

Douze Jdr en une page sur le thème

OCEAN

Les deux défis du mois

LA TENTATION DE L'ABYSSE

(Emmanuel Gharbi)

INHUMAINS

(Laurent Devernay)

Retour sur ...

LIMITROPHES

(Christophe Chaudier)

300 HIPPEIS

(Thierry Linguégia)

Les deux scénarios du mois

UN DE PERDU, DIX DE PARUS

(Alexandre Clavel, pour SOAP)

TRESORS ENGLOUTIS

(Seagull, pour Revolucion)

Edito

Et voici le nouveau numéro d'Indie rpg magazine. Je vous épargne les « né dans la souffrance », les « on a mis beaucoup de nous-mêmes là dedans » ou bien encore les « on en a chié pour celui-là ». L'important c'est qu'il est là, plus épais, avec plus de jeux, plus de rôle et plus de rubriques.

Ce mois-ci le thème est Océan. Avec un sujet comme ça, la porte était ouverte à toutes les interprétations et les auteurs s'en sont donné à cœur joie. Que ce soit avec les jdr une page, les deux défis du mois, le scénario inédit ou bien la nouvelle rubrique « Retour sur... », nous espérons que vous trouverez de quoi satisfaire votre curiosité ludique.

La nouveauté de ce numéro est la rubrique « Retour sur... » qui a pour vocation de fournir du matériel pour les jeux précédemment parus. Ce mois-ci vous trouverez donc une version plus complète de Limitrophes, un jdr à l'ambiance sombre, accompagnée d'une mini campagne et de règles plus développées. Vous trouverez aussi un scénario complet pour le jeu 300 Hippeis, qui vous transportera dans la Grèce antique.

Le défi du mois est relevé par Emmanuel Gharbi et Laurent Devernay, qui nous livrent tous deux des jeux avec une vision bien différente du thème. Le premier nous offre un jeu de narration qui sent bon le mazout et l'huile de baleine. Le second nous propose une approche autre avec un système plus traditionnel mais dont le monde et l'ambiance sauront vous accrocher.

Le premier scénario du mois quant à lui est écrit par Alexandre Clavel, un nouveau venu à la rédaction qui, j'espère, vous donnera l'envie de jouer (ou rejouer) à SOAP, le jdr des séries télé. Vous y trouverez une catastrophe aérienne, une île mystérieuse, des personnages tous plus intrigants les uns que les autres, le tout orchestré autour d'une intrigue au suspense haletant (bon, on y rit aussi pas mal).

L'autre scénario est rédigé par Seagull pour son jeu Revolucion, celui où on cherche tous à devenir le leader charismatique et despotique de Santa Margarita, LA république bananière. Il parle de trésors engloutis et de requins titans...

Vous retrouverez bien évidemment les jdr une page, les stars du magazine, dont les auteurs vous étonneront à n'en pas douter par leur capacité à exploiter le thème sous toutes ses coutures, même les plus inattendues.

Un dernier point, avant que vous ne tourniez la page : suite aux remarques des lecteurs, la musique (toujours présente bien évidemment dans ce numéro) pourra être contrôlée et stoppée par un mini lecteur qui apparaîtra lorsqu'elle se déclenche.

Alors préparez-vous à l'embarquement et tout l'équipage vous souhaite un bon voyage.

Patrice

Ont participé activement à ce numéro :

- Laurent Devernay
- Thomas Giot
- Fredopal
- Alexandre Clavel
- Emmanuel Gharbi
- Philippe Tromeur
- Seagull
- Thierry Linguégia
- Doc Transfo
- Apa
- Victorio
- Acritarche
- Jeepee
- Macbesse
- Xain - Phax
- Fabien Lyraud
- 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 "Océan" et voici le résultat de leurs réflexions : douze jeux complets, en une page, dans leur présentation originale.

Le défi du mois

- Emmanuel Gharbi, auteur d'Exil et de Final Frontier entame les hostilités avec un jeu étrange et fascinant :

La tentation de l'abysse

- Laurent Devernay enchaîne avec habileté avec un jeu de complots, de secrets et d'océan :

Inhumains

Retour sur...

- Christophe Chaudier revient sur son jeu avec une version longue et une mini campagne située à Varsovie

Limitrophes

- Thierry Linguégia nous offre un long scénario d'introduction qui esquisse la situation dans le Péloponnèse vers -482, deux ans avant la bataille des Thermopyles pour son jeu :

300 Hippeis

Scénario 1

Alexandre Clavel a concocté un scénario détonnant pour SOAP, le jeu de rôles des séries télé, avec un avion, une île et plein de gens :

Un de perdu, dix de parus

Scénario 2

Rédigé par Seagull pour son jeu Revolution, celui où on cherche tous à devenir le leader charismatique et despotique de Santa Margarita, LA république bananière, ça parle de trésors engloutis et de requins titans...

Trésors engloutis

ocean

Douze JDR en une page

Baywatch RPG

Jeepee

H2O

Doc transfo

Kokoma Private

Xain-phax

La troisième espèce

Apa

La barque des damnés

Acritarche

L'autre côté du miroir

Philippe Tromeur

Le règne de Mu

Philippe Tromeur

Les voyages de l'arche perdue

Philippe Tromeur

Ma Mute

Philippe Tromeur

Moons oceans

Xain-phax

Pirates de la fin des temps

Fabien Lyraud

S.E.A.L.

Thierry Linguégla

Titanic

Apa

H2O : GARDEREZ VOUS VOTRE LIBRE ARBITRE ... DANS UN CANOT DE SAUVETAGE À LA DÉRIVE ?

Un jeu de rôle différent en une page de Doc Transfo

Un canot de sauvetage dérive sur l'océan. Plusieurs naufragés à son bord. Les jours passent et les secours se font attendre. La tension monte. Chacun redécouvre ses instincts. Chacun se retrouve à se positionner face au groupe. Saurez vous garder votre libre arbitre ? H2O propose de raconter l'histoire de ces naufragés face aux autres et face à eux même.

SETTING

Les joueurs conviennent d'un univers. A quelle époque se déroule l'histoire ? Sur quel océan ? Le bateau qui a coulé était il un navire militaire, commercial, de plaisance ? Etc... N'hésitez pas ! Depuis la galère elfe propulsée par des nains, jusqu'au vaisseau spatial en route pour Proxima tout est possible.

WHO'S WHO

Chaque joueur prend une feuille de papier, marque en gros le nom de son personnage, la plie pour faire un présentoir et la pose devant lui. Ah oui, juste avant ça, il note bien caché à l'intérieur de son présentoir si oui ou non les secours finiront par arriver.

ONE ARGUMENT A DAY KEEPS THE SAVIORS AWAY

Passées les premières heures, le niveau d'adrénaline retombe, la monotonie s'installe, et l'attente commence. Pour combler l'ennui, pour lutter contre l'angoisse, les langues se délient.

Chaque jour une discussion a lieu à bord. Etrangement, très vite elle s'oriente vers un des sept péchés capitaux : paresse, colère, orgueil, luxure, gourmandise, jalousie, avarice.

Les joueurs peuvent donc échanger librement sur ce thème. Par exemple, le premier jour la paresse :

Joueur 1 : "Je pense que l'on devrait ramer chacun à notre tour plutôt que de se laisser ainsi dériver."

Joueur 2 : "Oui c'est une bonne idée."

Joueur 3 : "Je ne suis pas d'accord. Avec tous ces courants ça ne servira à rien. En plus je vous rappelle que nos vivres sont très limités. Si on se dépense il faudra manger plus."

Joueur 2 : "Est ce que ça ne serait pas plutôt la peur de l'effort qui vous fait parler ainsi ?" Etc...

Lorsque la conversation s'épuise, chaque joueur choisit secrètement et simultanément de cacher soit son jeton vert, soit son jeton rouge sous son présentoir (oui chaque joueur a besoin de deux jetons pour jouer). Le jeton vert signifie que le personnage cède au péché, par exemple, il est paresseux et refuse de ramer. Le jeton rouge signifie que le personnage résiste au péché, par exemple il est courageux et rame jusqu'à ce que ses mains soient en sang. Lorsque chaque joueur a fait son choix, on fait un tour de table et chaque joueur l'un après l'autre révèle son jeton et décrit le comportement correspondant de son personnage. A la fin du tour de table, si il y a une minorité de jetons vert, les joueurs qui ont joué un jeton vert gagnent un point de libre arbitre. Si c'est le rouge qui représente la minorité, ceux qui ont joué rouge remportent un point de libre arbitre. En cas d'égalité, les rouge remportent un point de libre arbitre. Si une seule couleur est représentée personne ne remporte de point.

Le calme s'instaure dans le canot. La nuit passe et le lendemain, la conversation portera sur la colère.

ENDGAME

Au bout de sept jours les vivres sont épuisés. On regarde alors si les personnages sont sauvés. Si une majorité de joueurs a choisi en début de partie que les secours arriveraient alors tous les personnages sont sauvés. Si une majorité de joueurs a choisi en début de partie que les secours arriveraient trop tard, alors tous les personnages meurent. En cas d'égalité, tout le monde périt.

AND THE WINNER IS...

Avoir raconté une belle histoire, avoir exploré les forces et les faiblesses de votre personnage, avoir observé ses choix devrait vous suffire. Après tout vous êtes un rôleiste pas un de ces sales joueurs de jeu de plateau ;) . Néanmoins pour contenter le minimaxeur qui est en vous voici un petit barème :

Si les personnages survivent, le gagnant est le personnage qui a le moins de libre arbitre. Il retournera s'intégrer tel un mouton dans la société des vivants. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

Si les personnages meurent, le gagnant est le personnage qui a le plus de libre arbitre. Il mourra en paix, heureux de quitter ce troupeau de moutons. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

Kokomo Private Surfers

Peahi, au nord de l'île de Maui, archipel d'Hawaii.

Le soleil brille, le vent souffle régulièrement et les vagues vous appellent ! Diantre, vous êtes surfeur avant tout ! Vous courrez sur la plage, votre planche sous le bras bien décidé à vous jeter à l'eau et à vous enivrer de glisse...

Damned, encore raté, Anakoni vous appelle depuis le comptoir de sa paillote : Kalea vous demande de rentrer presto à l'agence, il y a un client ! Et par les temps qui courent, ce n'est pas du luxe. Vous rengagnez vos affaires et regagnez votre vedette, le chemin du retour vers Honolulu vous semble interminable...

Et oui cher PJ, surfeur d'abord mais pas suffisamment bon pour prétendre être professionnel. Après tout c'est pas grave, tant qu'on s'éclate, pensez vous. Exact, au seul détail prêt qu'il faut bien un job pour payer les factures et remplir le frigo. Allez savoir si c'est de trop avoir regardé Magum étant petit, vous avez choisi de devenir détective privé.

Kokomo Agency est votre bureau.

Kalea, sculpturale et dévouée est votre secrétaire et Pekolo Makani est le chef de la police d'Honolulu, vous savez, celui qui vous à dans le nez.

Bon, rêvez pas trop non plus, vous n'avez pas de passé militaire ni aucun don particulier pour ce qui fait d'habitude les héros nationaux. Mais vous êtes un surfeur honorable, vous pensez vite et en général bien et êtes fier d'afficher un bon esprit de déduction.

Vous arrivez difficilement à joindre les deux bouts mais êtes satisfaits de votre sort, un peu d'argent, un peu d'action (quand on sort de ces pu**** d'histoires de divorce) et la possibilité de surfer tous les jours...

Votre petite amie s'appelle Linda, une blonde qui colle au paysage mais qui ne rêve que de retourner en Californie.



Kokomo Système

Le principe du système de jeu se veut léger et fluide. Le personnage est représenté par deux caractéristiques : **Physique** (pour tout ce qui est physique) et **Mental** (pour tout ce qui est mental). Le total des deux devant être égal à 7. Une troisième valeur « **Surf** » correspond à des points de destin (1 seul au départ).

Toutes les actions sont résolues en utilisant la caractéristique appropriée + 1D10 contre une difficulté donnée par le meneur de jeu (moyenne 8).

Mais le plus important reste la narration. Le PJ doit être précis et épique dans ses déclarations d'intention. Imaginez que vous réalisez tous ensemble un film à grand spectacle, à la croisée du Grand Bleu et de Point break, de Columbo et de Miami Vice ! (ouaip, ça peut faire un peu étrange...).

Malgré la vocation jetable de ce... jeu, si vous souhaitez conserver le personnages sur plus d'une partie, récompensez le avec un point de Surf ou de caractéristique de temps en temps.

À l'eau !

Le PJ surfe à proximité de Waikiki, au sud d'O'ahu. Alors que la journée s'annonce idyllique, le PJ surfant une belle vague chute à l'eau, sa planche ayant heurté quelque chose : le corps d'une femme charrié par le courant. Elle ne semble pas avoir séjourné longtemps dans l'eau. Depuis le ciel ou depuis un bateau, le PJ pourra localiser l'épave récente d'un voilier de 18m. Quelques plongées plus tard, l'épave révèle 2 autres cadavres et 18 barres d'or. Le personnage aura à remonter cette filière de trafic d'or, en passant par un vieil allemand, criminel de guerre et dépositaire de la carte situant l'épave du « Reich Erbe » (héritier du Reich), un avis emportant une partie du trésor de guerre nazi et venu se perdre sous ces latitudes.

La fille et les deux corps sont ceux de traqueurs israéliens, abattus par les sbires du vieux criminel.

Coin du Perso

Physique

○○○○○○○○○○

Mental

○○○○○○○○○○

Surf

○○○○

Δ LA TROISIÈME ESPÈCE Δ

AUX ORIGINES

Depuis l'ancien temps, deux civilisations se livrent une guerre sans merci, usant d'une technologie si avancée qu'une de leurs batailles engendra le cataclysme à l'origine de la disparition des dinosaures. N'ayant survécu que de justesse, les deux camps scellèrent leur armement et le combat se poursuivit sur un autre terrain.

Une nouvelle espèce primitive fut créée pour servir d'intermédiaire, les Hommes. Mais trop bêtes et livrés à eux-même, ils auraient fini par disparaître. Alors peu à peu, on les améliora et ils furent manipulés pour se battre entre-eux. Des émissaires, tout d'abord considérés comme des sages, des chamans ou des sorciers furent chargés de les diriger. Néanmoins, le nombre d'humains augmenta rapidement et ils commencèrent à échapper à tout contrôle. Alors les émissaires utilisèrent la technologie pour s'élever au rang de Dieu et ainsi manipuler des pays entier. Mais en quelques centaines d'années, les Hommes devinrent plus intelligents et moins naïfs. Ils développèrent des technologies rapidement en raison de leur nombre et la religion ne devint qu'une question de foi. Cela inquiéta les deux adversaires ancestraux qui tentèrent de leurs interdire la technologie pour les manipuler différemment. En vain.

