières de l'Europe Chrétienne en apportant les Saintes Ecritures à l'Est, par le Fer et le Verbe. Ce petit jeu de rôle en une page vous propose d'incarner un Chevalier Teutonique au XIII ème siècle lors de leur expansion sur les pays de la Baltique.

Les personnages sont définis par 4 Caractéristiques et actions :

- le Corps (force, résistance, agilité)
- l'Esprit (Intelligence, Perception)
- la Sociabilité (interactions PJ/PNJ);
- La Foi (en dépensant un pt de Foi, on peut refaire une action ou substituer la Foi à la Sociabilité lorsque l'interaction touche à la religion).

Répartissez 10 points dans chacune des Caractéristiques ainsi que dans chaque type d'Attaque/Parade.

## Règles

Le résultat des actions est déterminé à l'aide d'un jeu de carte. On additionne la valeur de la carte avec la Caractéristique concernée et on compare le résultat sur le tableau qui suit. L'as vaut 1 et il équivaut toujours à un échec critique. Le Valet vaut 11, la Dame 12 et le Roi 13. Pour les Oppositions, c'est le plus haut score qui l'emporte.

| Difficulté | Score |
|------------|-------|
| Facile     | 8     |
| Moyenne    | 12    |
| Difficile  | 16    |
| Impossible | 20    |

Pour les combats à l'épée, on utilise les symboles de cartes. On additionne toujours la valeur de la carte avec celle du type d'attaque. Seule la Parade Estoc contre l'Attaque Estoc et la Parade Taille contre l'Attaque Taille. Comme pour les oppositions, le plus haut score l'emporte. Les dommages sont égaux au Corps de l'assaillant plus d'éventuels bonus dus aux armes que l'on soustrait au Corps de l'assaili additionné à une éventuelle armure. Lorsque qu'un personnage tombe à zéro point de Corps, il s'écroule dans le coma, à -1, il meurt.

## Armes

| Armes | Corps |
|-------|-------|
| Epée  | +1    |
| Hache | +2    |
| Fléau | +2    |
| Masse | +1    |

## Armures

| Armures  | Corps |
|----------|-------|
| Maille   | +2    |
| Bouclier | +1    |
| Cuir     | +1    |

## Scénario

Des moines partis pour convertir des lithuaniens ne sont jamais revenus. Les chevaliers - joueurs sont envoyés pour les récupérer. Mais que ce passerait-il si les moines avaient rejoint le camp des hérétiques?

## ENNEMIS

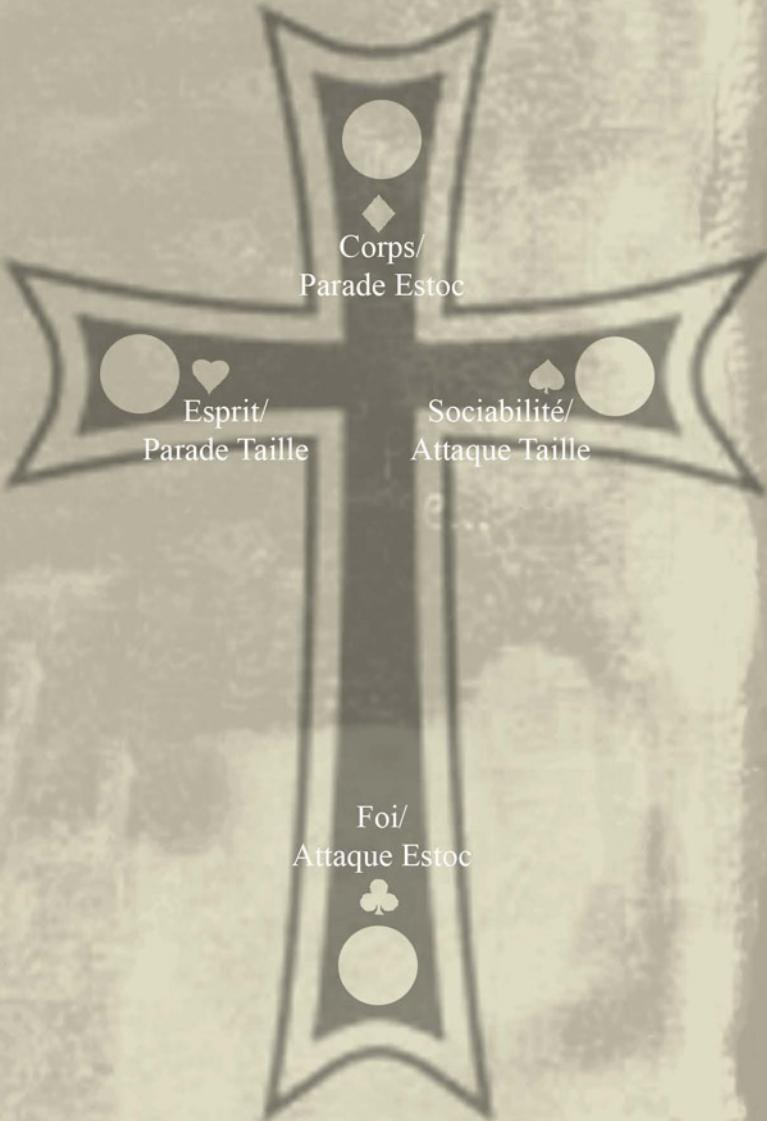
### Guerrier lithuanien

Les lithuaniens sont des paysans païens. Ils sont très belliqueux si l'on s'en prend à leur terre. Ils se battent essentiellement à la hache et au bouclier.

Corps : 5 Esprit : 2 Sociabilité : 1 Foi : 2

Attaque Estoc : 2 Attaque Taille : 4

Parade Estoc: 2 Parade Taille : 2



# Les fleuves de l'enfer

Les personnages de ce jeu de rôles sont restés longtemps entre la vie et la mort. Leur âme a traversé des fleuves de l'enfer et s'est imprégnée de leurs eaux. Revenus au monde des vivants, ils gardent en eux des pouvoirs infernaux.

Ces revenants s'apercevront que la frontière de l'au-delà est très poreuse, et que leurs semblables sont nombreux, et souvent animés d'intentions nuisibles...

## La création d'un revenant

Les revenants débutants partagent 4 dés entre leurs scores de vie et de mort. Chaque dé de vie donne une affinité avec un aspect du monde des vivants.

Chaque dé de mort offre les pouvoirs d'un fleuve : Styx (destinée et pouvoir sur le temps), Léthé (sérénité et réparation), Phlégeton (chaos et destruction), Cocyté (prière et communication) ou Achéron (barrière et pouvoir sur l'espace).

Il faut choisir un nom, une description générale, ainsi qu'un historique. Cela peut influencer le choix des affinités et fleuves : Cocyté pour une personne sociale ou asociale, Phlégeton pour une vie criminelle ou une mort violente, etc.

## Quelques exemples de revenants

Maryse : vie 3D (informatique, décoration, maternité) ; mort 1D (Styx)

Ronan : vie 2D (littérature, chimie) ; mort 2D (Achéron, Léthé)

Mickaël : vie 1D (Bretagne) ; mort 3D (Styx, Cocyté, Phlégeton)

## Les pouvoirs de la vie

Pour agir, il faut lancer ses dés de vie (à six faces), et le résultat est égal au dé le plus fort. Si jamais le personnage n'a pas d'affinité liée à l'action tentée, il enlève un point à son lancer. On obtient ainsi un résultat entre 0 et 6.

Ce résultat est à comparer à un seuil de difficulté ou au jet d'un opposant.

## Les pouvoirs de la mort

L'usage des pouvoirs des fleuves est limité à ceux connus par le revenant, et nécessite de lancer ses dés de mort. Les revenants reconnaissent automatiquement leurs semblables, quand ces derniers font appel aux fleuves infernaux.

## Des conflits de toutes sortes

Les conflits sont des actions opposées et simultanées. Un personnage utilise son score complet de vie ou mort pour un seul jet par tour, faisant office d'attaque et de défense. Le score d'une défense imprévue est de 1D, sans affinité.

Un tour de combat dure généralement 6 secondes ; pour d'autres conflits, ça peut être bien plus long : partie d'échecs, duel de guitares, marchandise...

## Les dégâts et la récupération

Dans un conflit violent, une réussite fait un point de dégât. Une réussite critique (différence entre jets : 3 ou +) inflige un point supplémentaire. Une arme dangereuse cause un point de plus : armes à feu, flammes, tronçonneuse...

Chaque point de dégât fait temporairement perdre l'usage d'une affinité de vie ou de mort, au choix. Un personnage qui n'a plus d'affinités de vie tombe dans le coma... Un revenant coupé de tous ses fleuves meurt définitivement !

Un point de dégât se guérit en une journée, éventuellement plus vite avec des soins médicaux ou le pouvoir du Léthé. Un coma dure au moins un jour.

## En quête d'immortalité

Un personnage pourra gagner un dé de vie ou de mort, et les affinités correspondantes, au bout de plusieurs scénarios ou d'une quête particulièrement héroïque. Les scores maximaux de vie et de mort sont chacun de 5D : au-delà, le personnage accède au statut de bodhisattva, immortel semi-divin...



## Le Styx, fleuve du silence (destinée)

Ce fleuve est le chemin vers les enfers. Les pouvoirs associés sont tous ceux qui concernent la destinée : éternité, connaissance du passé et de l'avenir...

Exemples d'effets : vivre éternellement, rendre un objet inusable, oracle...

## Le Léthé, fleuve de l'oubli (sérénité)

Ce fleuve huileux est franchi par les justes avant d'arriver aux Champs Élysées (le Paradis). Les pouvoirs apaisent, guérissent... et font oublier.

Exemples d'effets : soigner des blessures, calmer un animal, éteindre un feu...

## Le Phlégeton, fleuve du feu (chaos)

Ce fleuve enflammé entoure la prison des méchants. Les pouvoirs associés sont la télékinésie, la pyrokinésie et généralement tout désordre surmaturel.

Exemples d'effets : incendier à distance, invoquer la foudre, exploser une tête...

## Le Cocyté, fleuve des lamentations (prière)

Ce fleuve de larmes emprisonne les âmes des morts sans sépulture. Les pouvoirs associés sont la communication et l'écoute, physique ou psychique.

Exemples d'effets : conversation mentale, écouter au loin, lire un ordinateur...

## L'Achéron, fleuve de l'affliction (barrière)

Seule la barque de Charon traverse cette frontière des Enfers. Les pouvoirs associés concernent les barrières, les distances et leur traversée surmaturelle.

Exemples d'effets : passe-muraille, ériger un mur invisible, trouver sa route...

## Les revenants volontaires

Le moyen privilégié de devenir revenant était autrefois d'entrer dans une transe profonde, semi-coma causée par dénutrition ou intoxication...

Médium : vie 1D (sympathie) ; mort 3D (Styx, Léthé, Cocyté)

Chamane : vie 2D (herboristerie, danse) ; mort 2D (Léthé, Achéron)

Junkie rescapé : vie 3D (discrétion, chimie, intrusion) ; mort 1D (Phlégeton)

## Les vivants face à la mort

Les vivants ne perçoivent ni les pouvoirs des fleuves ni la nature de revenant. Un vivant dans le coma a 1 chance sur 3 de vivre, mourir ou revenir : dans ce dernier cas, il perd 1D à 3D de vie (et affinités) et les gagne en mort (et fleuves).

Policier : vie 3D (observation, combat, administration)

Criminel : vie 3D (bagarre, discrétion, combines)

Prêtre exorciste : vie 3D (rite religieux, psychologie, occultisme)

## Les fantômes et la possession

Les fantômes sont des revenants sans corps, car sans score de vie. Seuls les autres revenants peuvent les percevoir, et agir contre eux. Ils peuvent posséder le corps d'un vivant dans le coma, le ranimant avec 1D de vie, sans affinité.

## Un scénario : La secte de Thanatos

Les personnages apprennent l'existence d'une secte de revenants qui voient un culte à des fantômes maléfiques, et veulent les utiliser comme soldats.

Sectateur : vie 2D (culte, discrétion) ; mort 2D (Cocyté, Phlégeton)

## Un autre scénario : Le projet Ω (Oméga)

Une agence gouvernementale recherche des revenants afin d'en faire des assassins, après lavage de cerveau. Certains personnages-joueurs sont considérés très prometteurs. Leur enlèvement peut se faire avec des dégâts collatéraux...