Aujourd'hui les deux camps se battent dans l'ombre en manipulant des personnalités humaines clefs. Ils sont à l'origine de presque toutes les guerres mais une terreur les hante.. Les hommes sont une menace. Ils n'osent pas imaginer ce qui se passerait si leurs existences et agissements étaient découverts. Atteignant maintenant une population de six milliards d'êtres, ils pourrait les anéantir.

TRIANGULAIRE

Les Hommes : L'origine de leur existence est resté secrète jusqu'à aujourd'hui grâce à d'habiles preuves archéologiques inventées de toute pièce. Ils se battent donc entre-eux dans l'ignorance la plus totale.

Les Muvien : Ce peuple correspond à ce que les humains appellent des sirènes. Ils vivent dans les eaux profondes du Pacifique et contrôlent tout le continent américain ainsi que les îles océaniques.

Les Atlantes : Ressemblant à des ondins, les Atlantes vivent au fond de l'Atlantique et ont la main mise sur le vieux continent.

TECHNOLOGIE

Très avancés, les Muvien et les Atlantes ont inspiré tous les romans de science-fiction existant mais ne maîtrise pas la conquête spatiale. C'est donc au MJ de doser leur

niveau de technologie. Néanmoins, les Fugitifs pensent que certains artefacts légendaires comme le Graal tirent leurs origines de cette technologie.

Muvien et Atlantes ne sont pas amphibiens. Ce sont des humanoïdes sans traits distinctif utilisant des exosquelettes pour respirer et vivre à des profondeurs extrêmes car Ils habitent dans des citées sous-marine enfouies au fond de l'océan au creux des abysses. Ce sont ces exosquelettes qui les font ressembler à des ondins ou des sirènes, chacun ayant l'esthétique particulier d'une civilisation.

NACAAL

Certains Muvien et Atlantes pensent que les hommes sont une espèce méritant de vivre même si elle est le fruit d'une éprouvette. Ils ont alors cherché à révéler aux Hommes l'existence de leurs civilisations respectives. Un Muvien surnommé Churchward tenta ainsi de lever le voile sur le complot. Mais grâce à une habille pirouette, les Hommes considèrent maintenant les deux civilisations comme des légendes inventées de toute pièce.

Afin d'éviter que ce problème ne se reproduise, une organisation réunissant des membres des deux camps travaille à conserver ce secret, les Nacaals. Ce sont des humains à la solde des deux camps qui profitent de certains privilèges en contre-partie.

FUGITIFS

Les joueurs incarnent des humains ayant découvert par hasard la nature réelle de leurs existences. Malheureusement, les Nacaals vont l'apprendre et ils deviendront les proies d'une chasse à l'homme planétaire. D'abord recherchés comme terroristes, les Nacaals se mêleront de la partie en utilisant des technologies inconnues. Ils seront alors secourus par des Fugitifs, composés des trois espèces, vivant en marge de ce conflit. Ils travailleront alors à empêcher les guerres et à révéler le complot des origines humaines aux yeux de tous. Ils seront alors amener à explorer les deux continents perdus en subtilisant des exosquelettes.

SYSTEME

On utilise un jeu de 32 cartes sans figure ni joker. Chaque personnage à 2 caractéristiques où l'on répartit 5 points, Physique et Intelligence. Quand on fait un test de caractéristique le joueur pioche autant de carte que sa valeur et garde la plus grande. Le test est réussi si la valeur dépasse la difficulté où la valeur d'une carte adverse. En cas d'égalité il ne se passe rien. De l'équipement augmente la valeur d'une carte de +1 à +3.

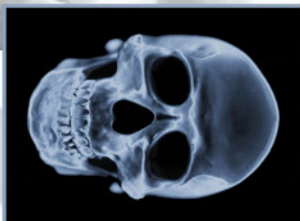
Un LR par A critarche
inspiré par H2O de Dec.
la mort de mon chat et
la Serrière de l'Impasse du Chéra...

Du fond de la crypte...

TERRORISER LES VIVANTS, QU'ILS SOIENT HUMAINS OU ANIMAUX, SAINS OU MALADES, C'EST AMUSANT UN TEMPS, OUI, JUSTE LE TEMPS QUE LA SOIF DE VENGEANCE, QUE LA RANCOEUR, QUE LA DOULEUR S'ETEIGNE, ET PUIS ÇA DEVIENT UN PASSE TEMPS, UN BUSINESS COMME UN AUTRE, JUSTE UNE FAÇON DE TUER L'ÉTERNITÉ. CERTES, C'EST TOUJOURS PLAISANT DE DEVISER AVEC LES COLLÈGUES DES MÉTHODES DES UNS ET DES AUTRES, DES BONS COUPS, MAIS L'ÉTERNITÉ A CETTE IMPLACABLE PARTICULARITÉ DE ROUILLER MÊME LE SEL DE LA NON-MORT, ALORS A SAMAIN, ON DÉCIDE DE TENTER SA RÉDEMPTION ET ON MONTE A BORD DE LA BARQUE DES DAMNÉS, UN VAISSEAU FANTÔME OÙ L'ON CHERCHERA L'ABSOLUTION DE CHARON POUR ÊTRE ENFIN LIBRE DE SA NON-VIE ET ENTRER SÉRÈNE DANS LA VRAIE MORT !

... à la Barque des Damnés...

Chaque joueur incarne un Revenant. Il choisit librement sa forme et sa description. Ensuite, il doit noter au dos de sa Carte de Revenant quatre éléments fixes et clairement définis.

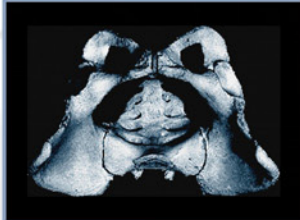


Crâne : ce qu'il y a dans la tête du Revenant. Pourquoi le mortel est décédé et pourquoi il a refusé de quitter le monde des vivants. Notez que le Revenant n'est pas obligé d'être un humain, il peut être de n'importe quelle race.



Les trois autres éléments doivent être en rapport avec Crâne et ce rapport doit être clairement établi par le joueur. Ce rapport peut être indirect, figuratif, symbolique, expliquer son passé, etc.

Cage (thoracique) : la routine dans laquelle le Revenant est enfermé. Quelle est son type de proie et la raison de son choix.



Bassin : le socle, la base. Où le Revenant réside et/ou le lieu où il frappe ses proies.

Tibias : ça marche pour moi. Comment il fait peur à ses victimes et les séquelles qu'elles en retirent.



La partie commence quand les Revenants décident de rejoindre la Barque des Damnés. Comme les Revenants sont vantards, ils vont rapidement raconter leurs exploits en brochant sur Cage, Bassin ou Tibias. Celui qui commence est déterminé par une partie de Cage-Bassin-Tibia (Pierre-Papier-Ciseaux). Une fois celui-ci déterminé, chaque joueur pioche une carte Os. Le premier Revenant raconte une "histoire à faire peur" qui met en évidence (mais ne dévoile pas !) un des trois éléments.

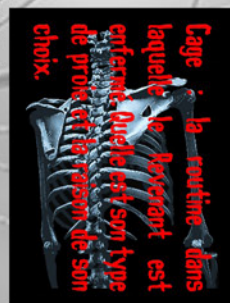
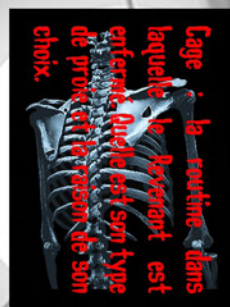
Les autres Revenants peuvent lui poser autant de questions qu'ils veulent sur son histoire afin de deviner quel est l'élément qu'il met en exergue. Cependant, ils ne peuvent lui demander directement quel est cet élément ; c'est formellement interdit par l'étiquette ! Par contre, un Revenant peut lui demander de confirmer une intuition à deux conditions :

1. lui montrer une carte Os qui correspond à cet élément,
2. le défier au Cage-Tibia-Bassin et remporter la manche.

Dans ce cas, il dévoile l'élément auquel il pense et le Revenant lui répond franchement s'il a trouvé le bon. Si oui, il plie sa Carte de Revenant afin de montrer l'élément correspondant aux autres et le marque d'une croix. Sinon, les deux Revenants échangent leur carte Os. Le Revenant peut échanger sa carte Os contre une de la pioche, puis on passe au Revenant suivant.

...au fond de l'Océan stygien.

Quand un Revenant a coché ses trois éléments, il arrête de raconter des "histoires à faire peur" quand vient son tour. A la place chaque autre Revenant peut lui proposer de raconter son histoire. Il se doit de la commenter sincèrement. Quand un autre Revenant trouve, il est projeté au fond de l'Océan stygien par Charon ! Seul le dernier Revenant dans la barque atteindra son paradis...



Crédit photographique

Ghost ship by Claudio Pozas: <http://www.enworld.org/Pozas/rllb.htm> / Ghost ship by Randy Ellefson: <http://www.randyellefson.com/graphics.html>

Charon: <http://www.dl.ket.org/tatin1/gallery/myth/underworld/images/charon.jpg> / Crâne: <http://coolshade.tamu.edu/gallery/pages/skull.htm>

Tibia: <http://biology.kenyon.edu/heithausp/cat-tutorial/hindlimb/tibia.htm> / Cage thoracique: <http://www.rwc.uc.edu/ap/TX4.JPG>

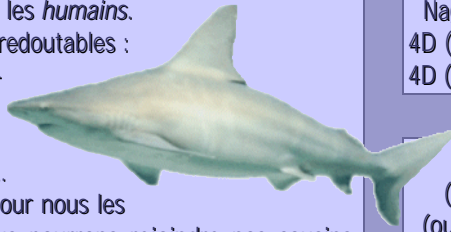
Bassin: <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/peyrins/squelette/pagsq/p12.html>

L'autre côté du miroir

Nos ancêtres vivaient de l'autre côté du miroir. Certains décidèrent de franchir à jamais cette barrière, pour consacrer leur existence à combattre les démons des abysses : nous sommes les descendants de ces héros. D'autres choisirent de rester de l'autre côté du ciel, nos cousins aimés : les humains.

Les armes des démons sont redoutables : mâchoires voraces, peau râpeuse, dard empoisonné, tentacules... Ils peuvent être très rapides, perspicaces, immortels...

La lutte sera longue, mais un jour nous les vaincrons à jamais et alors nous pourrons rejoindre nos cousins, par-delà la surface.



Les attributs

Tout personnage a six attributs (chiffrés de 1D à 4D) associés à des spécialités et faiblesses (celles-ci signalées par un signe « / »).

Une caractéristique à 1D doit avoir une faiblesse associée.

Une caractéristique à 3D doit avoir une spécialité associée.

Une caractéristique à 4D doit avoir deux spécialités associées.

Il est possible d'obtenir une spécialité de plus en prenant une faiblesse supplémentaire (sur le même attribut).

Création d'un personnage

Les personnages sont créés en répartissant 15 dés entre leurs attributs. Si jamais ils font partie de la même espèce animale, ils doivent avoir sur chaque attribut au maximum 1D de différence.

La plupart des personnages seront des dauphins, mais il est possible que certains appartiennent à des espèces animales amicales (raies manta, certaines tribus orques, lions de mer, etc.).

Après plusieurs aventures, un personnage peut gagner un dé

Rôle des attributs

La nage sert à aller d'un endroit à un autre, à poursuivre des proies, etc. La manœuvre sert pour le combat, les acrobaties, etc. Les dégâts servent à blesser l'adversaire, et la résistance à s'y opposer. Les sens permettent d'analyser son environnement, l'intelligence de communiquer et d'élaborer des ruses.

Comment agir

Lancez les dés (à six faces) correspondant à l'attribut concerné : le résultat est égal au score du meilleur dé. Si vous avez au moins une spécialité qui s'applique, rajouter +1 au résultat. Si vous avez au moins une faiblesse qui s'applique, enlever -1 au résultat.

Ce résultat est à comparer à une difficulté (de 1 à 7), ou au résultat d'un adversaire en cas d'opposition.

Actions de groupe

Les actions de groupe ne nécessitent qu'un seul jet de dé pour tout le groupe. Lorsqu'un groupe agit ensemble et risque de se gêner mutuellement (dissimulation...), utiliser l'attribut le plus bas des membres du groupe. Lorsqu'un groupe ne peut qu'être plus efficace ensemble (repérage, poursuite, réflexion...), utiliser l'attribut le plus haut des membres du groupe. Dégâts et résistance ne sont jamais utilisés comme action de groupe.

Combat

Pour repérer un ennemi avant qu'il ne vous repère, il faut faire des jets opposés de sens : le gagnant peut attaquer ou tenter de se dissimuler grâce à son intelligence. Pour se retrouver en combat, un poursuivant doit éventuellement battre le poursuivi avec une opposition de nage. Une fois que les adversaires sont proches, il s'agit de faire une opposition de manœuvre : celui qui la remporte peut fuir, ce qui enclenche une nouvelle poursuite ; il peut également

tenter de blesser l'adversaire avec une opposition de dégâts contre résistance. En cas de réussite, l'adversaire est blessé ; s'il était déjà blessé, il est mort.

Démon Blanc

Notre ennemi le plus dangereux, heureusement plutôt solitaire...

Nage 4D (voyage, poursuite) / Manœuvre 3D (combat) / Dégâts 4D (dents, peau) / Résistance 3D (peau dure, poison, /choc) / Sens 4D (odorat, ouïe) / Intelligence 1D (/soif de sang)

Démon Bleu

Nage 3D (voyage) / Manœuvre 3D (combat) / Dégâts 3D (dents) / Résistance 3D (peau dure, poisons, /choc) / Sens 3D (ouïe) / Intelligence 2D

Démon Gris

Nage 2D / Manœuvre 2D / Dégâts 2D / Résistance 2D / Sens 4D (odorat, ouïe) / Intelligence 1D (/grégaire)

Raie Aigle

Course 3D (fuite) / Manœuvre 3D (combat) / Dégâts 3D (dard empoisonné) / Résistance 2D / Sens 2D / Intelligence 1D (/instincts)

Raie Manta

Cousines des démons, ces créatures sont cependant inoffensives.

Course 2D / Manœuvre 3D (saut) / Dégâts 1D (/inoffensive) / Résistance 3D (peau dure) / Sens 2D / Intelligence 2D

Calmar Géant

Parmi les démons, ce sont sans doute les plus effrayants...