Agent Ω : vie 3D (combat, infiltration, contacts) ; mort 2D (Styx, Achéron)

Texte : Philippe Tromeur, janvier 2007 / Illustrations : Gustave Doré, 1832-1883



# La Guerre du Sel

## La France du Sel

France, XVIII<sup>e</sup> siècle. Le peuple subit la dure loi de la gabelle, un impôt sur le sel qui varie selon les régions : les disparités sont grandes entre pays francs, exemptés d'impôt et les pays de grande ou petite gabelle, qui non seulement doivent payer une taxe importante, mais sont également tenus d'acheter une quantité minimale au grenier royal. Il est alors plus que tentant de faire passer du sel d'une région à l'autre pour échapper à l'impôt, comme entre la Bretagne et la Mayenne, que ne séparent qu'une rivière, la Vilaine. Cette contrebande est celle des faux-sauniers, et ce sont précisément eux que ce jeu vous propose d'incarner, à la suite des célèbres Jean Chouan ou autres Louis Mandrin...

## La Ferme Générale

Cette institution a été mandatée par le roi pour récolter la gabelle : elle lui reverse un revenu fixe, tandis qu'elle perçoit une marge en demandant davantage aux sujets. Grâce à cette pratique, la fortune des quarante Fermiers Généraux, à la tête de l'organisation, est spectaculaire. Ce qui n'en rend pas moins choquante la violence dont font preuve leurs agents, les gabelous, chargés de la perception et de la traque des faux-sauniers.

## La vie d'un contrebandier

Très populaires, les faux-sauniers le sont autant du fait de leur opposition à la Ferme Générale que du caractère spectaculaire de leurs aventures. Ils peuvent être tour à tour de discrets voleurs, d'habiles marchands, d'insaisissables fuyards, de redoutables combattants ou encore des justiciers au service de petit peuple, tels des robbins des bois du siècle des lumières.

### Contrebandier

Corps : ..... d6

Esprit : ..... d6

Équipement :

Ruses :

### Réputation :

## Créer un faux-saunier

Pour créer un personnage de contrebandier, rien de plus simple : répartissez quatre dés entre Corps et Esprit, choisissez votre équipement (cheval ou rapière ou pistolet) ainsi qu'une première Ruse.

Nous commençez évidemment votre carrière avec un score de Réputation de zéro.

## Système de jeu

À chaque fois que votre personnage souhaite accomplir une action, lancez le nombre de dés correspondant à Corps ou à Esprit (selon les cas) et comparez le résultat à la difficulté fixée par le MJ. Dans le cas d'un jet en opposition, on compare simplement les scores des deux adversaires.

## Les Ruses

Les Ruses sont des bottes secrètes, des stratégies, des passages ou des cachettes secrètes... qui, s'ils sont adaptés à la situation, peuvent servir à donner un dé supplémentaire lors d'un jet. Toutefois, une fois que la ruse est éventée, elle ne pourra plus être utilisée jusqu'à la fin du scénario.

## Combat

Le combat met en jeu un jet en opposition impliquant la caractéristique de Corps. Si un adversaire est mieux armé ou en supériorité numérique, il gagne un dé (ce bonus est cumulatif). Néanmoins, cette infamie ne restera pas sans conséquences : si c'est le PJ qui est en position de force, il perd un point de Réputation, et si c'est l'inverse, il en gagne un.

Un tir d'arme à feu se résout avec un jet d'Esprit contre une difficulté dépendant de la distance.

Une blessure suite à un combat ou à un tir fait perdre un dé de Corps : si c'était le dernier, vous êtes mort.

## Réputation

Au fil de leurs aventures, les contrebandiers acquerront de la Réputation, symbolisant leur popularité auprès d'une population lassée de la gabelle et des Fermiers Généraux. Ils pourront alors dépenser ses points pour obtenir des faveurs de la part de gens du peuple : depuis un peu de nourriture ou un abri pour la nuit (1 point) jusqu'à prendre les armes contre les gabelous (5 points).

## Poursuivre : l'Avance

La vie des contrebandiers est une longue suite devant leur ennemi juré, la Ferme Générale et ses agents. Au début du jeu le groupe de contrebandiers possède 7 points d'avance (matérialisés par des jetons), mais au gré de malencontreuses mésaventures ou de judicieuses stratégies ils peuvent en perdre ou en gagner. Les joueurs peuvent également choisir de sacrifier un point d'Avance pour refaire un jet qui a échoué : la réussite demande parfois de savoir perdre un peu de temps.

Lorsque les contrebandiers n'auront plus de points d'avance, ils seront rattrapés par leurs poursuivants de la Ferme Générale, jugés puis pendus. C'est malheureusement le destin de plus d'un faux-saunier.



# ^Hippeis^

Afin de laver la défaite subie par son père à Marathon, le puissant Roi Xerxès marche vers la Grèce en 480 av. J.C. à la tête d'une armée de 2 500 000 hommes. Alors que les cités grecques tiennent conseil, le Roi de Sparte Léonidas 1<sup>er</sup> et sa garde rapprochée constituée des 300 Hippeis partent pour le défilé des Thermopyles dans l'espoir de bloquer l'avancée ennemie.

## REGLES

Votre personnage appartient à la garde de Léonidas. Inventez-lui un nom, une apparence, un caractère, une famille et des amis, puis remplissez la feuille de personnage ci-dessus.

Son profil est défini par six domaines : Agilité, Physique, Adaptation, Education, Mélée et Distance, ces deux derniers servant au combat. Chaque domaine est mesuré selon son entraînement par un dé à 4 faces (faible), 6 faces (correct) ou 8 faces (fort). Répartissez au choix d4, d4, d6, d6, d8 et d8 entre les domaines.

Chaque domaine est complété par trois compétences, notées de 0 à 5 : (0) incompétent, (1) débutant, (2) compétent, (3) professionnel, (4) expert, (5) maître. En fonction du dé du domaine et de l'idée que vous avez du rôle, cochez au choix 2 cases de compétences pour d4, 4 cases pour d6 et 6 cases pour d8.

On a, en effet, l'habitude de raconter au cours des repas communs les belles actions accomplies par les citoyens.  
— Constitution de Sparte, V.6, par Xénophon —

Pour résoudre une action, il suffit de lancer autant de dés (dont le nombre de faces est indiqué par le domaine) que le score de la compétence utilisée. Chaque dé qui atteint ou dépasse le Seuil de Réussite compte pour un succès. SR : action facile 3 ; action courante 4 ; action difficile 5 ; action quasi impossible 6.

Il faut au moins un succès pour réussir l'action. Plusieurs succès indiquent une meilleure qualité de la réussite. En cas de duel, celui qui obtient le plus de succès l'emporte.

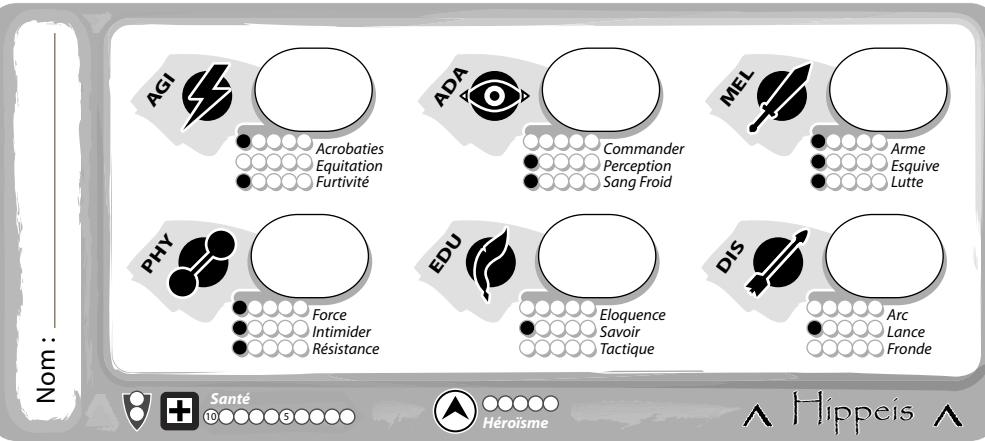
Chaque personnage a cinq points d'héroïsme que le joueur peut utiliser quand il le souhaite pour ajouter autant de succès que de points dépensés (y compris pour une compétence à 0).

Emissaire Persé : Le ciel sera bientôt noir de nos flèches...  
Dienekès : Bien ! Ainsi nous combattrons à l'ombre.

L'initiative est déterminée au début d'un combat par un jet d'AGI. À chaque round (3s) un personnage peut se déplacer de 2m et tenter une action : un nouveau déplacement, sortir une arme, ranger un objet, utiliser une compétence, attaquer un ennemi, esquiver les coups qu'il reçoit pendant le round.

SR : mêlée 4, distance (-5m) 4, distance (+5m) 5, esquive 5. Si l'attaque porte, les dégâts sont retranchés à la santé (10 PV pour un PJ, 4 pour un PNJ). Dégâts = nombre de succès + puissance de l'arme - protection. À 0 le personnage meurt. En cas d'esquive, faire un jet par coup reçu et retrancher les succès obtenus à ceux de l'adversaire (le coup est entièrement paré si l'on en obtient autant ou plus). Les Spartiates qui attaquent peuvent porter un second coup dans le round, à un SR + 2.

Un Spartiate dispose de 1d6 lances (+2 dégâts), d'un glaive (+1 dégâts), d'un casque (protection 1) et d'un bouclier (protection 1 supplémentaire), précieux symbole de sa caste guerrière. Si une protection est perdue, cochez une case armure sur la feuille du personnage pour indiquer qu'elle diminue. Les guerriers venus d'une autre cité peuvent posséder un arc ou une fronde.



## SCENARIO

Léonidas et ses 300 Hippeis, plus quelques centaines d'autres guerriers venus les soutenir, périront au défilé des Thermopyles après avoir défait plusieurs dizaines de milliers d'ennemis... Leur incroyable sacrifice donnera le temps aux cités grecques d'organiser une riposte et les Perses perdront définitivement la guerre à la Bataille de Salamine. Le corps de Léonidas sera finalement rendu à Sparte et les 300 incarneront à jamais le courage...

Xerxès : Vous serez épargnés si vous déposez les armes.  
Léonidas : Venez plutôt essayer de nous les prendre !

Si la trame historique pose les bases, ^Hippeis^ reste avant tout un jeu de rôle : les personnages des joueurs vont donc pouvoir réécrire l'histoire en fonction de leurs décisions et de leurs actions. Voici quelques idées pour articuler votre campagne :

- À l'annonce de l'approche des Perses se tient le conseil des cités : Léonidas souhaite obtenir des renforts, qui dans la réalité lui seront refusés. Les PJ participent aux débats en tant que conseillers, parviendront-ils à convaincre les opposants à l'action immédiate ? Plaidoiries et jeux d'alliances seront indispensables.
- Que Léonidas avance en tête d'une armée ou de sa seule garde, les PJ partent en éclaireur localiser les ennemis et estimer les forces adverses. C'est aussi l'ultime chance de rallier sur son passage des guerriers d'autres cités : Thessaliens, Thébains, etc.
- Infiltration du campement : Saboter du matériel, souiller les vivres, disperser les montures, espionner les préparatifs, tenter d'assassiner un général ou le Grand Roi lui-même... bref, gagner du temps et désorganiser l'adversaire.
- Les préparatifs : Choisir où bloquer l'ennemi, fortifier la passe, poser des pièges, organiser le siège.
- Le traître : Ephialtès indiquera aux Immortels, la garde d'élite de Xerxès, un passage dans la montagne afin de contourner les fortifications. Aux PJ de le démasquer. En profiteront-ils pour se substituer au felon et faire passer de fausses informations ?
- Vaincre ou périr : Bataille rangée si Léonidas a obtenu ses renforts ou siège désespéré pour sauver la Grèce ? Ce final épique devra rester gravé dans les mémoires...

PNJ - Soldat Persé : MEL d4 (Escrime 2), DIS d6 (Tirer 2), PV 4, Glaive (+1 dégâts), Arc (+1 dégâts).

PNJ - Immortel : MEL d6 (Escrime 4), DIS d6 (Tirer 3), PV 4, Glaive (+1 dégâts), Arc (+1 dégâts), Armure (Protection 1).

^Hippeis^ version 1.2 (28 janvier 2007) [www.300hippeis.com](http://www.300hippeis.com)

jeu de rôle écrit et mis en page par Thierry Linguéglia  
dessin du hoplite : image libre de droits

Quelques pistes pour renforcer l'ambiance d'une partie et développer sa campagne  
Livres d'histoire : La constitution de Sparte, par Xénophon ; Sparte, de Edmond Lévy ; The Spartan Army, de N. Sekunda et R. Hook. Roman : Les Murailles de Feu, de Steven Pressfield. BD : 300, de Frank Miller. Cinéma : La Bataille des Thermopyles, de Rudolph Maté. Musique : Musique de la Grèce Antique. Internet : Wikipedia (US). Divers : Runequest, G. Stafford ; Les Deux Tours, P. Jackson ; Conan, J. Milius ; Troie, W. Petersen ; Alamo, J. Wayne...

# JDR

Un jeu de rôle différent de Doc Transfo

Dans JDR, vous jouez en alternance un Joueur de jeu de rôles et son Personnage. Votre Joueur et votre Personnage vont jouer le même scénario mais de manière différente. Il existe une frontière entre réalité et fiction, mais cette frontière est perméable. Pendant la semaine votre Joueur accumule les frustrations. La partie du vendredi soir c'est la catharsis. Les frustrations de la semaine sont le fuel de votre Personnage.

## Scénario

Il n'y a pas de MJ. Choisissez donc ensemble un thème qui doit tenir en une courte phrase. Par exemple : "séduire une fille". Ensuite listez des scènes. Par exemple : 1) attirer son attention, 2) lui parler, 3) l'inviter à sortir, etc.

## Création des Joueurs

Tous les Joueurs sont des étudiants. Choisissez un prénom, un âge, une filière d'étude. Et notez que votre joueur commence avec zéro jeton de frustration. Enfin placez au centre de la table un bol contenant quatre jetons par Joueur.

## Jouer une scène

Le premier Joueur décrit la scène. Voici un très court exemple :

- "Putain cette fête craint un max, à peine dix heures et déjà plus rien à boire. Mais bon y a cette fille qui me regarde depuis tout à l'heure." On fait alors un tour de table et chacun propose un détail humiliant :
- "Tu sais bourrée comme elle est, elle regarde droit devant elle. C'est tout."
- "A mon avis tu devrais fermer ta braguette."
- "En fait elle regarde le mec baraqué derrière toi."
- "N'importwak, c'est la serveuse qu'elle matte."
- "Heu, je sais qu'il fait sombre, mais ta fille c'est un mec."

Quand tout le monde a parlé, tout le monde en même temps pointe (à la cash & guns) celui qui lui semble avoir eu la meilleure répartie. Interdit de se pointer soi-même. Celui qui a le plus de voix prend un jeton dans le bol. En cas

d'égalité, les élus prennent chacun un jeton dans l'ordre du tour de table. Si il reste des jetons, le joueur suivant prend la parole. Si il n'y a plus de jeton, la scène est finie. Il est grand temps d'aller se défouler à la partie de jeu de rôles hebdomadaire.

## Création des Personnages

Tous les personnages sont des personnages de D&D (ou remplacez par votre jeu de rôles favori). Donnez autant de détails que vous voulez, ou même remplissez une vraie fiche de personnage pour ce jeu.

## Jouer une scène (bis)

Vous allez rejouer la même scène mais dans le cadre du jeu de rôles. Aucune obligation, mais je vous encourage à faire des parallèles, comme :

- "Putain cette taverne craint un max, à peine dix heures et déjà plus rien à boire. Mais bon y a cette elfe qui me regarde depuis tout à l'heure."
- On fait alors un tour de table et chacun (qui a encore des jetons de frustration) ajoute un détail humiliant comme :
- "Tu sais elle à dû fumer des herbes rouges."
- "A mon avis tu devrais fermer ta braguette."
- "En fait elle regarde le barbare derrière toi."
- "N'importwak, c'est la serveuse qu'elle matte."
- "Heu, je sais qu'il fait sombre, mais ta fille c'est un nain."
- Cette fois-ci, pas de vote, mais le Personnage dont c'est le tour pointe celui qui le gonfle le plus. Dans le jeu de rôle il existe un seul mode d'expression : la violence. Un combat implique deux Personnages bardés chacun de son lot de jetons de frustration (vous contre celui qui vous a gonflé) :
- "En fait elle regarde le barbare derrière toi."
- "Ta gueule Hobbit de merde."

Vous pouvez aussi vous défouler sur le PNJ si vous préférez :

- "Fireball sur le barbare !!!"

Bon donc Fight ! Posez en même temps que votre adversaire votre D4. Oui vous avez bien lu, posez-le ne le lancez pas. Et au passage profitez en pour choisir sa valeur. Vous avez choisi X et votre adversaire a choisi Y. Vous perdez Y jetons de frustrations, il perd X jetons. Ah oui un détail tout de même, vous avez choisi X, et si par malheur il a choisi X-1, vous perdez 2X-1 (la somme) et il ne perd rien. Pareil dans l'autre sens, heureusement. Le vainqueur décrit le résultat. Par exemple si c'est vous :

- "Bon j'te jure, je visais le barbare mais on dirait que t'étais sur le passage de ma boule. J'ai vu un tonneau d'eau de pluie dehors si tu veux te rafraîchir ducon. Tu sais, tu peux arrêter de crier, je crois que j'ai réussi à attirer son attention. Bon, moi, pendant que t'éteins tes cheveux, je vais lui parler à l'elfe."
- ou bien, si c'est lui :
- "C'est moi ou ça sent le barbare grillé ? Tiens moi je me reprendrais bien une chope d'hydromel pendant que ses potes te poussent à coup de pieds vers les toilettes."

Voilà, on passe au Personnage suivant (qui a encore des jetons). Quand un seul Personnage a des jetons, la scène est finie. Il remet lui aussi ses jetons dans le bol commun. Puis on passe à la scène suivante dans le monde des Joueurs.

Jeux ≠

# LANGUES DE PUTES

## ● MALAISE

Soyez le bienvenu dans le nouveau service de comptabilité. Après des années d'espérance, le CDI tant convoité est au bout du chemin, il suffit de faire ses preuves pendant deux petits mois. Mais très rapidement les premières mauvaises langues se font entendre. Alors que chacun cherche à sauver sa peau à sa manière, des clans se forment. Très vite, on devient l'ami de tout le monde alors qu'on fait des coups bas. Ferez-vous parti des heureux élus à être retenus au final, serez-vous éjecté ou quitterez-vous la société, exaspéré, en vidant votre sac ?

Le MJ est Chef alors que les joueurs sont des Connards.

*Nombre minimum de joueurs : 4.*

## ● DEVENIR UN CONNARD

Un Connard a 2 jauge dans lesquels il répartit 'nombre de joueurs +3 points' :

- **Exaspération** : Elle représente la limite que les autres joueurs doivent dépasser. Si cette jauge atteint 10, le joueur quitte la société.
- **Machiavélisme** : Elle représente la capacité de nuire aux autres joueurs.

Ensuite chaque Connard a 1 jauge **Lèche-cul** pour chaque autre joueur. Elles débutent à 5 et leur maximum est 10. Elles aident le role - play pour le choix des Rumeurs qu'un Connard peut propager. L'action est réussie si l'on obtient un score supérieur ou égal à la difficulté en lançant 1d10.

## ● RUMEURS

Le jeu se déroule en 9 tours, soit deux mois de période d'essai, se joue avec 1d10 et 9 bouts de papier par joueurs. Pour nuire, un Connard va utiliser un papier recto - verso, nommé Rumeur :

- **Recto** : Le Connard note toutes les personnes qui pourront le lire sans dépasser sa valeur d'amitié. Si aucun nom n'est noté, le joueur parle du beau temps à tout le monde.
- **Verso** : Le Connard doit inscrire un message role - play. Il peut soit porter un coup - bas à un autre joueur en précisant son Machiavélisme soit tenter (hypocritement ?) de s'attirer la sympathie d'autres joueurs en dénonçant les coups - bas. Chacun va donc lire les Rumeurs qui portent son nom, prendre connaissance de la pensée des autres et donner les Rumeurs au Chef qui les stocke. Dans tous les cas, on ne peut reprocher ou dénoncer qu'une seule chose à la fois. Mais rien n'empêche d'impliquer plus d'un Connard. Un connard note toujours son nom en rouge sur le recto et le verso de sa Rumeur.

## ● MANIPULATION

Il est bien évidemment possible de mentir en se faisant passer pour un ami qui soutient ou en écrivant aussi « Chef ».

## ● CHEF DE SERVICES

Quand une Rumeur enfonce un ou plusieurs joueurs le Chef demande aux joueurs au courant de la Rumeur (noté sur le recto) de faire un jet. La difficulté est égale au Machiavélisme du Connard à l'origine de la Rumeur.

Si l'action est ratée, la jauge lèche-cul du joueur visé augmente, en cas de réussite rien ne se passe.

Si une Rumeur dénonce une Rumeur, les joueurs font un jet dont la difficulté est égale au Machiavélisme du joueur qui en est à l'origine.

En cas de réussite, la jauge Lèche-cul ne bouge pas, mais elle diminue en cas d'échec.

## ● RHAAAAAAA

Quand un joueur entend parler d'une mauvaise Rumeur circulant à son sujet il fait un jet d'Exaspération. S'il échoue, son Exaspération augmente de 1. A 10, il quitte la société. Cette règle n'est pas utilisée lors du premier tour. Il peut alors se défouler en dévoilant 2 Rumeurs. Le joueur est libre d'en inventer.

## ● AU REVOIR MONSIEUR

Le Chef possède 1 jauge par Connard :

- **Efficacité** : chaque joueur est surveillé. S'il fait des erreurs, sa côte baisse.

Si elle atteint 0, il est viré. Elle commence à 5 et son maximum est de 10. Le Chef peut évidemment être amené à lire une Rumeur portant son nom sur le Recto.

Le papier peut enfoncer ou soutenir un joueur. Il fait alors un jet d'efficacité sur le joueur concerné. En cas de réussite, il diminue l'Efficacité si c'est un coup - bas ou l'augmente si c'est un soutien. En cas d'échec, c'est l'inverse.

Au bout de 9 tours, les joueurs qui n'ont pas claqué la porte ou n'ont pas été virés gagnent. Mais les plus gros salaires et meilleurs postes vont aux plus efficaces. Enfin, vous pouvez tous lire les rumeurs.

# Le Syndrome Superman

**S**uperman est un Héros. Certes, il est plus fort, plus rapide, que les hommes mais ce n'est pas cela qui fait les Héros. Si un homme empêche un enfant de traverser au rouge et lui sauve la vie, il n'aura fait qu'un acte civique. Mais si l'homme sauve après un sprint et un plongeon devant des témoins, il sera alors un Héros. Etre un Héros, c'est d'abord sauver des vies, à un moment critique, en dépassant ses propres limites. Il faut donc jouer avec cette frontière invisible, à la limite de la catastrophe, pour devenir un vrai Héros. Superman, Batman, Spiderman, et d'autres, l'ont parfaitement compris. C'est pour cette raison qu'ils arrivent toujours au dernier moment.

Mais ce que le public ignore, c'est que tous ces sauvetages in extremis, ces actions d'éclats à la frontière de l'impossible, ne sont que des supercheries. Tel des catcheurs sur un ring, les Super-Héros ne vivent que pour leur image. Ils inventent et mettent en scène les catastrophes pour être le meilleur.

Au début, il n'y avait que Superman ; alors les catastrophes n'étaient pas nombreuses. Mais depuis quelques temps, le nombre de Super-Héros augmente, et,

comme, par hasard, le nombre de problèmes augmente, en parallèle. C'est devenu un concours de sauvetages où il ne peut y avoir de vainqueur. Vous ne vous étiez jamais demandé pourquoi les plus célèbres ont un lien étroit avec le journalisme ? Ni pourquoi ils portent tous de moulants costumes flashy en prenant des poses ridicules ?

Mais ce n'est pas tout. Chaque Héros possède un faire-valoir, c'est-à-dire une personne qu'il place régulièrement dans des situations critiques afin de pouvoir lui sauver la vie. Ces innocents participent involontairement à cette publicité.

Le pire, c'est qu'afin de multiplier les sauvetages, et donc sa popularité, le Héros doit d'abord se créer une ou plusieurs Némésis. Il fait ainsi subir une humiliation, un traumatisme physique ou non qui fait plonger sa victime dans la folie criminelle. Animé par la vengeance, les Némésis deviennent des psychopathes sans se rendre compte qu'elles ont été manipulées.

Il est temps d'arrêter cette mascarade,

Lois Lane.

## HEROS, MARTYRS ET NEMESIS

Les joueurs devront incarner un Martyr dont le but est de prouver l'existence du concours de popularité. Chaque Martyr va affronter le danger et devra recueillir discrètement des preuves. Un jour, c'est sur, il aura l'occasion de révéler au monde que les vrais ennemis sont ceux qu'il a adulés, les Héros.

Pour cela il devra essayer de résoudre seul le problème en évitant une catastrophe qui ferait surgir son Héros. Dans ce cas, le joueur incarnera son Héros surmontant les épreuves avec classe, panache et copyright.

Enfin chaque joueur imagine dans les grandes lignes le plan machiavélique de la Némésis du Héros d'un autre joueur. Il soumet ainsi au MJ la nature de son plan machiavélique, comment le Héros peut l'arrêter et les preuves potentielles de sa culpabilité.

Le Héros n'a pas de caractéristiques propres, il sait tout faire et sauvera toujours le monde dès que son Martyr est pris dans un problème qu'il n'arrive pas à résoudre.