Course 4D (plongée profonde, vitesse) / Manœuvre 3D (souple) / Dégâts 3D (étréinte) / Résistance 3D (peau dure) / Sens 3D (vue) / Intelligence 2D

Phoque moine

Course 2D / Manœuvre 2D / Dégâts 2D / Résistance 2D / Sens 2D / Intelligence 2D

Lion de mer

Course 2D / Manœuvre 2D / Dégâts 3D (dents) / Résistance 2D (peau épaisse) / Sens 3D (vue) / Intelligence 2D

Humain équipé

Nos étranges cousins savent compenser leur faiblesse physique...

Course 1D (/faible) / Manœuvre 2D / Dégâts 3D (lame) / Résistance 2D / Sens 3D (vue) / Intelligence 4D (ruse, savoir)

Cachalot

Course 3D (plongée profonde) / Manœuvre 3D (combat) / Dégâts 4D (dents, queue) / Résistance 4D (peau épaisse, autonomie) / Sens 3D (sonar) / Intelligence 2D

Baleine à bosse

Course 3D (voyage) / Manœuvre 3D (saut) / Dégâts 2D / Résistance 3D (peau épaisse) / Sens 2D / Intelligence 3D (philosophe)

Orque

Certains agissent comme des démons en dévorant des phoques...

Course 3D (poursuite) / Manœuvre 4D (combat, saut) / Dégâts 4D (dents, queue) / Résistance 3D (cuir solide) / Sens 3D (sonar) / Intelligence 2D

Dauphin

Nous pouvons grandement varier entre tribus et individus...

Course 3D (poursuite) / Manœuvre 3D (saut) / Dégâts 2D / Résistance 2D / Sens 3D (sonar) / Intelligence 2D

Un jeu de rôle de Philippe Trômeur – décembre 2006

Photo : <http://www.freeclipartpictures.com/>

Le règne de Mû

Mû était au cœur du Pacifique. De l'antique berceau de l'humanité, ne subsistent que des îles et les traces de ses colonies... Ce jeu, inspiré par les écrits du Colonel James Churchward, propose de revenir à l'époque où les fils du soleil régnaient sur Terre, pour la gloire de l'empereur Ra Mû.

Chronologie antique

200.000 av JC - Premières colonies quetzal en Amérique Centrale.
 70.000 av JC - Livres Inspirés et Sacrés. Fondation de l'empire ouïghour sur les plaines de Gobi.
 48.000 av JC - Les Quetzals migrent en Scandinavie et au Japon.
 33.000 av JC - Premier royaume naga : Burma, dont la capitale est Angkor, sur le Mékong.
 33.000 av JC - Premiers rois (cariens) de l'empire mayax (Mexique).
 23.400 av JC - Canal de Tiahuanaco entre Pacifique et Amazone. Fondation de l'Atlantide.
 20.000 av JC - Osiris, grand prêtre atlante, énonce les six principes religieux.
 16.000 av JC - Fondation de Babylone par les Akkadiens, des Nagas.
 15.000 av JC - Fondation d'Athènes, qui se déclare indépendante de l'Atlantide.
 15.000 av JC - Des colons dravidiens fondent Maïoo (Suakin) en Nubie (Haute Égypte).
 14.000 av JC - Premiers séismes et tsunamis : destruction de Mayax (Mexique) et de Gobi.
 14.000 av JC - Fondation de Manoa, la Cité d'Or, au sud de la Mer Amazone.
 14.000 av JC - Thot, un Atlante, fonde Saïs dans le delta du Nil, en Basse Égypte.
 10.600 av JC - Destruction de Mû. L'Empire de Burma est ruiné par la crue du Mékong.
 9.500 av JC - Effondrement de l'Atlantide. Destruction d'Athènes par un raz-de-marée.
 3.150 av JC - Ménès (Basse Égypte) vainc le Roi Scorpion (Haute Égypte) et devient Pharaon.
 2.700 av JC - Fusion des cultes de Thot (Basse Égypte) et d'Osiris (Haute Égypte).



Sciences et technologies

Les technologies courantes sont équivalentes à celles de la Renaissance, mais les armes à feu sont interdites. Les savants détiennent les secrets d'armes modernes : avions, armes atomiques...

Les sciences théoriques sont très avancées, comme la physique quantique et la cosmologie, ainsi que la connaissance des pouvoirs cachés de l'esprit : télékinésie, télépathie, téléthésie...

Géologie

A cette époque, il n'y a pas encore de montagnes, seulement des collines. Les montagnes ne se formeront à l'effondrement de Mû, puis de l'Atlantide, à cause de poches de gaz souterraines.

Religion

Prêtres itinérants de la religion monothéiste de Mû, les Nacaals sont chargés de porter la bonne parole chez tous les fils du soleil, grâce aux Livres Inspirés et Sacrés dont ils ont la charge.

En 20.000 av JC, le roi Osiris pose les six principes d'une religion populaire : Dieu créateur infini et tout puissant, éternité de l'âme humaine, réincarnations successives, amour infini de Dieu pour l'homme, fraternité entre les hommes, chemin à suivre (vérité, amour, charité, chasteté).

Campagne : Pirates de l'Amazone (toutes époques)

Les pirates de Rakam sévissent en Mer Amazone. Recrutés par des marchands, les héros doivent l'assassiner ou de le convaincre de mettre ses talents au service de plus nobles causes.

Rakam (dravidien) C2 S2 E3 P4 Shires C2 S2 E1 P1 Commerçants C1 S2 E2 P1

Campagne : Trafics en Mer Rouge (14.000 av JC)

La Mer Rouge est au cœur des rivalités entre différentes puissances : Égypte Atlante de Thot, Égypte Dravidienne d'Osiris, Nagas d'Arabie et du Sinaï, Dravidiens de Nubie, Athéniens... Les joueurs peuvent se mettre au service d'une de ces puissances, voire jouer les agents doubles !

Peuple du personnage

Il faut choisir son peuple, définissant sa race, sa culture, sa langue et sa région d'origine.

- ★ CARIEN (ou Cara-Maya) : Est de Mû, Mer Amazone, Atlantide, Athènes, Basse Égypte...
- ★ QUETZAL (ou Quiché-Maya) : Nord de Mû, Japon, Mexique, Scandinavie...
- ★ OUIGHOUR (ou Aryen) : Nord-ouest de Mû, Gobi (fertile), Asie Mineure, Europe Orientale...
 - ★ MONGOL (branche ouïghour) : Mongolie, Sibérie, Finlande...
- ★ NAGA (parfois nommé Naga-Maya) : Ouest de Mû, Inde, Burma, Perse, Arabie...
- ★ DRAVIDIEN (branche naga) : Sud-ouest de Mû, Malaisie, Sud de l'Inde, Nubie...
- ★ NÉGRÔIDE : Sud de Mû, Afrique Occidentale, Océanie...

Les langues sont issues de la langue-mère ; chacun peut se comprendre (avec des efforts).

Attributs du personnage

Chaque personnage réparti 6 points entre ses 4 attributs, puis rajoute son bonus de peuple.

- ★ CORPS : Pour les actions purement physiques, comme le combat ou la course.
 - ★ SENS : Pour les actions nécessitant subtilité, attention, perspicacité et pragmatisme.
 - ★ ESPRIT : Pour les actions nécessitant intellect, volonté, charme et imagination.
 - ★ POUVOIR : Pour l'usage du pouvoir psychique, et la résistance à celui-ci.
- NAGA : pouvoir +1 ; OUIGHOUR : esprit +1 ; MAYA (Carien/Quetzal) : sens +1 ; NÉGRÔIDE : corps +1.
 Ces chiffres représentent un nombre de dés à 10 faces, dont le résultat va de 0 à 9.

Nom du personnage

Un personnage doit se choisir un nom en rapport avec sa culture. Il ne faut pas avoir peur de choisir un nom aux connotations légendaires. Qui sait, votre personnage sera peut-être à l'origine de mythes futurs ? Thésée, Gilgamesh, Nuada, Merlin, Thor, Rayden, Legba, Krishna, Sarközy...



Résolution d'actions

Jetez les dés correspondant à l'attribut concerné par l'action (ou au meilleur concerné). Le score de résultat (0 à 9) est le chiffre le plus élevé obtenu, à comparer à un seuil de difficulté (1 à 9).

Conflits

Un conflit se fait avec des jets concurrents. L'attribut utilisé par le perdant subit une perte égale au tiers de la différence entre les deux résultats (arrondi au supérieur), et peut descendre à 0. Un personnage est sonné avec 0 en sens, immobilisé avec 0 en corps, désespéré avec 0 en esprit. Un point guérit en 1d secondes à 1d minutes (selon l'arme) ; en 1d minutes à 1d heures avec un attribut à 0 ; en 1d heures à 1d jours avec deux attributs à 0. Une action dure généralement 3 secondes.

Usage du pouvoir

Le pouvoir permet de s'affranchir de l'espace, du temps et des barrières matérielles : frapper à distance, voir par-delà les murs, sonder la mémoire d'une autre personne... Le personnage doit faire deux jets de dés : un jet de concentration avec son pouvoir, dont la difficulté (5 à 9) dépend du contexte, et un jet d'action avec l'un des trois autres attributs selon le type d'action tentée. Un échec au jet de concentration fait perdre 1d secondes supplémentaires au personnage.

Une cible peut résister avec un jet égal de pouvoir ou d'un autre attribut. Si la cible réussit à résister avec son pouvoir, l'attaquant subit un contrecoup et perd des points de pouvoir. Un personnage avec 0 en pouvoir tombe en prostration et reprend conscience après 1d minutes.

Expérience

A chaque aventure, un personnage peut faire un jet de deux attributs : celui de son peuple et un autre qu'il a utilisé en aventure. Si le résultat est inférieur à 5, l'attribut augmente de +1.

Les voyages de l'arche perdue

La Bible raconte que, lorsque Dieu déclancha le Déluge sur la Terre, les seules créatures survivantes échappèrent à la noyade grâce à l'arche de Noé.

Cette légende est incomplète : une deuxième arche recueillit les retardataires...

L'arche d'Obéron partit aussi voguer à travers les mers, mais resta longtemps égarée sur l'Océan. Lorsque ses habitants aperçurent enfin les côtes, ils s'en approchèrent mais se firent repousser par les humains... Les habitants de l'arche perdue sont dorénavant indésirables.



Les trafiquants de légendes

L'arche contient des représentants des divers peuples non-humains : centaures, faunes, gobelins... ainsi que de nombreuses créatures animales légendaires : jackalopes, dahus, tarasques...

Les joueurs incarnent des passeurs. Obéron leur confie plusieurs créatures (2 ou 3 couples) et une chaloupe. Ils doivent trouver un lieu de vie pour leurs protégés, les y implanter en évitant les humains, puis revenir à l'arche.

Personnages fantastiques

Les personnages sont des êtres légendaires. Il est souhaitable de choisir des créatures relativement connues des légendes terriennes.

Chaque personnage dépense 3 points pour définir son personnage en lui attribuant librement des aptitudes. Une aptitude coûte 1 point sauf les aptitudes surnaturelles qui coûtent 3 points et sont signalées par un astérisque.

Il est possible d'avoir un défaut qui fait gagner 1 point de plus ; il est repéré par un sigle #.

Alex (faune) : *hypnotiseur (flûte), agile, #fêtard

Zigfrite (gobelin) : discret, vif, méfiant, malin, #lâche

Urd (néanderthalien) : *pacifiste, bucolique, #superstitieux

Fifi (sylphe) : *aîlée, séduisante, #minuscule

Mogh (troll) : *combattif, furtif, #soupe-au-lait

Animaux légendaires

Les animaux légendaires se créent comme les personnages, sauf que la répartition de points est libre. Par ailleurs, chaque animal a un défaut assez rédhibitoire qui risque de gêner un peu la mission (anthropophage, bruyant, gigantesque...).

Les animaux légendaires n'attaqueront jamais les personnages (suite à un sortilège d'Obéron) mais peuvent très bien leur désobéir si leurs instincts reprennent le dessus...



Système de jeu

Pour effectuer une action, on lance deux dés, on les additionne et il faut obtenir un score minimal correspondant à la difficulté. Si le personnage a un défaut gênant l'action, il doit lancer un dé de plus et ne garder que les deux dés les plus faibles ; s'il a une (ou plusieurs) aptitude correspondant à l'action, il doit lancer un dé de plus et garder les deux dés les plus forts ; s'il a une aptitude surnaturelle, il doit lancer un dé de plus et faire la somme des trois. Les défauts neutralisent les effets des aptitudes (surnaturelles ou pas).

Conflits et dégâts

Une opposition se fait par des jets concurrents. Le meilleur jet remporte le conflit.

Un combat est une opposition entre deux personnages. Un personnage qui fait un résultat inférieur de 1 (ou plus) par rapport à son ennemi tombe dans le **coma** et doit être soigné d'urgence ; si la différence est de 6 (ou plus), le personnage reçoit un défaut **blessé** qui dure tant qu'il n'est pas soigné ; si la différence est de 1 (ou plus) le personnage reçoit un défaut **sonné** qui dure un tour de combat.

Expériences

Lorsqu'ils ont accompli correctement 5 missions, les personnages acquièrent une nouvelle aptitude (liée à leurs aventures précédentes).

Bienvenue dans la jungle !

Voici une aventure des enfants d'Obéron.

La mission est de se rendre au cœur d'une île d'un océan exotique, pour y déposer plusieurs bébés gorilles géants (il y a 6 bébés, qui mesurent 3 mètres de haut). On les dépose là avec un peu de retard, car il y a quelques mois, l'arche avait déjà déposé sur l'île plusieurs insectes géants ainsi que des petits dinosaures. Tout ce petit monde a eu le temps de grandir et n'est plus sous l'influence du sortilège apaisant. De plus, une tribu humaine s'est installée là, hargneuse et méfiante. Il va falloir amener (discrètement) les bébés gorilles sur la montagne la plus haute de l'île et leur apprendre à se battre contre les bestiaux locaux...

Bébé Kong : grand, acrobate, #puéril ; peut apprendre une nouvelle aptitude en cours de scénario.