Néanmoins, il y a une nuance : il ne pourra jamais sauver un Martyr, ni déjouer le plan d'un autre Héros. Par contre, rien ne l'empêche de créer une situation propice à l'arrivée d'un autre Héros ou d'une Némésis.

Un Martyr est défini par 2 caractéristiques où il répartit 6 points :

- **Survie** : c'est la capacité à empêcher un désastre, à se sortir d'une mauvaise passe, à éviter que son Héros s'interpose et détruire les preuves.

- **Enquête** : elle permet de remonter la piste du problème et de recueillir des preuves sans être remarqué.



Pour réussir une action il faut faire plus que la difficulté avec  $1d6 +$  une caractéristique.

Toutes les autres actions ne nécessitent pas de jet, c'est le MJ qui définit si elles réussissent ou pas.



Le MJ devra donc créer une histoire générale en se basant sur les synopsis des joueurs pour la faire subir aux Martyrs. Quand un Martyr est sur le point de mourir, son Héros apparaît et le sauve.

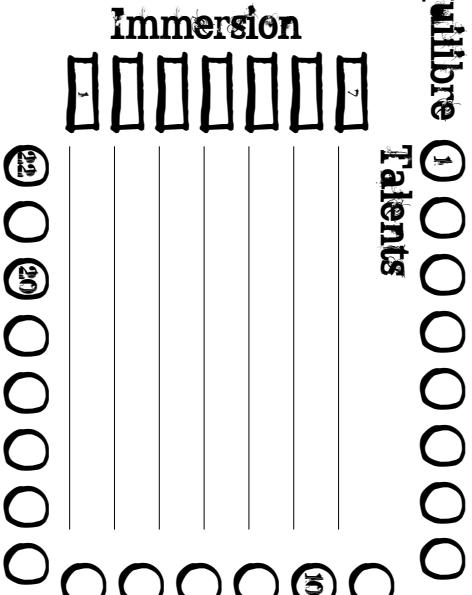
Notons que les Héros peuvent apparaître à plusieurs reprises mais ils ne resteront jamais longtemps. Sauf le temps d'être filmé, pris en photo, etc.

Jeu créé par Apa  
inspiré des univers  
DC et Marvel



# Limitrophes

Personnage :  
Mission :



différent. Certains voient clairement l'au-delà tel qu'il est, ou peuvent même y agir, alors que d'autres, les simples médium, n'entendent que des voix. Mais tous font ce que les fantômes leur demandent, de peur de voir leur vie devenir un enfer. A vous de trouver quelles missions leur donner pour faire de vos parties de petits monuments d'horreur.

En fonction du degré d'immersion un PJ peut plus ou moins agir sur l'au-delà, mais le contraire est aussi vrai. Plus le degré d'*Immersion* est important, plus le PJ s'immerge dans l'autre monde.

1. Les voix et les murmures sont les seules manifestations qui perturbent le PJ, il n'est guère plus qu'un médium. Il doit porter une grande attention à ces manifestations car il aura du mal à les comprendre et elles ont tendance à se faire présentes. Les migraines sont légères.
2. Aux voix s'ajoutent les pensées, cela fait toujours bizarre la première fois de voir ce que l'autre a vu, mais on s'y fait. Les migraines viennent par crises aigues, mais restent brèves, au moment des visions.
3. Le PJ arrive maintenant à ressentir la présence froide des *Autres*. A ce moment là la migraine est diffuse, bourdonnante et persistante.
4. L'environnement du PJ change, il commence à percevoir les autres et à les voir agir mais eux aussi voient le personnage. La migraine est intermittente, parfois légère, parfois brutale.
5. Le PJ arrive à confondre le monde des morts avec celui des vivants. Il parle aux deux, la distinction est floue pour lui. Le monde dans lequel il vit est indescriptible, intangible mais à la fois tellement palpable. Autour de lui les fantômes peuvent agir sur le monde des vivants. Tous le regardent comme une bête étrange. La migraine est constante.
6. Le PJ a un pied dans l'au-delà, sa perception du monde des vivants est diffuse. Ses migraines couvrent la voix de ses semblables. Les morts le hantent, il est un vrai phare pour eux. Il en arrive de toutes parts, et la seule chose qu'il finit par désirer c'est que les voix et les migraines cessent. Les saignements sont fréquents. Il est famélique et ressemble de plus en plus à un cadavre.
7. Le PJ est mort... À son tour maintenant de demander des trucs aux *Limitrophes*. Vous voulez rire ? Sa migraine a disparu.

## Credits

Conception, textes et maquette : Christophe « Victorio » Chaudier  
Idées additionnelles et relecture : Raphaël « Seagull » Andere et Yann Lefebvre  
Illustration : Frédéric Rambaud

« Pas de bol ! T'as franchi la frontière...

Celle-là même qui sépare notre monde de l'au-delà. Enfin franchi pas vraiment, tu es plutôt à la frontière, voir carrément dessus.

Ta vie va devenir un cauchemar. Les âmes damnées vont te parler, leurs voix gutturales bourdonneront à tes oreilles. Et à chaque fois c'est la même chose : tant que tu ne feras pas ce qu'ils te demandent, ils te hanteront. Le pire dans tout ça, c'est que leurs voix, qui auraient du rester inaudibles à jamais, te vrillent le crâne de toutes parts. Une migraine indescriptible s'emparera de ton cerveau pendant que du sang noir coulera de tes narines. Peut-être que notre esprit s'enfonce de plus en plus dans le monde des morts à ce moment là ? Vâ savoir...

T'es pas seul dans ce cas-là, d'autres *Limitrophes* existent, personne ne sait combien il y en a, ni depuis quand on existe. Et ce que personne ne sait c'est comment on le devient. Comment cette frontière a pu s'effriter pour certains et rester un mur protecteur pour d'autres ? Des rumeurs circulent, toutes plus invraisemblables les unes que les autres... On aurait vécu une expérience proche de la mort, l'état aurait fait des recherches contre-nature sur nous, certains évoquent même les petits gris...

Foutaises que tout cela ! La vérité c'est qu'il n'y en n'a pas. Au fait, moi c'est Viny. Et toi, ben t'es dans la merde maintenant car t'as un client. »

## Immersion

Deux mondes se superposent l'un à l'autre : la réalité des vivants et l'au-delà. Les *Limitrophes* (PJ) font partie de ces deux mondes à la fois mais chacun a un degré d'*Immersion*

## Équilibre

Cette jauge correspond à l'équilibre qu'entretien le personnage avec son degré d'immersion. Plus cette réserve est basse plus le personnage se rapproche du prochain degré d'*Immersion* et donc de la mort.

Si l'équilibre arrive à 0 ou 22 on applique automatiquement l'effet de la lame du jugement.

## Système

### Résolution

Pour jouer il vous faut les 22 lames du tarot divinatoire, elles doivent être numérotées.

Lorsque le joueur tente une action délicate, il tire une carte, si celle-ci dépasse le seuil (10) alors l'action est réussie, sinon elle rate et il gagne un point d'équilibre. Ensuite appliquez l'effet de la carte s'il y a lieu.

Si le joueur échoue, il peut sacrifier 3 points d'équilibre et retirer une carte. Il ajoute alors la valeur des deux cartes. On doit aussi appliquer l'effet de la nouvelle carte, si elle en a un.

## Effet des lames

- ✿ 0 - **Le Mat (ou le fou)** : le joueur décide de la réussite de son acton. S'il décide d'échouer il perd un degré d'*immersion*, mais il ne peut sacrifier de point d'équilibre pour retirer une carte. S'il décide de réussir il gagne un degré d'*immersion*, cependant il ne peut pas le faire si cela entraîne sa propre mort.
- ✿ XII - **Le pendu** : le personnage a une vision importante, mais éprouvante. Il gagne un point en équilibre.
- ✿ XIII - **La mort** : non seulement l'action réussit de manière spectaculaire, mais en plus le personnage attire le regard de la mort. Il gagne un niveau en immersion.
- ✿ XV - **Le diable** : le personnage a une visite et un nouveau fantôme sur le dos.
- ✿ XX - **Le jugement** : Si la réserve d'équilibre est à moins de 10 alors le personnage gagne un degré d'*immersion* et sa réserve d'équilibre revient à 10.

## Talents

Lors d'une action correspondant à un talent du personnage, le seuil s'abaisse à 7. Un personnage commence avec 7 talents, et en perd un à chaque degré d'*immersion*.

## Créer un Limitrophe

Lorsqu'il se réveille en tant que *Limitrophe*, le PJ commence avec un score de 1 en *Immersion*, 10 en *Équilibre*, et 7 talents, dont deux en rapport avec son métier.

**Limitrophes** est une création des Écuries d'Augias  
[www.ecuries-augias.com](http://www.ecuries-augias.com)



# Les Trois Royaumes

La dynastie Han s'est effondrée ; la Chine est divisée entre trois royaumes qui se déchirent, ce qui n'est pas cool. Les populations civiles font les frais des affrontements des trois puissances, mais des héros sont là pour que triomphe la justice et la paix, à grands coups de pieds, de conspirations, d'explosions et de miracles surnaturels.

**Wei** : Dirigé par le cruel Cao Cao, ancien premier ministre, ce royaume a développé une incroyable science de la pyrotechnie et de la mécanique.

**Wu** : Dirigé par la famille noble des Sun, Wu assied sa puissance sur les forces magiques du Tao, et le monde des esprits.

**Shu** : Ce petit royaume ne doit sa survie qu'au génie de son dirigeant, le général Lui Bai, et son stratège Zhuge Liang.

## Attributs des héros

Les 3 attributs sont bravitude, yin et yang.

- ✓ **Bravitude** : action et sagesse
- ✓ **Yin** : science et technologies
- ✓ **Yang** : religion et magie

## Création des héros

Un héros débute avec 10 en bravitude, 0 en yin et yang, modifiés selon son origine :

- ✓ **Wei** : +3 en yin
- ✓ **Wu** : +3 en yang
- ✓ **Shu** : +3 en bravitude
- ✓ **Etranger** : +3 à répartir

Ces scores sont modifiés par le sexe :

- ✓ **Femme** : +2 en yin
- ✓ **Homme** : +2 en yang
- ✓ **Eunuque** : +2 en yin ou yang

## Affinités et faiblesses

Il est possible de choisir une affinité, qui coûte 1 point de bravure.

On peut acquérir une faiblesse, qui rapporte 1 point de bravure, yin ou yang.

On peut sacrifier 1 point de bravure pour en gagner 1 en yin ou yang.

## Exemples de héros

- ✓ **Zhong Liu** : homme du Shu  
bravitude 12, yin 0, yang 2, affinité : sabre
- ✓ **Bae Zhu** : homme du Wu  
bravitude 11, yin 0, yang 5, faiblesse : vertige
- ✓ **Zhang Jie** : femme du Wei  
bravitude 8, yin 7, yang 0, affinité : explosifs, faiblesse : albinos
- ✓ **Hida Oe** : homme étranger (Japon)  
bravitude 14, yin 0, yang 2, faiblesse : muet

## Système d'actions

Pour tenter une action, il faut lancer un dé à 20 faces, et faire un jet inférieur ou égal au score adéquat. Il y a 4 rangs de réussite : **réussite critique, réussite, échec et échec critique**.

**20** sur le dé est un **échec critique**. Si l'attribut est inférieur à 10, **19** est aussi un **échec critique**. **1** est une **réussite critique**. Si l'attribut est supérieur à 10, **2** est aussi une **réussite critique**.

Une affinité permet deux jets dont le meilleur est lu. Une faiblesse annule les affinités et fait lancer deux jets : on garde le plus mauvais.

## Combat

Les adversaires font des jets de dés concurrents. Dès qu'un opposant a un meilleur rang de réussite que l'autre, il lui inflige des points de dégâts égaux à un lancer de dés à six faces, dont le nombre est égal à la différence entre les rangs de réussite.

**Par exemple** : une réussite contre un échec fait **1d6** point de dégâts, une réussite critique contre un échec critique fait **3d6** points de dégâts, un échec contre un échec critique fait **1d6** de dégâts (le plus maladroit se blesse lui-même), etc.

Dès que les dégâts dépassent la moitié de la bravure, le personnage tombe inconscient. Si elles dépassent la bravure, le personnage est dans un état critique.

Sans soins, un personnage guérit de **1d6** points de dégâts par jour de repos.



## Tâches

Les tâches (généralement en Yin ou Yang) nécessitent d'accumuler des points afin d'atteindre un certain seuil. Chaque jet successif rapporte ou coûte des points.

- ✓ **Réussite critique** : +2 points.
- ✓ **Réussite** : +1 point.
- ✓ **Échec** : -1 point.
- ✓ **Échec critique** : -2 points

Si le cumul devient négatif, la tâche ne peut pas être poursuivie. Si le premier jet est un échec critique, alors la magie/technologie occasionne des dégâts imprévus...

## Magie et technologies

La magie et de la technologie requièrent des tâches en Yin ou Yang, dont le meilleur rang peut servir d'attaque en combat...

Voilà quelques exemples de tâches, avec leurs seuils indiqués entre crochets :

- ✓ Invoquer / chasser un monstre (somme des attributs =  $5 \times X$ ) : yang [X], un jet par tour.
- ✓ Soigner (X points) : yang [X] ou yin [X], un jet par minute
- ✓ Fabriquer un lance-feu : yin [5], un jet par heure
- ✓ Utiliser un lance-feu : yin [1], un jet par tour. dégâts x2
- ✓ Discerner l'avenir (X jours) : yang [X], un jet par minute
- ✓ Boule de feu : yang [2], un jet par tour. dégâts x2
- ✓ Réparer une roue de chariot : yin [2], un jet par 10 minutes

## Scénarios

### Les vaillants défenseurs

Profitant de l'état de guerre, des brigands pillent régulièrement les villages d'une région pauvre. L'un de ces villages cherche désespérément un groupe de héros pour les aider à se défendre contre la cruelle bande de Zhao Li.

- ✓ **Zhao Li**, homme du Shu  
bravitude 16, yin 0, yang 2, affinité : lance, équitation
- ✓ **Brigand**, bravitude 10

### La colère des ancêtres

Des meurtres mystérieux ont lieu dans un poste frontalier. Les héros, parmi lesquels se trouve un exorciste (Yang 5+) devront enquêter sur les légendes locales.

Ils découvriront que ce poste est un ancien château, dont l'un des propriétaires s'est suicidé par dépit amoureux. Son fantôme souhaite rester seul dans ses ruines et il est exaspéré par ces soldats qui ont envahi sa maison.

Il faut l'exorciser (yang [3]), ou persuader les soldats de déménager.

- ✓ **Wen Yu**, bravitude 10, yang 10, faiblesse : immatériel

### La machine infernale

(Cette aventure exige des personnages expérimentés)

Un sorcier eunuque du Wei, Long Po, a décidé de construire une machine roulante qui crache le feu. Celle-ci est dotée d'une volonté maléfique et sème la destruction en cheminant vers le Shu.

Les héros devront tenter de détruire la machine, contre la volonté de Long Po, qui ne recrigne pas à quelques pertes humaines en perspective du futur massacre du Shu.

- ✓ **Long Po**, eunuque du Wei  
bravitude 7, yin 7, yang 7, faiblesse : mégalomane
- ✓ **Soldats du Wei**, bravitude 12
- ✓ **La machine**, bravitude 30 (critique sur 1-5), lance-feu (dégâts x 2)

## Expérience

Après chaque aventure, un personnage peut se rajouter un point de bravure, yin ou yang, ou gagner une affinité, ou exceptionnellement perdre une faiblesse.

Philippe Tromeur, janvier 2007

# Voyages & Explorateurs

Un jeu oratoire de Philippe Tromeur (janvier 2007)  
dédié à Claude Lévi-Strauss et à Borat Sagdiyev

Les joueurs interprètent des ethnologues, revenant d'une longue expédition, qui vont faire devant leurs collègues un exposé de leurs observations impartiales et originales...

## Matériel nécessaire

Pour jouer à V&E, il faut disposer :

- *d'une table, de chaises et de boissons*
- *de fiches de carton ou papier, de taille identique (au moins trois par joueur) réutilisables pour des parties ultérieures*
- *d'objets de petite taille (un par joueur) pouvant passer pour des artefacts de civilisations exotiques : ustensile en bois, bonnet en laine, galets, bol en terre cuite, boule de verre, petit panier d'osier, ocarina en porcelaine, etc.*

Les éléments suivants sont facultatifs, mais utiles :

- *un grand tableau pour faire des schémas, etc.*
- *des feuilles de papier et stylos pour prendre des notes*

## Préparation de la partie

Avant la partie, les joueurs inscrivent sur les fiches vierges différents sujets d'études ethnologiques.

En voici une liste non exhaustive : *naissance, initiation, mariage, obsèques, animaux domestiques, chasse et pêche, architecture, vêtements, tabous, cueillette et agriculture, langage, arts martiaux, artisanat, cuisine, justice, mythe de la genèse, mythe d'un autre monde, mythe de l'apocalypse, médecine, histoire, éducation, vieillesse, magie, sports et jeux, tatouages et scarifications, musique et chant, contraception, sexualité, sciences, maladies....*

Il faut au moins trois fiches par joueur. Avant la partie, les fiches sont regroupées au même endroit et seront tirées de façon aléatoire en début de partie.

Il est nécessaire de s'assurer qu'il y a bien un objet exotique par joueur : ils sont disposés ensemble sur la table.

## Début de partie

Chaque joueur tire trois fiches de sujets, et en prend connaissance. Après 5 minutes de préparation, chaque joueur annonce le peuple étudié, et le premier sujet qu'il va traiter.

Chaque joueur doit étudier une région différente du monde (aucun joueur ne doit traiter le même pays).

**Exemple :** Patrick, Éliane et Antoine tirent chacun trois fiches. Patrick tire « mythe de l'apocalypse », « histoire » et « initiation » ; il décide de traiter la tribu Üdenok au Groenland, et commencera à débattre des étonnantes livres d'histoire tatoués sur la peau des anciens. Éliane tire « chasse », « contraception » et « médecine » ; elle décide de traiter des indiens Kapatik d'Amazonie, notamment de leur fabuleuse méthode de chasse au lance-pierre. Antoine tire « mariage », « artisanat » et « animaux domestiques » et traitera du village de Pégastel-Morhoët dans les Côtes d'Armor, où travaille le dernier fabricant de pipeaux en granit rose.

## Déroulement des exposés

Chaque joueur traite tour à tour l'un de ses trois sujets. Il doit terminer chaque sujet en annonçant à l'avance quel sera le prochain sujet abordé.

A la fin de son exposé, l'orateur doit conclure et saluer ses honorables collègues.

Chaque sujet de l'exposé doit durer 5 à 10 minutes, interruptions comprises.

## Interruptions

Il n'est possible d'interrompre un exposé que dans les conditions suivantes :

➤ **Réprimande** : il est possible de rappeler un orateur à l'ordre si jamais il ne respecte pas les règles de la bienséance, notamment suite à l'expression d'une certaine obscénité, de racisme... Il est aussi possible d'interrompre un orateur pour lui faire remarquer une incohérence dans son exposé. Il est à noter que le délit d'incohérence ne doit pas se juger par rapport à notre monde réel et à ses civilisations, mais au vu de la cohérence générale de l'exposé.

➤ **Commentaire** : Un orateur peut en interrompre un autre et compléter son exposé en l'enrichissant de ses propres remarques et connaissances. Bien entendu, le contenu de ce commentaire est totalement exact et l'orateur doit en prendre compte pour la suite de son exposé. Chaque joueur ne peut faire qu'un commentaire par partie, et chaque joueur ne peut être victime que d'un commentaire par partie.

**Exemple :** Patrick raconte les préparations de l'initiation d'un jeune Üdenok à la vie adulte. Antoine l'interrompt pour préciser que cette préparation nécessite de recueillir au moins 10 kilo de graisse de phoque, et que tout le monde soit nu

➤ **Accessoire** : Un joueur choisit sur la table un objet exotique, et le donne à l'orateur qui doit alors intégrer cet objet dans son exposé. Chaque joueur ne peut soumettre qu'un accessoire par partie ; chaque joueur ne doit recevoir qu'un seul accessoire par partie.

**Exemple :** Éliane aborde le délicat sujet de la contraception chez les Kapatik d'Amazonie, et Patrick lui tend une spatule en bois, qu'Éliane devra intégrer dans ses explications.

➤ **Digression** : Un orateur peut s'interrompre lui-même et faire une digression où il débattra d'un sujet qui n'a qu'un rapport lointain avec son exposé : littérature, cinéma, musique, politique... Chaque joueur n'a le droit qu'à une digression par partie.

**Exemple :** Antoine discute de l'élevage des chats pêcheurs à Pégastel-Morhoët, et dévie sa conversation sur les performances médiocres de Guingamp, cette saison 2006-2007.

## Fin de partie

Une fois que les exposés sont tous terminés, chacun vote pour désigner le meilleur orateur, qui gagne les félicitations du jury.

Les autres se répartissent les mentions suivantes par vote et par ordre décroissant : mention très bien, mention bien, mention assez bien, mention passable, recalé...



Un jour, les héros se sont réveillés, dotés de capacités extraordinaires : télépathie, télékinésie, etc. La naissance de ces pouvoirs s'accompagne de cauchemars, de visions et de subtiles mutations...

Affiliés à **Xénoscope**, une organisation non-gouvernementale internationale, ils enquêtent sur la multiplication des pouvoirs paranormaux, et les phénomènes inquiétants qui l'accompagnent.

## Les Xénoï

Les personnages rêvent d'un monde inconnu, faiblement éclairé par un soleil géant. Dans ces paysages étranges, cheminent des créatures mauves ressemblant à de grosses têtes volantes. On les surnomme les Xénoï (singulier Xénos). Certains prétendent avoir aperçu ces créatures dans notre monde !

## Personnages

Il faut d'abord choisir le nom, le métier, l'âge et le sexe du personnage, à noter sur sa fiche. Les personnages ont 3 attributs exprimés en pourcentage. A la création, répartir **100** points entre ces scores.

$\Phi$  / **Physique** : actions sollicitant les muscles

$\Psi$  / **Psychique** : actions sollicitant les sens et le mental

$\Omega$  / **Pouvoir** : actions paranormales

Pour chaque attribut non nul, on choisit une affinité, domaine d'excellence. Si le score atteint **50%**, on choisit une 2e affinité.

Près de chaque score, on note les chances de faire une **réussite critique** (dizaines du score) ainsi que le seuil d'**échec critique** (90+dizaines du score).

Sur la fiche apparaissent également des compteurs de dégâts (ligne  $\Phi$ ), de stress (ligne  $\Psi$ ) et de mutation (ligne  $\Omega$ ).

Patrick Verland, détective privé, 41 ans

| $\Phi$ 40%   | 04% | Course      | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |
|--------------|-----|-------------|--------|--------|--|
|              | 94+ |             | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |
| $\Psi$ 50%   | 05% | Fouiner     | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |
|              | 95+ | Vigilance   | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |
| $\Omega$ 10% | 01% | Télékinésie | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |
|              | 91+ |             | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |  |

## Résolution

Pour réussir une action, il faut lancer **1d100** inférieur ou égal au score adéquat. Les rangs d'**échec/réussite** sont :

**1/ Réussite critique** :  $d100 \leq$  seuil de **réussite critique**

**2/ Réussite** :  $d100 \leq$  score de l'attribut

**3/ Échec** :  $d100 >$  score de l'attribut

**4/ Échec critique** :  $d100 \geq$  seuil d'**échec critique**

Une affinité permet d'inverser dizaines et unités des dés, permettant d'optimiser ses chances d'optimiser ses rangs d'**échec/réussite**.

## Oppositions

En cas de conflit, on compare les rangs d'**échec/réussite** : le meilleur gagne. Un échec l'emporte sur un **échec critique**, indiquant une maladresse.

## Dégâts

Les combats sont des conflits de **Physique** ( $\Phi$ ) ou **Pouvoir** ( $\Omega$ ). La différence entre les rangs d'**échec/réussite** indique le nombre de **d10** de dégâts : **d10 (réussite contre échec...)** à **3d10 (réussite critique contre échec critique)**. Les combats aux poings infligent des **d5 (d10/2)** plutôt que des **d10**.

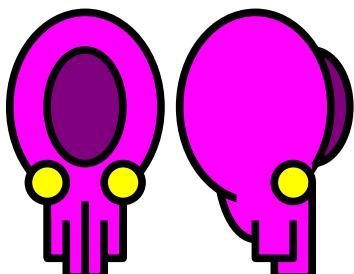
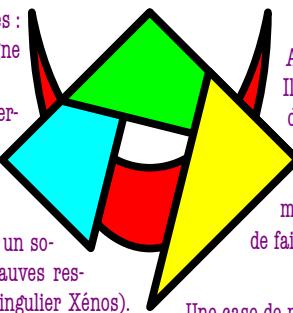
**Éraflé** : Si dégâts  $\leq 5$ , pas d'effets particuliers

**Blessé** : Si dégâts  $> 5$ , diviser les scores d'attributs par **2**

**Grièvement blessé** : Si dégâts  $> 10$ , diviser les scores par **10**

**État critique** : Si dégâts  $> 15$ , le personnage est dans le coma

**Mort** : Si dégâts  $> 20$ , le personnage est mort



## Stress

A chaque **échec critique**, le personnage coche une case de stress. Il est également possible de gagner du stress par des situations très difficiles (torture, emprisonnement, confrontation à l'horreur...).