Papou teigneux : violent, #superstitieux

Tyrannosaure : *carnivore, rapide

Mygale géante : *tisseuse, venimeuse

Nuée de cafards : *nombreux, résistant

ma mute

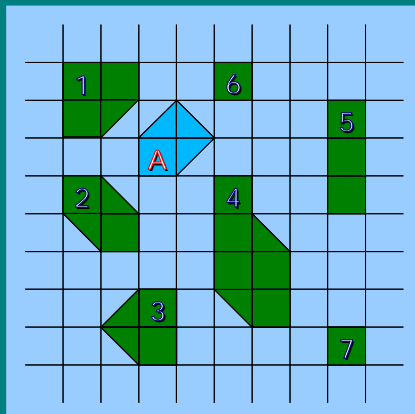
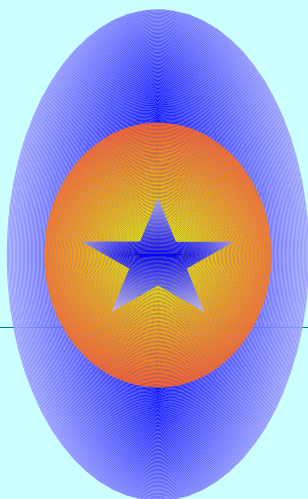
Le monde des Anciens disparut un jour leurs vastes terres se délitèrent et s'effondrèrent, ne laissant derrière elles que **telo suli** (le grand océan) et **ma mute** (les territoires multiples).

Les personnages de ce jeu de rôle sont **jan telo** (marins) participant à la naissance d'un monde fraternel mais encore dangereux !

toki pona

Les hommes de cette nouvelle ère parlent **toki pona**, langage inventé à l'époque des Anciens par Sonja Elen Kisa. Son vocabulaire est volontairement limité à 118 mots dont voici quelques uns :

akesi : reptile, monstre
ike : mauvais, compliqué
ilo : outil, machine
jan : personne
jelo : jaune, vert clair
kala : poisson, animal aquatique
kama : venir, aller
kasi : plante, bois
kili : fruit, légume
kulupu : groupe, communauté
laso : bleu, bleu-vert
len : fibre, vêtement
lili : petit
loje : rouge
ma : terre, territoire
mi : je, me, à moi
musi : jouer, jeu
mute : nombreux
o : impératif
pakala : briser, détruire
pali : travail, projet
pi : particule grammaticale
pimeja : noir, sombre
pipi : insecte
pona : bon, simple
sina : tu, toi, à toi
sona : comprendre, apprendre
soweli : mammifère, animal gentil
suli : grand, important
telo : eau, liquide
toki : parler, communiquer
utala : conflit, violence
walo : blanc
waso : oiseau



jan telo pi sina

Pour créer votre **jan telo**, répartissez 6 points entre les trois compétences **utala**, **toki** et **pali** qui servent respectivement à se battre, discuter et tout le reste. Choisissez ensuite une affinité qui sera un sujet de prédilection pour lequel il aura un bonus. Éviter les affinités trop larges (**jan**) ou trop pointues (**len pimeja**).

jan Mako : **utala 3 toki 1 pali 2** – **kala akesi**

jan Sopi : **utala 2 toki 3 pali 1** – **len**

jan Pepe : **utala 1 toki 1 pali 4** – **musi**

jan Anja : **utala 1 toki 3 pali 2** – **kili**

o musi!

Pour effectuer une action, comparez l'attribut correspondant avec celui de l'adversaire, ou avec une difficulté fixée (de 1 à 6). Si les chiffres sont égaux, vous avez une chance sur 2 de réussir (tirez à pile ou face). Si vous êtes plus fort, vous pouvez relancer la pièce et garder le meilleur résultat. Si vous êtes moins forts, vous devez relancer la pièce une fois, et prendre le pire résultat.

Une affinité, si applicable, vous donne +1 à l'attribut concerné.

Si vous perdez dans le cadre d'un conflit ou d'un débat acharné, vous baissez provisoirement votre **utala** ou **toki** d'un point et poursuivez les jets de dés jusqu'à ce qu'un adversaire jette l'éponge ou tombe à 0. La récupération de points se fait immédiatement après le conflit, ou au bout d'une journée de repos si l'attribut est à 0.

Cette règle peut également être employée pour une lutte de **pali** (artisanat), chaque jet prenant une journée de six heures.

o pali!

Une ration est la nourriture d'un homme pour une journée.

Une pirogue permet de transporter 6 occupants et 10 objets ou rations (prenant la place d'un homme). Au moins la moitié des occupants doit payer, les autres peuvent pêcher, se reposer...

Trois heures suffisent à cueillir 1 ration de **kili** (fruits, légumes, champignons) ou **pipi pona** (sauterelles, asticots...), ou à chasser 1d3 rations d'animaux en battant leur **utala** (défaut 2), ou à pêcher 1 ration de **kala** (poissons et fruits de mer) en bord de mer, ou 1d3 rations de **kala** en mer au risque de rencontrer un **kala akesi**.

Pour fabriquer un pagne en **len kasi** ou **len soweli**, il faut réussir un conflit de **pali 2**. Pour fabriquer une pirogue et ses équipements à partir de **kasi suli**, il faut réussir un conflit de **pali 4**.

Les populations sont intéressées par des choses qu'elles ne peuvent cueillir ou fabriquer sur place. Les taux d'échanges sont une ration pour une ration, quatre rations pour un pagne, seize rations pour une pirogue. Il est possible de les vendre pour deux fois plus cher en réussissant un conflit de **toki**.

kulupu ma kili loje

Voici une description succincte de **kulupu ma kili loje** (l'archipel des fruits rouges) où les **jan telo** arrivent. Il y a une ressource par case, y compris les habitants (**jan ...**).

1 **ma waso walo** : Oiseaux énervés (**utala 3**).

waso walo, kili jelo, pipi pona

2 **ma kasi** : Jungle. **kasi suli, len kasi**

3 **ma kili loje** : Buissons. **kili loje, len kasi**

4 **ma suli** : Paysages variés. **kili loje, soweli walo, akesi pona, jan pona (toki 3)**

5 **ma pimeja** : Pirogue échouée des Anciens. **ilo pakala, waso walo, jan akesi (utala 3)**

6 **ma lili loje** : Ilot désertique. **waso walo**

7 **ma lili jelo** : Ilot désertique. **pipi pona**

A : Ruines englouties. **kala akesi (utala 4)**

Les habitants sont sociables sauf **jan akesi**, qu'il faut convaincre de discuter (jet de **toki** difficulté 6) auquel cas ils sont d'une conversation intéressante (**toki 3**) et peuvent fournir aux **jan telo** des objets

Anciens : couteau en métal, peigne, bijou...

La navigation sur une case dure 1d3 heures en pirogue et 2d6 heures à la nage. Toutes les 3 heures, il y a une chance sur 6 de se faire attaquer par un **kala akesi (utala 4)**. Si les **jan telo** perdent face à ce prédateur, ils doivent lui sacrifier une personne, dix rations d'origine animales, ou leur pirogue...

Naviguer entre archipels est un conflit de **pali 4** en pirogue, avec une chance sur 6 de rencontrer un **kala akesi** chaque jour.

o kama sona!

A chaque partie, un joueur reçoit 1 à 5 points d'expérience. Pour augmenter un attribut, il faut dépenser un nombre de points égal au score actuel. Pour une nouvelle affinité, il faut dépenser 3 points.

Les personnages pourront, au fil de leurs aventures, suivre la piste des Anciens, voire en retrouver des communautés intactes...

Juste Avant...

L'année 2089 est arrivée comme toutes les autres, à l'heure dite. Seulement celle-ci amenait avec elle l'autorisation faite aux états d'exploiter enfin « librement » les ressources minières de la lune. Une conférence surnommée « le Yalta du Niobium » attribua à l'Europe, aux USA, à la Chine, à la Russie (+Ukraine), à l'Inde, au Brésil et à l'Afrique du Sud une concession sur la face visible de notre satellite.

Le Niobium est un métal rare que le haut point de fusion (2410°C) et d'autres particularités, rend indispensable dans la construction de tout engin spatial. C'est l'une des principales ressources que les hommes vont chercher sur la lune.

En 2095, bien plus tôt que les états s'y attendaient, l'on fut contraint d'ouvrir l'exploitation minière sur la lune aux compagnies privées qui se présenteraient. Moins de deux ans plus tard, elles étaient 6 à disposer d'un comptoir sur le satellite : une par pays présent, excepté la Chine.

États et Cie Privées ont construit des structures viables permanentes, des centres de traitement du minerai (et on ne parle pas que de niobium mais aussi d'or, d'argent, de cuivre...) et des astroports pour réguler et organiser le trafic.

Un peu plus de 22 000 personnes habitent en permanence sur la lune avec des périodes de rotation allant de 2 à 4 ans.

Juste Maintenant...

Nous sommes en septembre 2099 et la concurrence est rude entre toutes les exploitations, les coups bas se multiplient alors que sur Terre, la Chine annexe le Japon, devant l'indignation du reste du monde (mais pas plus, trop costauds les chinois...).

Les personnages font partie de la « CLE », Communauté Lunaire d'Exploitation, organisme de l'État Européen.

Ils sont à la fois enquêteurs, bras armé du conseil d'administration et contrôleurs de la bonne marche de l'exploitation. Ils endossent aussi parfois le rôle d'ambassadeurs auprès des concessions des autres pays. La concession européenne est située dans la partie sud est de l'océan des tempêtes (Euclides), près du cratère Wichmann C. l'Epsilon Inc., Cie du vieux continent est elle située tout au nord est de cet océan des tempêtes. La concession la plus proche est celle de l'Inde, à quelques centaines de kilomètres au sud est, dans la mer des Nuées, tout prêt du cratère Bullialdus. Dans les plus actives, la concession des USA est située à l'est, dans la mer de la Fécondité, aux pieds des cratères Messier – Messier A et il est à noter que la concession d'état a fusionné avec la Cie privée il y a juste trois mois. La concession Chinoise se trouve dans la partie orientale de la mer de la sérénité, près du cratère Bessel.

Les affrontements sont rares entre concessions mais il en est autrement dès qu'il s'agit d'affaires d'hommes. La xénophobie est très présente et les inimitiés profondes.

Sur la lune on recycle son air et son eau, des navettes cargo approvisionnent chaque mois les stations. Les déplacements se font avec un dorsal à air comprimée ou grâce aux LEM d'exploitation.



MOON'S OCEANS

Le principe du système de jeu reste léger et fluide. Le personnage est représenté par deux caractéristiques :

Physique (pour tout ce qui est physique) et **Mental** (pour tout ce qui est mental). Le total des deux devant être égal à 7. Une troisième valeur « **Oxygène** » correspond à des points de destin (1 seul au départ). Toutes les actions sont résolues en utilisant la caractéristique appropriée + 1D10 contre une difficulté donnée par le meneur de jeu (moyenne 8). Mais le plus important reste la narration. Le PJ doit être précis et épique dans ses déclarations d'intention. Vous devez vous rapprocher, dans l'esprit, d'un mix entre Outland, Total Recall, Meurtre dans l'espace et Ghost from Mars (ouaip, tout ça, faut être fun...). Malgré la vocation jetable de ce... jeu, si vous souhaitez conserver le personnage sur plus d'une partie, récompensez le avec un point d'Oxygène ou de caractéristique de temps en temps.

Alternative sous emphet...

En cas de résolution d'une action classique, le PJ et le MJ empoignent leur téléphone portable : au « Top », le premier qui compose en SMS « allo Houston ? On a un problème » emporte l'action.

En cas d'affrontement entre un PJ et un PNJ, le joueur et le Meneur empoignent leur téléphone portable et au « top » : le premier qui fait sonner celui de l'autre a gagné l'opposition.

Si vous n'avez pas de Tél portable, revenez aux dés, c'est plus sain

Beaucoup d'infos proviennent de l'excellent site de Roland Aberlin : <http://r.aberlin.free.fr/lune/lune.htm>

Cas Simple

Alors que les joueurs vont faire exploser un énorme rocher de minerai, ils sont attaqués par une corvette qui semble de construction chinoise mais dont la tactique paraît moins subtile. Les joueurs ne peuvent lutter et doivent fuir mais rien ne les oblige à quitter complètement les lieux... Ils découvriront alors l'identité de leurs adversaires, de bons vieux européens mais n'appartenant à aucune compagnie répertoriée.

Cette affaire fera grand bruit et les PJ vont se retrouver expédiés comme enquêteurs sur les différentes bases lunaires, y compris la zone franche. Toutes les infos qu'ils pourront glaner seront suivies bien sûr de répercussions, y compris sur terre.

La « GamaCorp », société en question, entretient une flottille pirate de 5 corvettes d'origines diverses et 400 hommes pour intervenir et frapper là où un gros gisement de Niobium est localisé. Les attaques passant en général pour des accidents de manip d'explosifs.

L'enquête menée et les éventuels espions ou traîtres démasqués, il n'appartient pas aux Joueurs de démanteler l'armada pirate de GamaCorp...

Faut pas pousser...

Pirates de la fin des temps

L'univers

Les différentes phases de réchauffement climatiques ont transformé la terre en archipel.

Ainsi l'Eurasie est un vaste ensemble d'îles grandes et petites. L'Amérique est limitée principalement à deux grandes îles : l'île Rocheuse au nord et l'île andine au sud et entre les deux une mosaïque de petites îles. L'Afrique est également un grand archipel.

Deux forces politiques luttent dans cet univers :

- Le **Khanat** : Les Mongols parti de leur petite île ont conquis les îles du Pamir, du Karakorum, de l'Altaï, de l'Oural et la grande île Hymalayenne et sont entrain de conquérir les archipels chinois et japonais à l'est et l'île du Caucase à l'ouest. Ils maîtrisent une technologie baroque qui consistent à fabriquer des organismes vivants artificiels. Ainsi ils possèdent de nombreuses armes vivantes.

- Le **nouveau Vatican** est une théocratie qui domine l'archipel Européen. Depuis la Nouvelle Rome située dans l'île alpine ils font respecter la loi religieuse chrétienne sur toutes les îles d'Europe.

Ils sont en guerre non seulement contre le Khanat pour protéger le Caucase mais aussi contre des groupes dissidents.

Les Pirates

Les joueurs jouent des pirates attirés par l'appât du gain. Ceux ci sont généralement installé sur les îles rocheuse et andine profitant de l'anarchie politique régnant dans ces îles. Ils font de vastes campagnes où ils attaquent aussi bien les navires du Khan que ceux du Nouveau Vatican. Ils pensent juste à se remplir les poches.

Les créatures marines

Les océans sont peuplés de nombreux monstres marins (serpents de mer, Kraken etc.). Mais il existe aussi un peuple de mutants aquatiques. Ils ont des branchies respiratoires et des mains et des pieds palmés. Ils vivent dans des cités sous-marines. Les pirates commercent parfois avec eux.

La magie

La magie est basées sur les quatre éléments. Le magicien qui souhaite lancer un sort choisi un élément et doit choisir également un verbe qui défini l'effet à donner à cet élément.

Le système

Le système de jeu utilise un jeu de fléchette. Il s'agit de faire le meilleurs score possible. Un bullseye sera une réussite critique et une flèche hors de la cible un échec critique. Le MJ définira la difficulté de l'action et c'est cette difficulté qui permettra de calculer le seuil à partir du quel l'action sera réussie.

Synopsis

Les mongols ont installé un de leur palais flottant près des côtes du caucase. Les pirates devront essayer de s'en emparer. Mais ce palais est escorté de nombreuses jonques toutes équipées de lézards cracheurs de feu. (Faites comprendre aux pj que ramener une de ces armes vivantes à leur chef peuvent faire d'eux des héros.). Sur le palais proprement dit ils devront affronter des soldats mais aussi des mages adeptes du feu.

Fabien Lyraud

TITANIC

IL FAIT NUIT, LE VENT SOUFFLE, L'EAU EST GLACÉE. Soudain, un iceberg. Il heurte la coque et l'insubmersible TITANIC commence à couler. Les passagers réunis dans le restaurant se mettent à paniquer et il est hors de question qu'un autre crève avant eux.

Incarnez-vous un des malchanceux à survivre ou aurez-vous le privilège de mourir dans d'atroces souffrances glacées ?

Et oui, ici le but est simple, vous incarnez un personnage désirant à tout prix survivre et son destin souhaitant le tuer pour créer le mythe.

--- LA CROISIERE ---

Le MJ est le Capitaine, les PJs et PNJs sont des Passagers. Le Capitaine a pour but de faire sortir les Passagers en utilisant les propositions des Passagers pour recréer une ambiance de film catastrophe.

Les Passagers ont pour but d'influencer le récit du Capitaine par des actions de Perdre la vie et Sauver des vies.

En traversant une passerelle de fortune un Passager pourra tenter de "glisser en se cognant la tête sur la passerelle avant de tomber dans les flammes de la chaudière". Le Capitaine définit alors une difficulté mais rien n'empêche un autre passager de vouloir le sauver en remplaçant la difficulté par son propre jet de Sauver des vies.

Pour éviter tout abus le nombre de tentative de suicide involontaire et de sauvetage sera limité à 1 chacun par scène et par personnage.

--- CONSIGNE DE SECURITE ---

Chaque joueurs ou non-joueurs possèdent 3 points de survie et un score de 5 points qu'il répartit entre les deux caractéristiques suivantes :

- Perdre la vie : Elle détermine ses chances de perdre la vie.
- Sauver des vies : Empêcher les autres de mourir et ainsi de cumuler les points.

Pour faire une action on jette 1d6 et on additionne la caractéristique appropriée. Si on fait plus que la difficulté ou que son opposant l'action est réussie.

Quand un joueur réussit à mourir il perd 1 point de survie. Une fois à 0 il meurt et a terminé le jeu. A chaque point de survie perdu le joueur gagne des points (cf. La Classe). Néanmoins on ne peut pas mourir deux fois dans le même lieu ou de la même manière.

Des objets ramassés ou utilisés peuvent apporter un bonus ou un malus allant de +1 à +3.

Par exemple une porte de bois donnera +1 pour sauver de la noyade, la bouée donnera +2 et le gilet de sauvetage +3.

Inversement nager avec un enfant donnera +1 à vos chances de mourir, avoir une balle dans la jambe +2 et une enclume dans la poche +3.

--- PREMIERE CLASSE ---

Mourir requiert du style. Plus la méthode utilisée sera originale ou spectaculaire plus le joueur gagnera de points de victoire. Ce score est à la discrétion du MJ. Par exemple mourir entre la coque et l'iceberg durant la collision en tombant du bastingage rapporte 5 points, écrasé sous la coque quand le bateau casse en deux 4, la noyade 3, piétiné par la foule en liesse 2, à cause d'un lustre qui tombe 1, en se taillant les veines 0.

Celui qui aura réussi à cumuler le plus de points à la fin de la partie aura gagné et pourra commencer avec un point de survie de plus à la prochaine partie. Et donc vous devrez éviter que les autres ne gagnent trop de points en les sauvant.

--- MAUVAIS OEIL ---

Une règle optionnelle permet à un Passager de réaliser un suicide minable sur un autre joueur pour qu'il meure en gagnant peu de points. Cette action empêche le joueur meurtrier de tenter de perdre la vie dans cette scène mais n'empêche pas le suicidaire de retenter de perdre la vie avec sa propre action.

--- SCENARIO BATEAU ---

On connaît tous l'histoire mais au cas où, vous pouvez relire l'introduction. Merci de votre compréhension et coulez en paix.

Le jeu s'arrête à l'arrivée des secours. Mais rien n'est perdu, grâce à la magie du DVD et de son menu interactif vous pourrez recommencer à l'infinie en changeant l'aventure.

--- REMERCIEMENT ---

Je tiens à exprimer ma gratitude aux 1523 personnes ayant donné leur vie pour que ce projet puisse exister.

Apa



Les **U.S. Navy SEALs** sont des commandos de la marine américaine qui agissent en petits groupes derrière les lignes ennemies et sont entraînés à intervenir sur n'importe quel théâtre d'opérations comme l'indique leur acronyme SEAL : SEA Air Land, soit en français « mer air terre ». Héritiers des forces spéciales formées pendant la 2nd Guerre Mondiale, les SEALs en tant que tels virent le jour au début des années 60 sous l'impulsion du président Kennedy. Ils participèrent activement à la guerre du Vietnam puis à toutes les missions menées par les États-Unis jusqu'à présent.

Aujourd'hui il y a officiellement huit SEAL Teams en activité, numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 et 10. L'ancienne équipe n° 6 a été remaniée en une nouvelle unité antiterroriste, mais pour les besoins du jeu elle existe toujours en secret, spécialisée dans les opérations en milieu maritime : sécuriser un navire contre la piraterie, intercepter une cargaison de drogue ou un transport illégal d'armes, intervenir sur une prise d'otages sur une plate-forme pétrolière ou un bateau...

Les personnages des joueurs font partie d'une escouade de 8 commandos parachutée sur l'objectif, déployée depuis un sous-marin ou acheminée sur site par un bateau à grande vitesse, furtif et armé, le Mark V (Cf. image ci-dessous). Une fois le travail effectué, l'escouade va au point de rendez-vous pour être évacuée par hélicoptère ou par bateau.



LES APTITUDES d'un PJ sont le **COM**bat (donner un coup, tirer, lancer une grenade), la **DEF**ense (parer, esquiver, se mettre à couvert, se cacher) et l'**ACT**ion (toutes les autres activités : courir, escalader, nager, pister, décrypter un code, poser un piège, soigner un blessé, conduire...). Elles varient de 6 (excellente) à 1 (faible). Grâce à leur entraînement, les SEALs commencent la partie avec le maximum partout : 6.

En plus de l'entraînement commun, chaque soldat occupe une spécialité dans l'équipe qui lui donne un bonus de +2 aux actions qui en dépendent (voir tableau en haut de page) ainsi que du matériel supplémentaire.

MATERIEL : Standard : palmes, gilet de flottaison, bouteille d'air, masque respiratoire, filin, mousqueton, flexicuffs, outil multi-usages, montre, lampe, bâtons lumineux, boussole, lunettes de vision nocturne, radio avec micro et oreillette qui relie le soldat aux autres membres de l'équipe, trousse de soins (usage unique). **Protections** : casque, gants, genouillères, veste pare-éclats (absorbe une fois 1 niveau de blessure). **Armement** : poignard, pistolet avec silencieux, fusil d'assaut M4A1 avec silencieux, viseur point rouge et sous le canon un lance-grenades M203 ou un fusil de chasse XM26 LSS, plusieurs grenades, fumigènes. **Leader** : veste pare-éclats utilisable 2 fois. **Radio** : radio satellite pour contacter le QG (demande de renseignements complémentaires, de soutien aérien, d'évacuation ; à la discrétion du MJ). **Pisteur** : ordinateur portable étanche avec cartes et GPS. **Infirmer** : 5 trousses de soins supplémentaires. **Sniper** : à la place du M4A1 un fusil de précision M14 (vise la tête, mort instantanée). **Mitrailleur** : à la place du M4A1 une mitrailleuse M249 (double le nombre de tirs). **Artificier** : mines, explosifs, lance-roquette (1 coup, nettoie une zone de 6 m de Ø). **Pilote** : trousse de mécanicien (répare ou démarre n'importe quel véhicule).

ATTAQUE +1C M2
DEFENSE +1D M1
ACTION +1A M0

AGRESSIVE +1C
PRUDENTE +1D
PRECISE +1A

MOBILE M4
ACROBATIQUE +1D M1
STATIQUE +1A M0

SEUIL DE DIFFICULTE
3 FACILE
5 COURANT
7 RISQUE
9 DIFFICILE
12 HEROIQUE

+2 VIE ZONE ROUGE
8 TOUCHER CIBLE
+2 CIBLE MOBILE
+2 CIBLE DISTANTE

AVANTAGES DES SPECIALITES (BONUS +2 AU JET)
LEADER TACTIQUE, COMMANDER, CLOSE COMBAT
RADIO TRANSMISSIONS, CODES, INFORMATIQUE
PISTEUR PISTER, CARTOGRAPHIE, INTERPRETE
INFIRMIER MEDECINE, ARMES BACTERIOLOGIQUES
SNIPER CAMOUFLAGE, TIR A LONGUE DISTANCE
MITRAILLEUR PORTER UNE CHARGE, TIR DE COUVERTURE
ARTIFICIER EXPLOSIFS, PIEGES, LANCER UNE GRENADE
PILOTE CONDUIRE, PILOTER, MECANIQUE



Mission « Off Shore » : Des terroristes ont investi la plate-forme pétrolière ECO VI lors de son inauguration. Outre retenir en otage le gouverneur d'Alaska, présent pour la cérémonie, leurs motivations sont inconnues... En fait, le concepteur d'ECO VI est un ripou : la plate-forme dissimule dans un pilier des serveurs illégaux utilisés pour des transactions boursières par internet et les mercenaires souhaitent accéder à la source des données. Mercenaires : ATT 3, DEF 3, ACT 3. ATT 5, gilet pare-balle pour le chef.

SUR LE TERRAIN quand un PJ tente une action, son joueur lance un d6 et un d10, et il en choisit un (PNJ, juste 1d6) :

- S'il choisit le d6 pour réussir l'action, le soldat se fie à son entraînement, il appuie ses camarades et renforce l'esprit d'équipe de l'escouade qui gagne 1 en **cohésion** (+) si l'action réussit et est utile à la mission (à la discrétion du MJ).
- S'il opte pour le d10, lorsque le résultat du d6 ne permet pas de se sortir d'une situation critique, le soldat la joue solo, perd le contrôle ou puise dans ses ressources pour accomplir un coup d'éclat au prix d'une entorse au travail d'équipe. L'escouade gagne 1 en **brouillard de guerre** (-). De plus, une fois l'action terminée, le personnage perd 1 point dans l'aptitude concernée (une aptitude à 0 = hors de combat). Une fois le dé choisi, on l'additionne au score de l'aptitude concernée. Pour réussir une action, il suffit de dépasser le Seuil de Difficulté (SD) fixé par le MJ ; voir table en haut de page. Il faudra donc judicieusement jongler entre ces deux options pour mener à terme la mission et survivre...

COHESION & BROUILLARD DE GUERRE : Ces points sont mis en commun. A n'importe quel moment, un joueur peut dépenser 1 point de (+) de l'escouade pour bénéficier de +1d6 à une action. Le MJ peut utiliser 1 point de (-) pour un PNJ ennemi pour ajouter +4 à une action ou éviter une blessure.

ATTITUDES : Le soldat choisit un comportement en combinant trois attitudes (Cf. tableau en haut de page). Tant que l'escouade a plus de points de (+) que de (-), tous bénéficient des bonus indiqués. Le nombre de m parcourus en 1 round dépend aussi des attitudes. A chaque round, on peut faire varier une des attitudes pour changer de comportement. Exemple : Une Attaque Prudente Acrobatique permet de bouger de 3 m et si (+) > (-) elle donne un bonus de +1 à l'ATT et +2 à la DEF.

SANTE : Un personnage a 4 niveaux de vie, chaque blessure en fait perdre un. Lorsqu'il n'en reste qu'un (zone rouge), le SD des actions augmente de 2. A 0, si le personnage ne bénéficie pas d'une évacuation médicale immédiate, il meurt. Un jet de médecine réussit au SD 12 ou l'utilisation d'une trousse de soins font regagner 1 niveau de vie. On ne peut récupérer de la sorte qu'un seul niveau par jour.

COMBAT : Initiative au début du round = COM + 1d6. Un personnage surpris ne lance le d6 qu'au round suivant. Le SD pour toucher avec un jet d'ATT est de 8 (Cf. tableau). En cas de réussite, le nombre maximum de PNJ neutralisés est égal au nombre de points qui dépassent le SD. Un PNJ équipé d'une protection doit être touché deux fois. Un PJ touché perd seulement 1 niveau de vie, sauf si sa protection encaisse le coup. Si on esquive au lieu d'attaquer, le SD pour la DEF est de 9. On peut esquiver autant de coups que le nombre de points qui dépassent le SD. Un M203 ou une grenade touche une zone de 5 m de Ø. Un XM26 LSS peut aussi défoncer une porte verrouillée.

MUNITIONS : En combat, deux jets successifs de 1 net font perdre des munitions : le joueur noircit un rond sur la feuille, soit : grenades, munitions pour le M203 (LG) ou le XM26 LSS (FC), munitions pour les armes à feu. Lorsque tous les ronds sont noircis pour un type d'arme, il arrive à court de munitions. Un soldat peut prendre un round pour donner un de ses ronds à un camarade s'il est à côté de lui.

Les défis du mois

Ce mois-ci, ce sont deux défis du mois sur le thème Océan. Le premier, imaginé par Emmanuel Gharbi, est un jeu de narration envoûtant qui changera à n'en pas douter vos habitudes de jeux (et d'interprétation).

Le deuxième (écrit par Laurent Devernay), s'il est plus classique dans sa forme, vous réservera de longues heures de jeu à essayer de démêler des complots diaboliques et à tenter de sauver votre peau des factions qui la veulent.

Bref, deux défis relevés avec classe et efficacité.

La tentation de l'abysse

Emmanuel Gharbi, auteur d'Exil et de Final Frontier entame les hostilités avec un jeu étrange et fascinant, qui parle de sueur, de pêche et de bateaux.

Inhumains

Laurent Devernay enchaîne avec habileté avec un jeu de complots, de secrets et d'océan, qui réservera des parties enlevées à vos joueurs.