Les effets du stress sont identiques à ceux des dégâts physiques, mais les états successifs sont : stressé, paniqué, terrifié, catatonie, mort. Le stress disparaît après une nuit sans cauchemar. Les chances de faire des cauchemars sont égales au **Pouvoir** ( $\Omega$ ).

## Mutation

Une case de mutation est cochée, chaque **réussite critique** de **Pouvoir** ( $\Omega$ ) . Un score de mutation entre **1** et **5** indique des cauchemars réguliers, entre **6** et **10**

l'apparition de mutations qui s'accentueront au fur et à mesure : yeux devinant jaunes, peau devenant plus rose, bosse foncée sur le front, perte des cheveux... Au-delà de **10**, le personnage change complètement de personnalité et n'est plus maître de lui-même !

## Expérience

Chaque fois qu'un personnage fait une **réussite critique** ou un **échec critique**, il ajoute **+1%** au score correspondant. Atteindre un score de **50%** fait gagner une affinité, atteindre un score de **100%** en fait gagner une autre, puis **150%** en fait gagner une nouvelle, etc.

Pour les scores supérieurs à **99%**, le seuil d'**échec critique** reste **00+ (100)** et les chances de faire une **réussite critique** sont égales aux deux premiers chiffres. Par exemple, un score de **142%** donne **14%** de chances de faire une **réussite critique**.

## Pouvoir ( $\Omega$ )

Le **Pouvoir** ( $\Omega$ ) permet à peu près n'importe quoi, dans la limite de l'imagination des joueurs, et de leur chance aux dés. En effet, en cas d'**échec critique**, le Pouvoir se retourne contre la personne qui le pratique, souvent avec de terribles conséquences, par exemple 2d10 de dégâts au personnage.

Évitez les voyages dans le temps, et les trucs trop compliqués de ce style....

## Scénario : xenotoyz

Une société commercialise des jouets colorés, qui sont des concentrateurs d'énergie facilitant la naissance du **Pouvoir** ( $\Omega$ ) chez les enfants. **Xénoscope**, après enquête, envoie un commando détruire l'usine et dérober le maximum de documents secrets. Les joueurs découvriront des noms de politiciens...

**Gardes** :  $\Phi 40\%$  (tir)  $\Psi 30\%$  (vigilance)  $\Omega 30\%$  (télékinésie)

**Chien** :  $\Phi 70\%$  (morsure, course)  $\Psi 30\%$  (vigilance)

## Scénario : exfiltration

Un Xénos éveillé, a rejoint la base parisienne au cœur des égouts. Il est au courant des divers plans diaboliques fomentés pour asservir la population française, et décide de se rebeller.

Il fait parvenir un message à **Xénoscope** pour que quelqu'un vienne le kidnapper, afin de rejoindre la rébellion.

**Nÿ le rebelle** :  $\Phi 10\%$  (fuite)  $\Psi 40\%$  (mémoire)  $\Omega 50\%$  (télépathie, téléstésie)

**Xénos soldat** :  $\Phi 20\%$  (esquive)  $\Psi 30\%$  (vigilance)  $\Omega 50\%$  (6e sens, pyrokinesie)

## Fiche de personnage

| $\Phi$   | % | % |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |
|----------|---|---|--|--------|--------|
|          | + |   |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |
| $\Psi$   | % |   |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |
|          | + |   |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |
| $\Omega$ | % | % |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |
|          | + |   |  | ▷▷▷▷▷▷ | ▷▷▷▷▷▷ |

## Les secrets du jeu (réservés au MJ)

A vous de décider que faire, et si l'échec des remparts contre cette armée hérétique est fatal.

Les personnage-joueurs font partie de l'avant-garde (volontaire) de cette invasion...

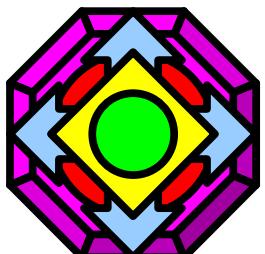
Des que le combat a lieu, l'humanité fait son « frère » du futur...

Passé l'interdit, dans le subconscient des hommes de notre époque, qui les transforment à leur image.

est réellement perdue. La future humanité (les Xénoï) a décidé de transférer leurs esprits dans le

Dans un million d'années, le soleil est presque mort suite à d'énormes perturbations : la Lune s'y

Conçu, écrit et illustré par Philippe Tromeur en janvier 2007



*Le défi du mois reprend le concept des jeux en une page, à savoir des critères imposés semblables à l'exception de la taille : l'auteur dispose de trois pages et d'un couverture pour vous faire partager sa vision du thème du mois. Le défi est proposé à des auteurs ayant déjà produit un Jdr commercialisé, quelle que soit sa forme de diffusion, ou encore des articles pour des éditeurs.*

*Ce mois-ci, c'est Cédric Ferrand qui relève le gant et vous propose son interprétation de la Frontière.*

*Auteur de l'excellent SOAP, jeu de rôles humoristique dans l'univers des SOAP operas où on peut enfin savoir si Cynthia couche avec Steven ou bien sa soeur jumelle, il a aussi écrit SOVOK, un jeu beaucoup plus sombre où les joueurs endossent le rôle d'urgentistes dans une Russie futuriste. SOVOK va d'ailleurs faire peau neuve avec une nouvelle édition en préparation chez UBIK.*

*Pour un premier défi, il a été relevé avec élégance et intelligence. Le jeu qu'il a écrit saura sûrement réveiller le démon qui sommeille en vous.*

*Un grand merci à lui de s'être prêté au jeu et d'avoir donné de son temps.*

## Le défi du mois

# Les ARMES DAMNEES

# Les ARMES DAMNÉES



# LES ARMES DAMNÉES

Arme sans cible, s'abstenir

## En leur arme et conscience

L'Enfer est pavé de bonnes intentions, mais est surtout surpeuplé, victime de son propre succès corrupiteur. Il y a peu, les démons ont même commencé à être en sous-effectif dans certains secteurs. À un tel point que le Diable a dû trouver une solution à cette pénurie de personnel : donner une promotion aux âmes les plus noires des prisons infernales et les éléver au rang de démons. Transformer les pires prisonniers en matons. Sur le papier l'idée était belle, mais les démons des origines ont très mal pris la montée en puissance de ces kapos arrivistes. Les démons les plus réticents à cet avancement trouvèrent même que l'Enfer n'était plus ce qu'il était et organisèrent une véritable révolte infernale. Profitant du chaos propagé par la guerre opposant démons de sang et démons de droit, sept des plus emblématiques démons à l'ancienne claquèrent la porte des enfers et retournèrent sur Terre en toute illégalité.

En Enfer, la révolte, privée de ses dirigeants, a été sévèrement réprimée par les démons fraîchement nommés, très enclins à se mettre dans les bonnes grâces du Diable. Si l'Enfer a repris une activité normale pendant un temps, nombreux sont encore les démons des débuts qui pensent que si le Diable n'est pas capable de se faire obéir de sept renégats, c'est qu'il ne croit plus en sa fonction de chef de l'opposition. Sa légitimité s'effrite et de plus en plus de démons se permettent de critiquer ouvertement la manière dont est dirigé l'Enfer. Pour tout dire, la situation est telle qu'un coup d'état est imminent, d'autant que de plus en plus de démons récemment titularisés sont prêts à participer à la curée si le Diable montre la moindre faiblesse. Retrouver ces sept démons fugitifs devient donc une urgence pour le Diable s'il veut réaffirmer sa mainmise sur l'Enfer.

Les personnages sont donc des âmes humaines condamnées à la damnation éternelle pour avoir commis un ou plusieurs péchés capitaux. Ils font partie de cette élite qui a accédé au statut de démon pour avoir aidé le Diable à mater l'insurrection infernale. Cela fait peut-être des centaines d'années qu'ils sont descendus en Enfer, tout comme ils peuvent être

damnés depuis peu. Le Diable passe un accord avec eux : s'ils retournent sur Terre, qu'ils retrouvent et capturent les sept fugitifs, alors l'ange déchu pourra leur permettre de retrouver une vie humaine normale, comme si leur dette avec les enfers était payée. Le Diable n'est jamais très clair quand aux promesses qu'il fait et il aura tendance à souvent apparaître sous différentes formes ou visages dans la vie des personnages en mission pour les titiller quand ils sont en situation d'échec, pour les faire douter quand ils ont un choix à faire ou bien pour les mettre sur la piste d'un des fuyards. Les personnages ne devraient jamais pouvoir faire autrement que douter ou se méfier dès que le Diable leur donne un indice ou vient aux nouvelles pour savoir où en est leur chasse à l'âme.

Concernant leur présence sur Terre, les personnages s'incarnent selon les mêmes principes que les sept évadés, à savoir que leur âme se retrouve stockée dans une arme (pistolet, fusil, couteau, machette...) qui vient tout juste de servir pour commettre un meurtre. Les personnages ont le contrôle de l'être humain qui tient cette arme. La volonté du porteur de l'arme s'efface totalement face à la possession démoniaque donc le personnage peut diriger ce corps à sa guise. Toutefois, le personnage n'a pas accès à la mémoire du porteur de l'arme. Si le porteur décède ou bien lâche l'arme, le personnage ne peut plus agir sur le monde qui l'entoure, à moins qu'un autre être humain n'entre en contact physique avec l'arme.

Les personnages n'ont donc techniquement pas à craindre la mort puisqu'ils peuvent changer d'enveloppe charnelle au fur et à mesure de leur mission. Cependant, ils ressentent pleinement la douleur de leur corps d'accueil, donc changer six fois de corps dans une journée parce que les porteurs sont tous déçus dans d'atroces souffrances ne devrait pas laisser le personnage sans séquelles mentales. L'arme dans laquelle l'âme de chacun des personnages est stockée n'est pas indestructible : brisée en deux ou bien fondue à haute température, elle libère l'âme prisonnière qui retourne immédiatement en Enfer.

# LES ARMES DAMNÉES

Arme sans cible, s'abstenir

## Se donner corps et arme

Le personnage est défini par six Traits, qui sont des mots ou de courtes expressions qui permettent de qualifier aussi bien ses dons innés que son savoir-faire acquis. Ces Traits peuvent prendre la forme d'adjectifs (Fort, Rapide, Convaincant...), de métiers (Expert-comptable, Mineur de fond, Employé municipal...), de compétences (Informatique, Plomberie, Histoire des chevaliers-paysans du lac de Paladru en l'an 1000...), de loisirs (Philatélie, Randonnée pédestre, Curling...) que de capacités spéciales (Briseur de coeur, Doué pour les langues étrangères, Capable de réciter la définition de n'importe quel mot du dictionnaire...). Ces six Traits n'ont aucune valeur chiffrée associée. Ces Traits restent les mêmes quelque soit le corps dans lequel le personnage s'incarne car ils définissent l'âme damnée, pas le corps d'accueil.

Quand un personnage tente une action au résultat incertain (on évitera de faire des jets de dés pour des

actions triviales), deux éléments sont à déterminer :

- le nombre de Traits qui peuvent influencer positivement la réussite de l'action
- la difficulté de l'action (qui peut varier entre Simple, Moyenne, Difficile et Impossible)

Le joueur lance 5 dés à six faces, comme au Yahtzee. Le premier jet est automatiquement accordé au joueur, même s'il ne possède aucun Trait pouvant l'aider dans son action. Pour chaque Trait qui peut appuyer la réussite, le joueur est autorisé à relancer tout ou partie de ces 5 dés (jusqu'à un maximum de 4 relances). Pour réussir une action Simple il faut obtenir au minimum une paire, pour une action Moyenne il faut obtenir au minimum un brelan, pour une action Difficile il faut obtenir au minimum un carré et pour une action Impossible il faut obtenir un yahtzee.

| Nombre de Traits impliqués | Nombre de lancers |
|----------------------------|-------------------|
| 0                          | 1                 |
| 1                          | 2                 |
| 2                          | 3                 |
| 3                          | 4                 |
| 4                          | 5                 |

*La valeur de la combinaison indique la qualité de la réussite selon le tableau suivant. Réussir une combinaison supérieure à la difficulté visée augmente la qualité de 1 pour chaque dépassement (obtenir un Carré à la place d'une Paire augmente la qualité de +2).*

| Difficulté de l'action | Combinaison à obtenir |
|------------------------|-----------------------|
| Simple                 | Paire                 |
| Moyenne                | Brelan                |
| Difficile              | Carré                 |
| Impossible             | Yahtzee               |

Exemples :

Anthelme possède les Traits suivants : Juge, Chasseur, Bon vivant, Conduite sportive, Éloquent et Arriviste.