LA TENTATION DE L'ABYSSE

Un jeu d'Emmanuel Gharbi

LA TENTATION DE L'ABYSSE

UN JEU DE RÔLE DE VOYAGE ET D'IMPROVISATION PAR EMMANUEL GHARBI

« Qu'on soit d'en haut qu'on vienne d'en bas
Quand on est loin, ça compte pas »
Bernard Lavilliers, Santiago

Un jour, poussés par d'impérieuses raisons, ils sont partis. L'horizon en ligne de mire, ils ont tracé la route. Et les voilà ensemble, sur le pont de ce vieux baleinier poussif qui pue l'huile de moteur, le poisson, la sueur et l'urine, au milieu d'étranges marins. Sur les flancs pourris de rouille du navire, on ne déchiffre plus son nom, depuis bien longtemps. Pourquoi ont-ils embarqués ? S'en souviennent-ils, eux-mêmes ? Et pourquoi remontent-ils à bord, après chaque escale, comme s'ils ne pouvaient résister ? Malmené par les déferlantes, le baleinier trace inlassablement sa route. Poursuivant les tempêtes qui balaient les océans du globe, il s'y jette avidement, comme si chaque homme à bord avait décidé de défier les éléments déchaînés, de cracher à la face du destin. A la barre, inflexible, le Capitaine, obsédé par le but qu'il poursuit depuis toujours : tuer la bête qui se cache sous les tempêtes pour dévorer navires et marins. Il est prêt à tout sacrifier à ce but. Tout et en premier lieu les hommes qui l'accompagnent dans cette course dans fin.

Pour les passagers du vieux navire, le temps et l'espace semblent se diluer. Combien d'escales ont-ils vécues, combien de tempêtes ont-ils affrontées ? Tout semble se confondre, comme dans un rêve. Un jour, ils font relâche dans un port, quelque part au sud. Couleurs bigarrées, grands sourires blancs des gosses aux ventres gonflés, cris et joie malgré la faim. L'espace d'un souffle et ils longent les quais de béton noirci d'un grand port du Nord, sous le regard éteint d'hommes et femmes perclus de froid et de misère. Au fil des escales, les odeurs tourbillonnent et se mélangent : terre riche aux relents de tourbe, moiteur sucrée des jungles, épices piquantes des marchés, vapeur animale des corps serrés sur les quais, remugles des fumées, du fioul et de l'acier, du béton corrodé... A chacune de ces haltes, on boit, on danse, on aime, on meurt. On se mêle à d'autres êtres, à leurs peurs, à leurs projets. On voit le meilleur et le pire de l'homme.

L'heure du départ finit par sonner. Le baleinier à l'odeur de poubelle fonce au maximum de sa vitesse, haletant comme si ses poumons diesel allaient éclater. Sur le pont, les voyageurs embarqués sans qu'ils sachent vraiment pourquoi côtoient l'étrange équipage. Des hommes sans âge, à la peau brûlée par le soleil et les embruns, qui répondent aux ordres du Capitaine sans jamais le contredire. C'est à peine s'ils prononcent quelques mots. La traque s'éternise. L'ennui monte. La tension aussi. Parfois, le sang coule et un cadavre est jeté par dessus bord. Mais rien n'entrave jamais la course du baleinier... Jusqu'à la prochaine tempête... Jusqu'au prochain affrontement avec la bête.

Un grain se lève à l'horizon. C'est le moment que tous attendent et redoutent à la fois. Une épreuve autant qu'une libération. Alors que le baleinier affronte des creux vertigineux, la bête sournoise frappe. Qui pourrait dire la forme qu'elle revêt ? Elle semble se confondre avec la violence des vagues, la mousse de l'écume, les éclairs rageurs et la masse compacte et cinglante de la pluie qui frappe le baleinier avec une telle force qu'on la croirait douée de raison. Est-ce le hurlement du vent ou celui du monstre, frappé par les harpons pneumatiques ? Dans la frénésie du combat, la navire paie un lourd tribut humain : des hommes sont jetés dans les flots furieux et disparaissent en hurlant, d'autres sont écrasés contre le pont par une gigantesque caudale à peine entraperçue. Le combat dure jusqu'à l'épuisement. La bête et le Capitaine se poussent réciproquement jusqu'à leurs ultimes limites. Parfois c'est le navire blessé qui fuit la tempête. Parfois, c'est la bête qui plonge dans les insondables profondeurs. Mais elle revient toujours. Chaque bataille n'est qu'un drame recommencé.

« La tentation de l'abysse » est un jeu de rôle sur le thème du voyage, de l'errance et de la rêverie. Vous y interprétez un voyageur, embarqué dans un périple sans fin et sans repères à bord d'un navire dirigé par un homme dont tout indique qu'il a perdu la raison.

LA TENTATION DE L'ABYSSÉ

« Pas moi qu'ai fait les voyages
C'est les voyages qui m'ont fait »

Bernard Lavilliers, Voyageur

Votre voyageur est défini par deux éléments : sa **Saudade** et sa **Violence**, représentés sous forme de jauge pouvant varier de 0 à 12. La **Saudade**, c'est cet indéfinissable vague à l'âme, mélange de langueur, de tristesse, de nostalgie du pays ou de l'être aimé. Si la jauge est basse, le voyageur se sent maître de son destin, de sa vie. Son errance prend sens. Si elle augmente, le personnage s'enfonce dans la rêverie ou se perd dans ses regrets. La **Violence**, c'est l'énergie brute et destructrice, la colère qui dévore et peut céder la place à la haine. Pour définir la situation des jauges avant de jouer, lancez 2 dès à 6 faces. Ne les additionnez pas mais choisissez d'appliquer le résultat de chaque dé à l'une ou l'autre des jauges.

Choisissez maintenant le nom de votre voyageur, si tant est qu'il s'en souvienne ou n'ait pas décidé de l'oblitérer à jamais. Dans ce cas, un surnom fera l'affaire. Déterminez ensuite ce qui l'a poussé à entreprendre ce voyage. Pourquoi est-il parti ? Pourquoi a-t-il quitté les siens ? Qu'a-t-il laissé derrière lui ? La raison de ce départ va influencer sur vos jauges (sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 1 à la création) :

- Ce voyage est une catharsis : le voyageur fuit ses actes passés, un amour perdu, sa culpabilité ou ses échecs et cherche la rédemption (Saudade +1).

- Ce voyage est un exil imposé : le voyageur a été chassé de chez lui, contre sa volonté (Violence+2).

- Ce voyage est un défi : le voyageur cherche à se surpasser, à savoir ce qu'il a vraiment dans le ventre. (Violence +1).

- Ce voyage n'est qu'un pis-aller: miné par l'ennui, le voyageur ne cherche qu'un moyen d'occuper son esprit engourdi (Saudade +2).

- Ce voyage est une croisade : le voyageur est animé par une cause, qu'il soit idéaliste ou vengeur (Violence +1, Saudade -1).

- Ce voyage résulte d'une dérive : le voyageur est perdu, il ne croit plus à rien et ne cherche rien en particulier, si ce n'est peut-être l'oubli (Saudade +1, Violence -1).

- Ce voyage est une quête : le voyageur cherche quelque chose de précis : l'âme sœur, l'illumination, la connaissance... (Saudade -1).

- Ce voyage est initiatique : sans préjuger de ce qu'il trouvera, le voyageur est dévoré par une insatiable curiosité, de soi et des autres (Saudade -2).

« En pleine jungle je chantais l'amour et la crasse
Pour quelques joints, du soleil, du rhum et des
passes »

Bernard Lavilliers, Nord-Sud

Ce jeu ne repose pas sur une continuité de scénarios, mais propose plutôt de vous plonger dans une succession de scènes non linéaires, tranches de vie éclatées que chaque joueur animera successivement, comme les morceaux épars d'un carnet de voyage commun.

Pour commencer le voyage, désignez un joueur par vote ou tirage au sort. Tout en interprétant son voyageur, il est à présent chargé d'amorcer une scène, de gérer les personnages rencontrés par les voyageurs et les situations apportées par leurs improvisations. En effet, si le joueur ainsi désigné assume, pour la durée de la scène, le rôle de conteur, chacun est invité à apporter ses propres éléments à la narration. C'est donc en commun que sera développé le thème de la scène. Tour à tour, celui-ci pourra être trivial ou poignant, drôle ou dramatique, étrangement onirique ou douloureusement réel. Une scène peut ainsi durer 5 minutes ou 5 heures : tout dépend de la volonté et des envies des joueurs, qui décideront en commun quand la scène doit être conclue. On passe alors à la scène suivante et le rôle de conteur est confié à un autre joueur.

La cohérence ou la continuité entre les différentes incarnations du Capitaine ne doivent pas être un problème : de toute évidence il est fou et ses ordres parfois contradictoires. Tout comme ce jeu, il est schizophrène.

Avant d'amorcer une scène, le conteur doit en déterminer le type, un cadre très vague. Pour ce faire, il peut avoir recours au hasard ou au destin. Si le hasard est retenu, il lance 2 dès à 6 faces sur la table des Scènes, avec le risque de tirer une rencontre avec la Bête. S'il penche pour le destin, il choisit librement sur la même table. Mais la scène suivante sera alors forcément déterminée par le hasard...

[2] Embarquement / Débarquement : le navire accueille un nouveau voyageur ou voit descendre définitivement l'un de ses passagers. Cela peut-être un voyageur-joueur ou pas.

[3] Ennui, rêverie : que ce soit à bord du baleinier, perdu sur une mer d'huile, ou sous une pagode écrasée de chaleur, il s'agit d'une scène contemplative.

[4 - 5 - 6] Escale : le baleinier fait relâche dans un port et les voyageurs sont à terre. Tout peut donc arriver.

[7 - 8] Vie à bord : la scène sera centrée sur l'équipage, ses jeux, son travail ou la tension entre ses membres.

[9-10] Rencontres sur l'océan : le baleinier va-t-il croiser des pirates, une épave, des naufragés ?

[11] Le Capitaine : la scène doit tourner autour du Capitaine, de ses secrets, de son obsession...

[12] Combat contre la bête : sur une mer déchaînée, l'équipage du baleinier sans nom se mesure à la violence de la bête des profondeurs.

LA TENTATION DE L'ABYSSE

Il est bien sûr possible de faire une pause entre chaque scène pour permettre au conteur suivant d'imaginer la scène à venir. Tout comme il peut simplement demander leur avis aux autres joueurs ou encore se contenter de leur indiquer la situation de base pour les laisser développer...

« Question de peau – question de veine et de couleur
Question de trop – question de chance – marge
d'erreur »

Bernard Lavilliers, Question de peau

Il arrive parfois que le résultat des actions et interactions menées par les Voyageurs ne soit pas évident. On a alors recours à un jet de dés. Toutefois, on ne décompose pas les choix des Voyageurs en une multitude de petites actions. On parle plutôt d'objectifs. Prendre l'ascendant sur un contradicteur, tuer un homme, séduire une femme, mettre un terme à une relation, convaincre une foule, survivre à un assaut de la Bête, rendre le sourire à un ami qui souffre ou attirer mille malédictions sur un adversaire... Autant d'objectifs possibles.

Chaque objectif se voit attribuer une « énergie » à déployer. Cette valeur prend en compte la difficulté intrinsèque de l'objectif, mais aussi l'effort, la volonté, la détermination dont il faudra faire preuve pour le mener à bien. Frapper le visage d'un homme jusqu'à ce qu'il meure, ce n'est pas un acte anodin, c'est dur et c'est sale. Il faut être décidé et aller jusqu'au bout. Si un objectif simple aura une valeur d'énergie de 3, la majorité des objectifs se situeront entre 5 et 15. Mais les plus grands défis pourront atteindre 25 ou 30... C'est le conteur de la scène qui fixe l'énergie à déployer. En cas de désaccord, ayez recours à un vote à main levée.

Pour atteindre l'objectif, le voyageur choisit librement le nombre de dés à 6 faces qu'il souhaite lancer. Il suffit ensuite d'additionner les résultats. Si le total dépasse l'énergie à déployer, il pourra décrire la façon dont les choses se passent, généralement à son avantage. Dans le cas contraire, c'est le conteur qui décrira les résultats des actions du Voyageur, généralement à l'encontre des souhaits de ce dernier. Dans le cas d'objectifs opposés, chaque partie choisira librement le nombre de dés qu'il lancera et celui qui aura le plus haut score décidera des événements. Il incombe donc à chacun de décider comment il s'investit dans la réalisation d'un objectif, avec quelle énergie, quelle puissance ou quelle hargne.

« Nous étions jeunes et larges d'épaules,
On attendait que la mort nous frôle »

Bernard Lavilliers, On the road again

Naturellement, s'investir dans ses objectifs aura un effet sur l'état d'esprit de votre voyageur. Peut-être va-t-il se découvrir ? Va-t-il tout sacrifier pour accomplir son destin ?

Pour le savoir, comptabilisez à chaque lancer les dés donnant un résultat pair. Chacun de ces dés va faire augmenter ou diminuer une jauge d'un point. La jauge concernée et son évolution dépendent de l'objectif poursuivi par le Voyageur :

- Si l'objectif était spirituel, intellectuel ou moral, si l'objectif avait pour sujet la propre personne du voyageur ou représentait une contrainte personnelle librement choisie, c'est la **jauge de Saudade** qui est en jeu.

- Si l'objectif était physique ou social, tourné vers ou contre les autres, c'est la **jauge de Violence** qui va être modifiée.

- Si l'objectif montrait une volonté d'échange, de découverte, de curiosité, de partage, d'épanouissement commun, s'il s'agissait d'un acte d'ouverture ou désintéressé, la **jauge va baisser** du nombre de dés pairs obtenus.

- Si l'objectif était tourné vers soi ou la coercition des autres, la satisfaction d'intérêts personnels, s'il illustrait le refus de se mêler au monde, le repli du voyageur vers lui-même, la **jauge va augmenter** du nombre de dés pairs obtenus.

Il ne s'agit aucunement de porter un regard moralisateur sur les actes du Voyageur, simplement de savoir vers quoi le conduisent ses choix au cours de son périple.

Fatalement, les jauges vont donc être modifiées au fil des scènes et elles peuvent même tomber à zéro ou atteindre 12. Si cela arrive, le périple touche alors à sa fin pour le voyageur concerné :

- Si la jauge de Saudade atteint 12 : le personnage a succombé à une forme de langueur. Perdu dans la joyeuse souffrance de la Saudade, il quittera le navire à la prochaine scène et disparaîtra dans le vague. Sans doute végétera-t-il quelque part, au bord d'un quai, dans une fumerie ou un bordel...

- Si la jauge de Violence atteint 12 : le personnage est consumé par sa colère. Il a placé son existence sous le signe de la violence et il s'est fatalement dirigé vers son autodestruction. La prochaine scène devra être consacrée à sa mort.

- Si Saudade et Violence tombent toutes deux à zéro : le personnage s'est réconcilié avec lui-même. Selon le voyageur, on pourra dire qu'il a vaincu ses démons intérieurs, qu'il a trouvé sa place dans le monde ou les réponses qu'ils cherchaient. Il peut à présent quitter le navire. Rentrera-t-il chez lui ? Refera-t-il sa vie sur le lieu de sa dernière étape ? C'est une autre histoire

Emmanuel Gharbi



Indulgence

Un jeu de Bob Darko

Inhumains

Par Bob Darko

Notre race a toujours vécu au plus profond des océans, se nourrissant et s'épanouissant à partir de ce qu'elle y trouvait. Puis, les humains sont arrivés, se sont développés et ont commencé, inconsciemment ou pas, à contaminer ce qui les entourait. Réchauffement atmosphérique, pêche, pollution, essais nucléaires. Les conséquences importaient peu pour eux, seul leur propre bénéfice entraînait en ligne de compte.

A l'époque, l'intervention d'un groupe d'océaniens dissidents avait provoqué le naufrage du Titanic. Aujourd'hui encore, les descendants de cette communauté sévissent dans ce qui s'appelle le Triangle des Bermudes. Ces actes de violence et de cruauté ont divisé l'opinion de notre peuple pour au final nous inciter à empêcher les rapprochements éventuels avec les humains.

Le Conseil qui dirige nos semblables (les océaniens, nommés ainsi pour être différenciés de ceux qui se font fièrement appeler terriens) a mis du temps à réagir. Impulsifs ou réfléchis, certains d'entre nous ont pris forme humaine pour rejoindre la surface et agir à leur façon. Peu sont revenus. Aujourd'hui, finalement, le Conseil a pris sa décision. Vous devez à votre tour aller sur la terre ferme et empêcher vos anciens camarades de révéler l'existence des océaniens et même d'intervenir dans la destinée humaine comme certains l'ont déjà fait par le passé.

≈ Jouer un océanien ≈

Le joueur dispose de dix points qu'il répartit comme il le souhaite entre deux caractéristiques : Corps et Esprit. Les points restants définissent le maximum de sa réserve d'eau.

Chaque joueur choisit alors, après avoir brièvement défini son personnage, 3 phrases de type « Sujet + Verbe + Complément » qui définiront ses traits principaux.

≈ Résolution des actions ≈

Pour résoudre une action, le joueur lance un nombre de D6 correspondant à la caractéristique adéquate (Corps pour les actions physiques, Esprit pour les autres).

Si le personnage possède un trait pouvant être utile, il peut relancer un dé qui ne lui convient pas.

Chaque dé affichant 4 ou plus est une réussite.

Si le nombre de réussites égale ou dépasse le nombre de réussites nécessaires pour cette action (à la discrétion du MJ), le joueur peut raconter l'issue favorable de l'action entreprise ou regagner un point d'eau s'il n'est pas à son maximum. Sinon, le MJ décrit les conséquences de l'action,

défavorables dans le cas d'un nombre de réussites insuffisant.

En cas d'action en opposition entre deux personnages, chaque opposant effectue son jet (Joueur/Joueur ou Joueur/MJ) et celui qui a le plus de réussites décrit l'issue favorable de l'action.

En combat, les protagonistes agissent dans l'ordre décroissant de leur Corps + Esprit.

Chaque blessure fait perdre (1 + réussites de l'attaquant - réussites du défenseur) points de Corps.

≈ Eau = Vie ≈

Les océaniens ont l'apparence des humains quand ils le désirent, ressemblant à de vagues formes humanoïdes aqueuses le reste du temps. Pas besoin pour eux de manger ni de dormir, l'eau satisfait tous leurs besoins.

Chacun peut dépenser un point d'eau pour annuler tous les dégâts qu'il subit suite à une attaque.

Chacun peut dépenser un point d'eau pour échanger définitivement ses valeurs actuelles et maximales de Corps et d'Esprit.

Un point d'eau peut également être utilisé pour relancer un dé.

Quand un personnage doit perdre plus de points de Corps qu'il n'en a, il perd l'excédent en points d'Eau. A 0 points d'eau, il meurt desséché et on n'en retrouve que de la poussière.

Chaque journée entière loin de l'eau fait perdre un point d'eau. Une immersion complète de huit heures dans de l'eau remet les caractéristiques et la réserve d'eau à leurs maxima.

≈ Mission ≈

La mission est simple : retrouver les océaniens dissidents pour les ramener à la raison et les empêcher d'interférer avec les humains. Certains tabloïds ont déjà fait état de créatures faites d'eau en diverses occasions. Si la rumeur venait à se concrétiser, ce serait une catastrophe pour la nation océanienne.

≈ La Coalition ≈

Ce groupe d'océaniens, sous l'égide du milliardaire August Miller, se réunit régulièrement dans le manoir de ce dernier. Le bâtiment en question se trouve sur les côtes françaises

et donne directement sur l'Océan Atlantique. Agissant dans le secret par la corruption et la violence quand nécessaire, la Coalition a à ce jour plusieurs objectifs :

- Rallier à sa cause l'ensemble des océaniens. Pour cela, tout ceux vivant sur la Terre ferme sont contactés et une proposition en ce sens leur est faite. Ceux qui refusent sont tués.
- Empêcher l'humanité de nuire à l'océan. Tous les moyens sont bons pour préserver l'océan et ses habitants.
- Garder l'existence des océaniens secrète.

L'organisation de la Coalition est hiérarchisée, chaque responsable cédant une partie de son autorité à une poignée de personnes de confiance. Celles-ci ont sous leurs ordres quelques membres qui, dans la plupart des cas, n'auront connaissance que de ceux affiliés au même responsable.

≈ Intégration ≈

Les personnages doivent tenter de se fondre parmi les humains sans faire remarquer qu'ils sont différents d'eux. Le monde dans lequel ils se retrouvent est essentiellement celui dans lequel nous vivons. La seule différence réside évidemment dans l'existence d'un peuple vivant sous l'eau. Toutefois, celui-ci est inconnu du commun des mortels et n'a que peu d'influence sur son quotidien.

Toutefois s'intégrer ne sera pas une mince affaire pour les personnages. La technologie leur est inconnue, de même que les mœurs. Leur société ayant choisi de vivre en autarcie, ils ignorent pour ainsi dire tout de la société dans laquelle ils se retrouvent. Sans le savoir, les personnages sont en difficulté par le seul fait qu'ils n'ont pas de papiers d'identité ni d'argent, pas de toit sous lequel dormir. Les premières heures passées sur la terre ferme seront donc sûrement employées à trouver des vêtements pour ne pas attirer l'attention puis à trouver un moyen de régulariser sa situation, à moins que le groupe ne décide de vivre en retrait en sustentant à ses propres besoins. Il s'agit là d'un choix qui pourra avoir des conséquences par la suite et risque de faciliter ou compliquer les démarches des personnages. En effet, il est plus rapide de prendre l'avion pour se déplacer que de passer par l'océan mais cela est impossible sans argent ni papiers d'identité.

≈ Campagne ≈

Au cours de celle-ci, les personnages devront découvrir les liens entre différentes affaires les intéressant en premier afin au final de faire un choix quand à leur mission d'origine.

≈ Noyades

Quoi ? Des personnes sont retrouvées noyées à divers endroits de San Francisco. Les meurtres, d'abord isolés, sont maintenant fréquents. Alors que le tueur semblait frapper au hasard, ses dernières victimes ont été acquittées récemment pour des déversements de produits toxiques dans l'océan.

Pourquoi ? Un groupe de personnes a contacté récemment le tueur pour lui désigner des cibles. En le menaçant, ils ont fini par le convaincre d'agir pour eux.

Comment ? Après un nouveau meurtre, les personnages feront le lien entre les cinq dernières victimes et pourront en déduire l'identité de la sixième, employée dans la même société et elle aussi acquittée. En tentant de la sauver, ils seront confrontés au tueur. Celui-ci, assassiné à son tour par un individu disparaissant aussitôt, leur avouera dans un dernier souffle ses liens avec la Coalition puis se transformera en flaque d'eau.

≈ Rumeurs

Peu de temps après le premier scénario, l'un des personnages reçoit un colis étrange ne portant aucune indication. Celui-ci contient des coupures de presse en provenance de l'Extraordinary. Celui-ci est un tabloïd basant l'essentiel de ses articles sur des phénomènes paranormaux. Les extraits découverts ici peuvent tous, avec plus ou moins de réflexion, être rapprochés des océaniens. De plus, ils ont tous été rédigés par la même personne : Cole Steigert. Les personnages peuvent choisir de se rendre au siège du journal pour en savoir plus.

Le colis : il a été expédié par un agent de la Coalition pour mettre à l'épreuve les personnages suite à leur coup d'éclat du premier scénario. Son contenu, détaillé dans l'encadré correspondant, devrait être à l'origine de plusieurs scénarios.

Cole Steigert : pour en savoir plus à son sujet, le mieux est encore d'aller directement au siège du Extraordinary. Celui-ci est un appartement loué dans un immeuble vétuste. Occupé par une demi-douzaine de personnes, il y règne un désordre omniprésent et une odeur de café et de nourriture grasse y flotte en permanence. Malheureusement, Cole Steigert n'est pas présent pour l'instant car il est parti enquêter sur le terrain. D'après ce qu'il en a dit à son rédacteur en chef (Steve Mackson), un groupe d'individus influents serait à l'origine de nombreuses disparitions, assassinats et activités douteuses. Il aurait trouvé une piste pouvant lui permettre de remonter jusqu'aux commanditaires. Malheureusement, pour l'instant, il semblerait que Steigert soit injoignable. Paranoïaque au possible depuis quelques semaines, il a refusé de dire où il allait et n'a contacté personne depuis. Mackson ne peut s'empêcher d'avouer sa crainte qu'il ne lui soit arrivé quelque chose.

≈ Piste

Alors que les personnages s'occuperont du contenu du colis, les personnages apprendront directement de Steve Mackson que l'appartement de Cole Steigert et le siège du Extraordinary ont été cambriolés. Dans un cas comme dans l'autre, en se rendant sur les lieux, ils découvriront un désordre sans nom et, étrangement, de grandes flaques d'eau ayant visiblement servi à rendre illisibles certains documents. Tout ce qui est électrique (ordinateurs compris) a été rendu hors service par l'eau.

Le rédacteur en chef est bien entendu atterré et certains de ses collaborateurs feront part de leurs théories farfelues concernant les responsables (adorateurs d'Elvis, ET...). Toutefois Mackson prendra les personnages à part pour leur transmettre une chemise cartonnée contenant divers documents qu'il a réunis ces derniers temps pour tenter de retrouver Cole Steigert. Coupures de journaux d'origines diverses et télégrammes reçus de Cole en personne lui ont permis d'émettre l'hypothèse qu'il se trouverait actuellement dans l'Ouest de la France. Sur place, ils retrouveront sans difficulté Cole qui,

Bill Heckson, océanien
Avec sa carrure imposante, Bill a su se faire rapidement une place parmi les dockers de San Francisco. Il compte bien repérer le Moby Dick, un bateau de braconniers chasseurs de baleines.
Bill est un baratineur. Bill a un don inné pour les langues. Bill est un bagarreur.
Corps : 5, Esprit : 2, Eau : 3

Description

Traits

Corps



Esprit



Eau



(Il se présente sous la forme d'articles consultables par les joueurs et dont les informations essentielles sont regroupées ici. Chaque article constitue une accroche de scénario que le MJ pourra développer à sa guise. Il n'est pas à exclure que parmi toutes ces informations se trouvent des fausses pistes)

- Un groupe d'écoterroristes appelés les Sharks attaquent usines polluantes et bateaux pêchant dans l'illégalité.

- Ocean Man, le mystérieux justicier de New York, fait la une des médias par ses sauvetages périlleux. Pour cela il manipule de l'eau pour neutraliser des malfrats, éteindre des incendies et autres.

- Dans le grand aquarium de New York, l'un des dresseurs est unanimement reconnu pour son don avec les animaux.

- Dans les étendues arides espagnoles vit un ermite qui, grâce à sa radio de fortune, met les gens en garde contre un peuple venu de l'eau et visant à les envahir.

- Des plongeurs en voyage sur l'île de la Réunion ont pris des photos de formes étranges vaguement humanoïdes se regroupant au fond de l'eau.

- Des navires de marchandises sont fréquemment attaqués au large de la côte Est américaine. Les marins présents à bord sont tous prêts à jurer ne pas avoir vu d'embarcation aborder leurs navires. Reste donc à voir comment opèrent les coupables.

- Les habitants de Lake Sutton disparaissent depuis quelques semaines. L'un d'entre eux a affirmé avoir vu deux formes humanoïdes en transporter une autre avant de disparaître avec elle dans les eaux du lac.

- Une étrange maladie semble toucher depuis peu un petit pays européen. Les malades, après avoir montré les symptômes d'une grosse grippe, finissent par se liquéfier. Ils ne laissent alors derrière eux qu'une flaque d'eau. Les personnages découvriront alors que dans ce pays se trouve une importante communauté d'océaniens et surtout que le cours d'eau voisin a été contaminé en amont par une usine de traitement de produits chimiques. La substance incriminée pourra par la suite être utilisée si nécessaire pour combattre des océaniens dissidents ou la Coalition. Cette dernière en utilise déjà un dérivé très concentré et encore plus efficace.

Les personnages sont contactés par téléphone. Leur interlocuteur prétend pouvoir leur fournir des informations sur la Coalition, donne une heure et un lieu de rendez-vous et raccroche sans livrer plus d'informations.

Au choix du MJ, et suivant l'avancement de l'enquête, l'interlocuteur pourra fournir certaines informations (à choisir parmi celles de la section dédiée, le lieu du QG ne pouvant être révélé, si ce n'est de façon très vague) ou pistes avant de disparaître définitivement. Il pourra également s'agir d'une embuscade ou d'un moyen pour la Coalition de repérer à quoi ressemblent ceux qui s'intéressent à cette organisation.

Retour sur...

Une toute nouvelle rubrique pour permettre aux créateurs qui le souhaitent de revenir sur leurs jeux précédemment parus.

Que ce soit pour en développer le système, en approfondir l'environnement de jeu ou tout simplement fournir un scénario plus dense, vous trouverez ici des aides de jeu inédites créées dans le souci d'apporter une expérience de jeu améliorée.