Il tente de fouiller les archives d'un ordinateur à la recherche d'un fichier compromettant. C'est une action Moyenne et Anthelme n'a pas de Trait utile pour l'aider, il jette donc une seule fois 5 dés et obtient 1, 4, 4, 6, 6. Il n'a qu'une paire, il devait obtenir un brelan pour réussir, c'est donc un échec.

Anthelme tente plus tard de persuader un avocat de lui permettre de lire le testament d'un tiers décédé. L'action est Difficile (il doit donc obtenir un carré) et il a deux Traits qui peuvent l'aider dans son entre-

| Valeur de la combinaison | Valeur de la réussite |
|--------------------------|-----------------------|
| 1                        | D'extrême justesse    |
| 2                        | Minime                |
| 3                        | Moyenne               |
| 4                        | Bonne                 |
| 5                        | Excellent             |
| 6                        | Exceptionnelle        |

La qualité de la réussite peut servir à mesurer les dégâts causés par une arme. Un être humain possède 5 points de vie. Pour chaque point de vie perdu, le personnage perd un dé lors de ses lancers.

prise (Juge et Éloquent). Il peut donc jeter 3 fois les 5 dés :

**1er jet :** 1, 1, 4, 4, 6. Anthelme décide de garder les résultats 4 et 4 et de relancer les 3 autres dés.

**2ème jet :** Anthelme a déjà deux dés qui indiquent 4, relance 3 dés et obtient : 1, 5, 5. Comme la paire de 5 est meilleure que la paire de 4, Anthelme décide de garder les résultats 5 et 5 et de relancer les 3 autres dés.

**3ème jet :** Anthelme a donc en main deux dés qui indiquent 5 et 5, relance 3 dés et obtient 5, 5, 5. Résultat : Yahtzee. Comme Anthelme a obtenu une plus grande combinaison que celle visée, la réussite de son action passe de 5 (Excellent) à 6 (Exceptionnelle).

# Les ARMES DAMNEES

## Arme sans cible, s'abstenir

Pour terminer la création de personnage, il faut déterminer dans quel genre d'arme le personnage est enfermé ainsi que la nature du ou des péchés qui l'ont condamné à l'Enfer. Bien que les personnages soient *ipso facto* damnés par leur passé, il n'est pas exclu qu'ils cherchent une manière vertueuse de se racheter en accomplissant leur mission. À moins que l'envie de remplacer un des lieutenants du Diable ne les pousse encore plus loin dans l'infamie.

## Veuillez rendre l'arme à qui elle appartient

Les sept lieutenants du Diable en fuite ont quitté l'Enfer par la même faille dans le royaume infernal : un des quartiers de Rio de Janeiro (nommé ironiquement la Cité de Dieu) est presque contigu avec l'Enfer. La frontière entre les deux mondes est ici si fine qu'il est difficile de savoir si c'est le quartier qui a basculé en Enfer ou si c'est l'Enfer qui a pris pied sur Terre. Si les sept fuyards restent dans ce quartier, c'est que leur pouvoir infernal est lié au voisinage de l'Enfer. Car en plus de pouvoir contrôler le corps du por-

teur de l'arme comme les personnages, les sept fugitifs possèdent des capacités démoniaques qui leur permettent de s'imposer comme les maîtres de la Cité de Dieu : arme aux munitions infinies, ralentissement du temps, munitions capables de suivre des trajectoires non rectilignes, lame qui suinte de poison... La mission des personnages ne va pas être de tout repos. Heureusement pour eux, les sept démons sont plus occupés à s'affronter entre eux pour déterminer qui est le plus fort qu'à s'unir pour défendre leur royaume.

### Belphégor (Démon de la Paresse)

Incarné dans un couteau papillon d'où s'écoule en permanence un poison acide capable de brûler n'importe quelle matière, Belphégor dirige le vaste marché de la drogue. Il est infiltré dans toute la Cité de Dieu car la majorité des gens sont soit ses employés, soit ses clients. Il se dégage de lui comme un parfum enivrant qui sape la volonté des gens et les incite à rester proche de Belphégor.

### Lucifer (Démon de l'Orgueil)

Incarné dans un fusil de sniper, on dit qu'aucune cible ne peut échapper à Lucifer. Ses balles ont déjà percé des murs de béton de plus de 3m d'épaisseur ou fait mouche en un seul coup sur deux cibles mouvantes. C'est le solitaire des sept, qui cherche à abattre ses petits camarades pour s'approprier leur pouvoir. Les personnages pourraient lui apparaître comme des cibles intéressantes s'ils réussissent trop bien et gagnent en puissance.

### Asmodée (Démon de la Luxure)

Incarnée dans un petit pistolet pour femme, Asmodée est discrète. Elle dirige la prostitution avec un luxe de secret et de précaution pour que personne ne sache qui elle est. Ses rares victimes ne l'ont pas vue venir, les rares témoins ne s'accordent jamais pour faire d'elle un portrait précis et même les caméras de sécurité ont du mal à conserver une image d'elle. Mais ses filles surveillent la Cité de Dieu et s'infiltrent dans tous les lieux de pouvoir.

### Mammon (Démon de l'Avarice)

Incarné dans un fusil à pompe, Mammon gère tout ce qui touche de près ou de loin au jeu et à l'usure. Des parties de bento au coin de la rue aux tripots clandestins, Mammon amasse de l'argent sans jamais se rassasier. Quand il se déplace lui-même pour obtenir le paiement d'une dette, c'est toujours sanglant et démonstratif car il tire rarement avec son arme, préférant s'en servir comme d'une batte de baseball.

### Satan (Démon de la Colère)

Incarné dans un fusil d'assaut, Satan est le chef de la police corrompue de la Cité de Dieu. Il a à sa disposition des moyens et des hommes en nombre suffisant pour défendre ses intérêts. La torture raffinée qu'il emploie dans les cellules gouvernementales lui permet de collecter des masses d'informations sur ses adversaires.

### Léviathan (Démon de l'Envie)

Incarné dans une arme qui peut changer de forme à volonté, Léviathan est à la tête d'une imposante bande d'enfants sans morale qui n'hésitent pas à s'emparer par l'audace des richesses du monde des adultes. La violence ne semble pas les effrayer et leur petite taille leur permet de se faufiler partout, y compris au cœur des quartiers généraux adverses pour voler ou assassiner sans raison.

Une fois que les personnages auront libéré un premier démon, la puissance de ce dernier viendra se répartir entre eux, comme une forme de récompense. Ils devraient donc accumuler des pouvoirs surnaturels liés à leur arme et commencer à se poser des questions : une fois tous les fugitifs retrouvés, ne suffirait-il pas de faire de même avec ses collègues pour accumuler encore plus de pouvoir ? Si une arme amassait la puissance des sept lieutenants du Diable, ne deviendrait-elle pas assez puissante pour défier le patron de l'Enfer en personne ?

*"Chicago, 1920. Personne n'aurait pu prévoir que la guerre mondiale se déroulerait ainsi. Maintenant les morts sont revenus.*

*Couper l'Europe du reste du monde n'a pas suffi. On n'arrête pas la Mort aussi facilement.*

*Le gouvernement américain a lancé la Prohibition afin de tenter de contrôler la propagation des contaminés.*

*Alors que l'espoir semble avoir disparu, l'âge d'or du crime commence."*

*Ce mois-ci c'est Laurent Devernay qui nous propose un scénario pour son jeu "Imputescibles".*

*Spécialement conçu pour vous faire entrer tout en douceur (si c'est possible) dans un monde de prohibition, de mitraillettes et de zombies, le scénario est prévu pour des personnages débutants.*

## Le scénario

# Bowery at midnight

# Bowery at midnight

Scénario d'introduction pour Imputrescibles



Auteur : Laurent « Bob Darko » Devernay  
Illustrateur : Mathieu « Boboyog » Gasperin.

# Bowery at midnight

Bowery at midnight est un scénario d'introduction pour Imputrescibles où les personnages vont faire leurs premiers pas dans le monde du Crime.

## L'intrigue

Adam Everett est un homme respectable. En dehors de ses cours à la grande Université de Chicago, il s'occupe d'une soupe populaire dans les bas-fonds de la ville. Ici, tous ceux qui ont faim sont les bienvenus. Cependant, peu de personnes savent qu'il est également ce que l'on pourrait appeler un génie du Crime. En effet, la soupe populaire lui sert de couverture légale pour repérer et engager des malheureux afin de commettre de basses œuvres pour lui. En leur promettant de l'argent, il leur fait cambrioler bijouteries et banques, transporter de l'alcool et éliminer des gêneurs. Une fois qu'ils ont fini, il les emmène dans les sous-sols du bâtiment, dans une pièce fermée hermétiquement pour les livrer aux contaminés qu'il héberge. Quand la population de zombies devient trop importante, il en récupère certains, les met dans des tonneaux avec l'aide de ses hommes de main, et les expédie en camion à Charlie. Pour cela,

il engage des désœuvrés pour conduire les camions jusqu'à une ruelle proche de Little Italy. Là-bas, des hommes de Charlie déchargent les tonneaux et les transportent jusqu'au quartier en quarantaine en passant par les égouts. Quand les conducteurs reviennent chercher leur récompense, il les élimine et tout recommence.

### Un commerce très rentable.

Le problème est que Fugazi commence à se douter de quelque chose même s'il ne distingue pas encore les tenants et les aboutissants de l'affaire. C'est là que les personnages entrent en scène.

### Une journée comme les autres

Pour les besoins de ce scénario, les personnages sont des sans-abris. Ils peuvent choisir (dans la limite du raisonnable) ce qu'ils faisaient avant d'en arriver là mais les personnages doivent être créés en fonction (en se basant sur l'archétype Monsieur Tout-le-monde). Récemment, ils ont entendu parler d'un établissement qui

fournissait gratuitement de la nourriture à ceux qui sont dans le besoin. C'est donc logiquement qu'ils s'y rendent ce midi afin de manger quelque chose de chaud. Ils arrivent devant un petit entrepôt dont la façade a été repeinte il y a peu de temps. Une enseigne en bois suspendue de travers indique qu'il s'agit bien de la soupe populaire. On est en octobre, l'automne est bien là et il fait déjà froid. Quand les personnages entrent dans l'entrepôt, une douce chaleur les enveloppe et le fumet d'une soupe leur arrive. Ils sont dans une grande pièce très haute de plafond. Des tables et chaises en piteux état sont disposées un peu partout et on y voit des hommes et des femmes d'âges divers attablés devant des bols contenant un liquide fumant. Ils paraissent dans l'ensemble très heureux de se trouver ici. Il règne un silence presque religieux, chacun étant occupé à engloutir la nourriture donc trop occupé pour parler. Les seules discussions proviennent du fond de la pièce, où semble se faire la



distribution de nourriture. Un homme et une femme se tiennent derrière une table sur laquelle reposent de la vaisselle et des marmites fumantes. L'homme est grand, a le teint pâle et est vêtu d'un tablier blanc recouvrant sa chemise blanche aux manches retroussées et le haut de son pantalon de flanelle. Il porte ses cheveux noirs plaqués en arrière et on entend de loin sa voix et en particulier son accent traînant. Il a constamment un grand sourire et semble être partout en même temps pour satisfaire tout le monde. La femme qui se tient à ses côtés est une petite brune à la voix très aiguë vêtue d'une ample robe bleu foncé et d'un tablier gris. Elle sert de

la nourriture également et s'arrête de temps en temps pour discuter rapidement avec certaines personnes. De l'autre côté de la table, une demi-douzaine de personnes recouvertes de vêtements très usées attendent avec impatience leur tour pour pouvoir aller s'asseoir avec un bol de soupe chaude. Les personnages sont rapidement servis et se retrouvent peu après attablés et en train de manger.

Peu de temps après, l'homme qui sert la soupe passe les voir (séparément si les personnages ne se connaissent pas encore) et se présente. Après quelques platitudes d'usage sur le temps qui se rafraîchit et le goût de la soupe, il en vient à l'essentiel : « Se-

riez-vous intéressé par de l'argent facile ? Ho, pas grand-chose... 50 dollars environ. Chacun. »

Si son interlocuteur se montre intéressé, Everett lui propose de le retrouver dans son bureau d'ici 15 minutes (il indique une porte se trouvant au fond à gauche de la pièce). Après avoir discuté avec tous les personnages, il les rejoint dans ce qui s'avère être son bureau. Cette pièce, plus petite que celle où la nourriture est distribuée, abrite en effet un bureau, quelques chaises, des caissons et des bibliothèques pleines à craquer d'ouvrages divers.

Une fois que tout le monde est là (ou au bout d'un certain temps), Everett demande si tous ceux qui sont présents n'ont pas peur de faire quelque chose d'illégal pour lui, moyennant une récompense généreuse et d'autres opportunités par la suite. Il est prêt à augmenter la somme promise à chacun jusqu'à 200 \$. Ceux qui ne sont toujours pas intéressés sont priés de sortir. Everett ferme alors la porte à clé puis va appuyer sur une lampe sur le mur opposé à la porte. Un pan du mur glisse sur le côté dans un grincement désagréable. L'ouverture ainsi créée donne sur un escalier en bois aboutissant sur le sous-sol de l'entrepôt. Celui-ci a les mêmes dimensions que la pièce principale. Il n'y a pas de fenêtres et la seule autre

issue est une lourde porte en acier fermée par une barre en fer, des chaînes et un cadenas. Si quelqu'un demande à quoi elle correspond, Everett répond qu'elle donne sur les réserves de nourritures et qu'il préfère la savoir inaccessible afin de ne pas attirer les convoitises de personnes mal intentionnées.

Il propose de prendre place sur les bancs qui occupent la pièce et explique en quoi consiste le petit service qu'il a à demander.

Everett déroule un plan sur la table placée au milieu des bancs. Il explique qu'il s'agit de la bijouterie Montgomery & Fils, sur Fillmore Street. Le rôle des personnages consiste à s'y introduire discrètement dans trois jours (le samedi soir) pour voler la recette de la semaine et le plus de bijoux possibles. Il montre rapidement les différents accès (une porte vitrée d'entrée recouverte d'un rideau de fer en dehors des heures d'ouverture et une porte en acier à l'arrière de la boutique, dans une petite ruelle et donnant directement sur la salle du coffre). Un vigile surveille les lieux. Il s'appelle Mark Templer et a 55 ans. Il devrait être facile à neutraliser si nécessaire. Pour ouvrir le coffre, Everett propose des explosifs en quantité raisonnable mais suffisante (deux bâtons de dynamite). La porte à l'arrière ne devrait pas poser de problème vu qu'Everett



a réussi à obtenir un passe-partout fourni par l'un de ses amis de la police. Il tient à la disposition des personnages tout le matériel qu'il pourraient juger utile (des sacs en tissu pour transporter le butin aux armes à feu, mais quand même pas de voiture). Il recommande d'aller en reconnaissance autour du magasin dans les jours qui restent afin de bien repérer les environs et éventuellement de surveiller les allées et venues du vigile.

Everett propose aux personnages de le rencontrer dans son bureau dans deux jours (la veille du cambriolage, donc) à 14h pour faire le point et pour qu'il leur remette le matériel dont ils pourraient avoir besoin. Ensuite, il les retrouvera le lendemain du braquage à 16h. C'est l'heure à laquelle il n'y a généralement personne à la soupe populaire et surtout pas l'assistante de Everett, M<sup>me</sup> Fisher. En effet, cette dernière n'est

pas du tout au courant de ce que manigance son patron pour lequel elle a beaucoup de respect.

Avant de laisser repartir les personnages, il insiste sur le fait qu'ils ne doivent parler de ce qu'il leur a dit à personne et sous aucun prétexte.

## Préparatifs

Les personnages ont donc deux journées pour s'organiser pour le cambriolage. La boutique est au rez-de-chaussée d'un immeuble (il n'y a aucun accès entre le premier étage et la boutique, l'accès aux étages se faisant par le biais d'un escalier sur le côté de l'immeuble puis par un escalier à l'intérieur). La vitrine et la porte d'entrée sont protégées par un rideau de fer en dehors des heures d'ouverture. Le rideau est trop lourd et épais pour être ouvert sans la clé. En plus, la situation du magasin fait que cette opération alerterait forcément les voisins.

Les horaires d'ouverture sont indiqués sur la vitrine : du lundi au samedi de 8h à 18h30. Il est possible pour les personnages de rentrer dans la boutique (s'ils ne sont pas trop mal habillés, sinon M. Montgomery appelle directement le commissariat pour les faire ressortir). La boutique est composée d'un comptoir sur lequel repose le tiroir-caisse et de plusieurs vitrines contenant les produits. Les prix sont exorbitants mais les produits semblent en effet de très bonne qualité, même pour des non connaisseurs. Howard Montgomery, le gérant de la boutique qu'il tient de son père, est un homme d'une quarantaine, de taille moyenne, chauve et avec une petite moustache. Il porte un costume aux couleurs vives. Il est très maniére et se précipite dès qu'un client entre pour l'accueillir et l'assister dans ses choix. Les personnages pourront repérer derrière le comptoir la porte qui donne sur l'arrière-boutique (où se trouve le coffre selon le plan). La porte est fermée (à clé). En effet, Montgomery ne l'ouvre qu'après la fermeture du magasin pour aller mettre la recette dans le coffre-fort, après avoir descendu le rideau de fer. Le vigile arrive à 18h45 en semaine et le samedi par la porte de derrière. Montgomery part à 19h, en fermant la porte à clé derrière lui (le vigile a bien entendu

un double de la clé mais est censé rester dans la boutique en permanence pendant la nuit, jusqu'à 7h30 le lendemain matin, heure à laquelle le gérant arrive par l'arrière de la boutique, le renvoie chez lui et prépare le magasin pour l'ouverture. Le vigile est équipé d'une lampe torche, d'une matraque et d'un colt .45.

Alors que les personnages font leurs repérages, ils remarquent qu'ils sont suivis par un piéton qui tente pourtant de se faire discret (mais n'y arrive pas vraiment). Il s'agit en fait d'un homme de Fugazi qui a été chargé, comme quelques autres, de surveiller les magasins sous la protection du caïd et de repérer les personnes ayant l'air louche qui pourraient être présentes dans les environs. Et les personnages entrent parfaitement dans cette catégorie. Si les personnages l'interceptent (ou s'il vient à leur rencontre, ce qu'il compte bien faire de toute façon), il leur demandera ce qu'ils font ici. Dans tous les cas, il leur avoue avoir été envoyé par la faction de Fugazi pour voir qui braquait certains magasins sous la protection de cette dernière depuis quelques temps. Plusieurs choix s'offrent alors aux personnages, qui conditionneront la fin du scénario.

S'ils personnages avouent travailler pour Everett, Bob Fuller (c'est le nom

du gangster qui surveille la bijouterie) pourra leur proposer d'aider sa faction qui saura se montrer reconnaissante. Il décide en effet qu'il est nécessaire d'organiser une descente dès que possible (à minuit le jour même) sur l'entrepôt abritant la soupe populaire pour mettre fin à cela discrètement mais sûrement. Il propose aux personnages d'y participer. En effet, ces derniers pourront indiquer le passage secret du bureau qui permet d'accéder aux preuves des méfaits de Everett (divers plans, des explosifs, des armes et du matériel divers). Bien entendu, l'entrepôt est vide pendant l'assaut mais en ouvrant la porte barrée au sous-sol (avec les explosifs disponibles sur place, par exemple) une pièce sera découverte. Il s'agit en fait d'une cellule de 4m sur 5m contenant 7 zombies (il s'agit en fait de démunis que Everett a convaincu de lui rendre un « service » avant de s'en débarrasser. Pendant toute la descente, les personnages, seront accompagnés par 3 hommes de Fugazi (dont Fuller) qui se contenteront de les suivre, de fouiller et de prendre part à l'élimination des zombies qui s'empresseront d'attaquer les intrus. Après cela, les personnages seront chaleureusement félicités par un lieutenant de Fugazi qui leur proposera même de rejoindre la faction (à condition qu'aucun des

joueurs ne soit européen et/ou contaminé ou que ceux qui le sont arrivent à le dissimuler).

Si les personnages refusent d'avouer quoi que ce soit à Fuller, celui-ci les laissera tranquille (du moins en apparence). En effet, il les suivra en permanence (aidé par deux autres gangsters) afin de remonter jusqu'à Everett (quand les personnages vont le voir la veille du braquage) et organiser une descente dans l'entrepôt. Il en profitera également pour tendre une embuscade aux personnages afin de les éliminer. Aux personnages d'être suffisamment prudents pour ne pas être suivis (il suffit pour cela qu'ils précisent qu'ils font bien attention à ne pas être suivis). Dans ce cas, il les attaquaera, aidé de ses acolytes quand ils reviennent à la bijouterie le samedi soir.

Si les personnages font part de leur rencontre avec Fuller à Everett, ce dernier leur dira de suivre le plan comme si de rien n'était mais disparaîtra dans la nature dans la journée de samedi, faisant disparaître certaines preuves et en déclenchant un incendie dans l'entrepôt le samedi afin de disparaître toute trace. Cet acte criminel apparaîtra dans les journaux et coûtera la vie à une douzaine de désœuvrés ainsi qu'à M<sup>me</sup> Fisher (en effet, Everett a également décidé de la faire disparaître au cas où elle aurait deviné quelque chose).

Si les personnages éliminent directement Fuller, sa disparition ne sera remarquée que le dimanche, lorsqu'il ne présentera pas son rapport hebdomadaire à son supérieur. Les personnages ne seront donc pas ennuyés par la faction de Fugazi pour le braquage. Toutefois, comme précédemment, Everett disparaîtra dans la journée de samedi en faisant disparaître les preuves si les personnages lui parlent de Fuller. Le braquage devrait se passer comme prévu. La porte arrière s'ouvre facilement avec le rossignol et les personnages se trouvent directement confrontés au vigile qui n'hésitera pas à ouvrir le feu mais ne fera sûrement pas le poids. Une fois le coffre ouvert, les personnages trouveront quelques milliers de dollars (en liquide et en bijoux). S'ils s'en tiennent à la dynamite (ce qui est le plus probable), ils devront toutefois se dépêcher car l'explosion alertera les voisins et la police sera prévenue et des sirènes se feront entendre 10 minutes après. Si les personnages ont parlé de Fuller à Everett, ils apprendront l'incendie de l'entrepôt dans les journaux ou le découvriront eux-mêmes en se rendant sur les lieux. Ils seront alors recherchés par la police et la faction de Fugazi. S'ils n'ont pas prévenu Everett et ont éliminé Fuller, le premier tentera de les éliminer

(selon son habitude) en les enfermant dans le sous-sol avec les zombies. Dans tous les cas, Everett prendra la fuite mais reprendra sûrement ses activités quelque part, sous un autre nom.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJS

### Adam Everett

**FOR : 1 CON : 2 AGI : 2  
PRE : 4 ESP : 5 PER : 3**

**Archétype :** Gangster/ Caïd

**Compétences :** Convaincre (+2)

**Avantages :** Persuasif (\*)

**Désavantages :** Ambitieux (\*)

### Zombies du sous-sol

(au nombre de 7)

**Archétype :** Zombie (phase 3)

**FOR : 3 CON : 5 AGI : 2  
PRE : 1 ESP : 1 PER : 2**

**Compétences :** Combat à Mains Nues (+3)

**Avantages :** Résistance sur-naturelle, Increvable

### Mark Templer

**FOR : 2 CON : 3 AGI : 2  
PRE : 2 ESP : 3 PER : 3**

**Archétype :** Policier (à la retraite)

**Compétences :** Armes à feu (+2)



Auteur :  
Laurent  
« Bob Darko »  
Devernay

Illustrateur :  
Mathieu  
« Boboyog »  
Gasperin.

Remerciements :

*Une pensée à tous les auteurs qui m'ont fait confiance pour présenter leurs jeux. Je les remercie de m'avoir donné l'envie de retomber encore une fois dans le JDR, par leur originalité et leur désintéressement, mais surtout par leur plaisir évident.*

*Une gros merci à mon ours canadien, qui joue à Warhammer, pour avoir répondu présent malgré la démotivation et l'absence de temps libre.*

*Un énorme merci à Bob Darko pour l'enthousiasme, les relectures et les viles flagorneries. Merci, Bob, et au fait, j'aime beaucoup ce que vous faites.*

*Un super merci à Frédopal, musicien électronique et rôleliste, sans qui ce magazine naurait jamais eu de musique.*

*Et encore merci à Thomas Giot pour son aide à la mise en page et son désintéressement.*

*Merci aux sapeurs de moral des forums, qui parfois me poussent à aller dans le sens opposé rien que pour leur montrer que c'est possible, jouable et même intéressant parfois.*

*Un grand merci aussi à vous qui avez pris la peine de télécharger ce magazine et de le lire au moins jusqu'ici. Nos efforts concertés auront au moins eu ce mérite.*

## Les liens

Indie-rpg, portail de diffusion

<http://www.indie-rpg.info>

Initiation et jdr

<http://www.fjdr.org/files/plaquette-jdr-05.pdf>

Hippeis

<http://www.300hippeis.com/>

Forum Casus NO

<http://www.pandapirate.net/casus/index.php>

Le blog de Cédric Ferrand

<http://www.hu-mu.com/>

Le site de Bob Darko

<http://imputrescibles.googlepages.com/home>

Le site de Thomas Giot

<http://www.letom.net/>