Limitrophes

Le mois dernier nous vous proposons un jeu d'ambiance ayant pour sujet une incursion dans un monde de spirites et de revenants dans la rubrique des JDR une page. Ce mois-ci, son auteur Christophe Chaudier, vous en propose une version longue accompagnée d'une mini-campagne inquiétante et "adulte".

300Hippeis

Thierry Lingueglia nous faisait découvrir dans le numéro d'Avril un JDR basé en Grèce antique, plus précisément dans la cité de Sparte. Il nous propose de continuer l'exploration de cet univers avec un long et haletant scénario.



Amnitrophe

Christophe « Victorio » Chaudier

Limitrophes

Lorsque j'ai écrit Limitrophes, les idées tourbillonnaient mais je ne pouvais pas tout mettre dans un jeu en une page. Vous trouverez ici une version plus aboutie mais non définitive.

« 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, voire 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 dû 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 ? Va 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'Etat 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... »

Qu'est ce qu'un Limitrophe ?

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 à un degré d'*Immersion* différent. Ils ne sont plus véritablement humains, ils ne sont ni vivants ni morts : ils sont entre les deux. Certains voient clairement l'au-delà tel qu'il est et peuvent même y agir, alors que d'autres, les simples médiums, 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.

Un *Limitrophe* est aussi un portail, les fantômes ne peuvent agir dans notre monde que si un *Limitrophe* se trouve à proximité. La puissance de la manifestation dépend directement du degré d'*Immersion* du *Limitrophe* présent, évidemment plus il y a de *Limitrophes*, plus la manifestation a d'impact dans notre monde.

L'immersion

En fonction de son degré d'*immersion*, un PJ peut agir plus ou moins efficacement sur l'au-delà mais le contraire est aussi vrai. Plus le degré d'*Immersion* est important, plus le PJ s'imprègne de l'autre monde, plus il ressemble à un cadavre, sa présence devient de moins en moins palpable.

Voici la liste des 7 degrés et de leurs effets :

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 imposer leur présence. Les migraines sont légères.
2. Aux voix s'ajoutent les pensées ; la première fois, cela fait toujours bizarre de voir ce qu'un autre a vu, mais on s'y fait. Les migraines surviennent par crises aiguës, 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

1. Infiltration

Les personnages font partie de la première armée polonaise. Celle-ci a pour mission d'entrer en contact avec l'**Armia Krajowa** (la résistance). Mais ni l'artillerie ni l'aviation ne couvriront leur avancée. La plupart d'entre eux périront en traversant le fleuve. Les PJ vont survivre à l'explosion mais le reste de leur unité n'aura pas cette chance. Blessés, ils commencent à entendre des voix et à avoir des maux de tête. Voici quelques possibilités pour rejoindre l'AK : les égouts, l'infiltration, se faire passer pour des habitants de Varsovie. Au final, les PJ désertent-ils pour rejoindre l'AK, reviendront-ils au QG de l'armée après leur échec ou disparaîtront-ils complètement ?

2. Parasites

L'endroit où les PJ ont élu domicile est, malgré les apparences, déjà occupé. Ceux-ci ne tarderont pas à s'en rendre compte à leurs dépens : en effet l'esprit qui hante ses lieux fera tout pour se débarrasser de ces squatteurs : poltergeist, voix d'outre tombe, objets déplacés, tout y passera. Les manifestations ne tarderont pas à gagner tout l'immeuble qui se videra peu à peu. La seule solution est de vider les lieux. Dorénavant, l'immeuble sera considéré comme hanté.

3. Ennemi

Wilhelm Obermeyer est un officier SS mais c'est également un *Limitrophe* [Immersion : 4, Talents : Commandement, langues, stratégie, investigation]. C'est en aidant un fantôme polonais qu'il a été repéré par les scientifiques allemands, qui le séquestrent depuis un an dans les sous-sols d'un hôpital, pour percer son secret afin de fabriquer le « soldat supérieur ». Le fantôme polonais va missionner les personnages pour aider Wilhelm. Ils devront découvrir qui il est et où il est retenu. Les personnages aideront-ils un ennemi au risque de se faire chasser de leur organisation ? Cette haute trahison leur vaudrait le peloton d'exécution... De plus, ils risquent d'être ensuite recherchés par l'armée allemande qui en fera une affaire prioritaire...

4. Famine

La famille Adler a trouvé refuge dans un ancien abri souterrain du ghetto juif de Varsovie. Ils ont du mal à survivre et à se nourrir. La cadette Téhila (6 ans) ne tarde pas à succomber à la famine. Elle n'a pas encore pris conscience de son état quand elle commencera à harceler les PJ pour avoir de la nourriture pour elle et pour sa famille.

Pour trouver à manger, il y a peu de pistes :

- Le marché noir
- Le vol dans les magasins
- Les rations militaires restantes

Pour entrer dans le ghetto ils peuvent :

- Utiliser les égouts
- Corrompre les gardiens
- Entrer de force

5. Mémoires

« Ce que nous ne pouvions transmettre par nos cris et nos hurlements nous l'avons enterré... »

Dawid Graber, 3 août 1942

Yonas Maïmon a été fusillé dans le ghetto alors qu'il tentait d'échapper à la déportation. Il a laissé derrière lui une grosse fortune, dont les indications se trouvent au début d'un petit cahier contenant ses mémoires, lui-même caché dans son ancienne cave. Il désire que les PJ fassent parvenir son petit coffre à ses descendants émigrés aux USA. Les PJ vont-ils ouvrir le coffre (Yonas le présente comme ses mémoires) ? Ou se montreront-ils cupides en ces temps de guerre où l'argent a tout pouvoir ?

6. Meurtrier

Un officier allemand de la gestapo au bras long a commis un horrible meurtre, le corps de Michaëla a rejoint les nombreux anonymes de l'ancien ghetto. Mais son esprit, avide de vengeance, vient hanter les PJ qui devront donc trouver une solution. Il faudra le retrouver pour l'enterrer convenablement, puis retrouver le meurtrier pour le faire payer. Feront-ils appel à Wilhelm pour pouvoir l'approcher ?

7. Les camps

Les PJ sont assaillis de fantômes juifs, qui leur révèlent l'atrocité des camps, alors que les rumeurs ne font état que de camps de travail. Mais comment faire connaître l'information ? Comment trouver ces camps précisément ? Les clefs de certaines de ces informations se trouvent dans les QG allemands de la ville. Reste à savoir lequel et comment y entrer.

Lieux

Les égouts

Les égouts de Varsovie offrent un réseau de communication important pour la Résistance. Mais les juifs ont aussi bâti des abris reliés à ceux-ci. L'ambiance y est oppressante et glaciale. Ceci est renforcé par la présence du « Golem », une ombre musculeuse de plus de deux mètres qui arpente les lieux sans cesse. Le « Golem » est en fait un très vieux *Limitrophe* [Immersion : 6, Talents : combat, discrétion] hanté par de puissants fantômes ; autour de lui, les manifestations sont nombreuses et impressionnantes.

L'ancien ghetto

Construit en 1940, celui-ci était entouré d'un haut mur de briques. Les rares bâtiments du ghetto encore debout sont insalubres. Le reste n'est que désolation et ruines. Le sol est jonché de cadavres et une odeur de mort s'y répand. Ici les *Limitrophes* saignent constamment et leurs migraines sont atroces, ils n'entendent plus que les voix plaintives des morts brisés par le rouleau compresseur nazi.

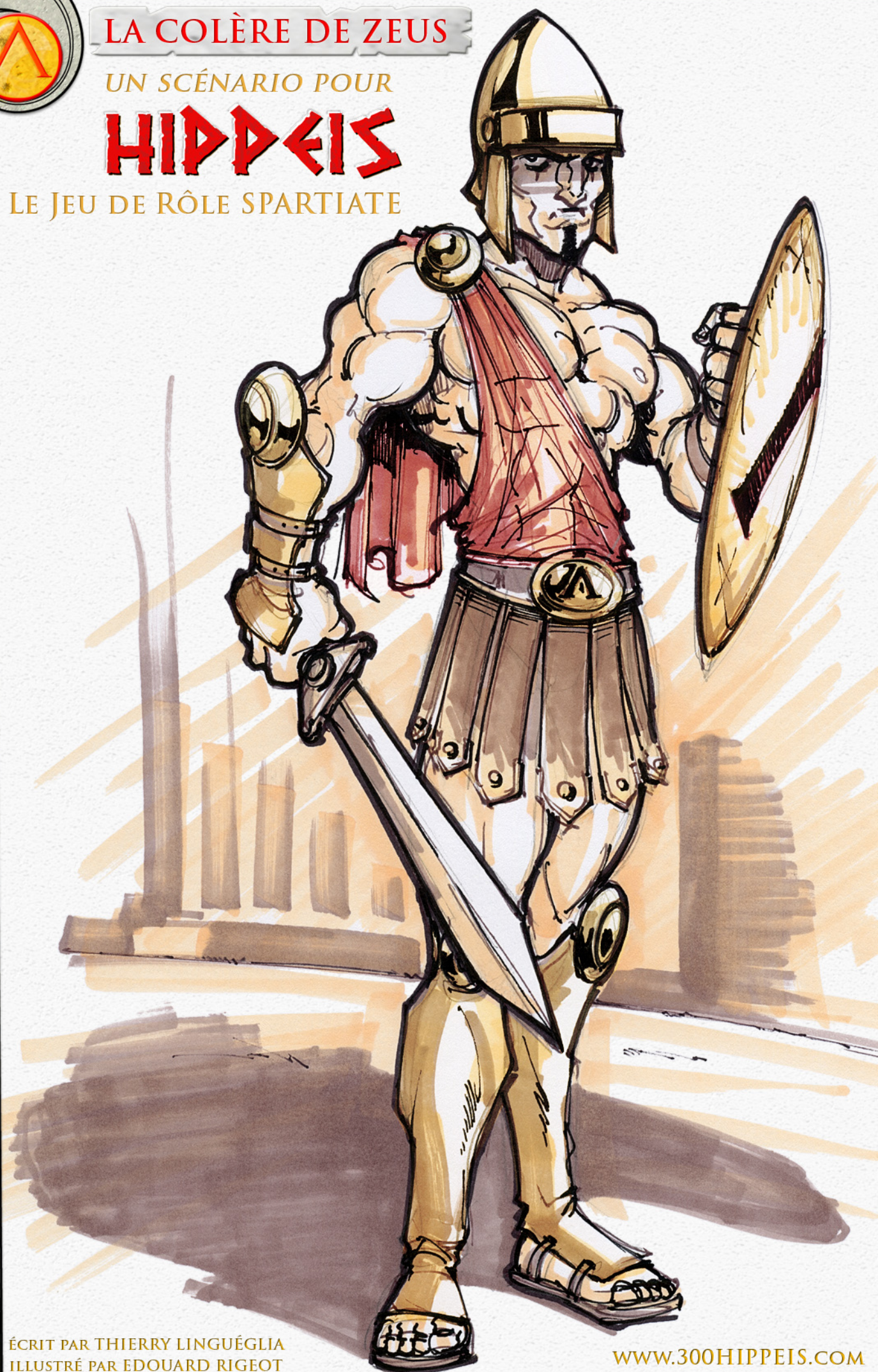


LA COLÈRE DE ZEUS

UN SCÉNARIO POUR

HIPPEIS

LE JEU DE RÔLE SPARTIATE



ÉCRIT PAR THIERRY LINGUÉGLIA
ILLUSTRÉ PAR EDOUARD RIGEOT

WWW.300HIPPEIS.COM

Scénario pour le jeu de rôle ^ HIPPEIS ^

LA GRANDE FORGE D'ARPOXAIS – 1^{ère} partie : La Colère de Zeus

Ce scénario d'introduction esquisse la situation dans le Péloponnèse vers -482, deux ans avant la bataille des Thermopyles. Il met en scène des personnages Spartiates assez expérimentés lancés immédiatement dans l'aventure, ce qui permettra aux joueurs de se focaliser sur l'action et de s'imprégner progressivement des particularités de la Grèce antique : forces en présence, divinités, créatures fantastiques, équipement, ambiance... Le MJ peut le faire jouer historique ou mythologique, selon les goûts du groupe. La trame des événements est identique, mais le cas échéant les intervenants sont décrits pour les deux styles de jeu.

Dans les cités-États de la Grèce Antique, les visiteurs ne bénéficiaient pas des mêmes droits que les citoyens. Chaque homme libre était en effet lié à sa cité natale et considéré comme étranger partout ailleurs. Un accord tacite protégeait cependant les messagers, alliés ou ennemis. Où qu'ils allassent, quel que fût le message qu'ils portaient ou l'arrogance dont ils faisaient preuve, nul ne levait la main sur eux.

Quand le Grand Roi de Perse Darius I^{er} décida d'envahir la Grèce, il dépêcha ses messagers pour soumettre ses conditions. Les ambassadeurs exhibèrent des étoffes colorées qui témoignaient des richesses de leur Empire et, avec l'assurance de ceux qui ont derrière eux une armée gigantesque, ils promirent aux réfractaires la destruction. Mielleuses ou agressives, leurs paroles se heurtèrent à la fierté Grecque et la plupart des cités refusèrent de pactiser. Les messagers repartirent à chaque fois et continuèrent leur infructueux périple.

Lorsqu'ils arrivèrent à Sparte, ignorants des coutumes locales, ils commirent l'erreur d'exhorter les Spartiates à la reddition. Ils réclamèrent de la terre et de l'eau, une demande aussi simple que lourde de symboles. Par cette offrande, les peuples conquis déposaient aux pieds du Grand Roi l'âme même de leur nation et acceptaient sans combattre l'assujettissement à l'Empire Perse. Comme réponse, les messagers reçurent le bronze des lances !

Dix ans plus tard, lors des préparatifs d'une nouvelle invasion, le Grand Roi Xerxès I^{er} ne prit pas la peine d'envoyer de messagers à Sparte...



Nous sommes en -482, au début de l'été, soit plus d'un an avant la réunion des cités Grecques à Corinthe pour discuter de la façon de s'organiser contre l'avancée des Perses, et deux ans avant que l'armée Perse n'arrive en Grèce.

À Sparte, Léonidas est l'un des deux rois. Chez les Perses, le Grand Roi Xerxès I^{er} a succédé à son père Darius I^{er} en -485. Après avoir écrasé une révolte dans son royaume d'Égypte, Xerxès reprend les

plans de son père pour mener une nouvelle offensive en Grèce. Lorsque commence ce scénario en -482, il est déjà en pleins préparatifs de l'expédition.

Le général Mardonios, vétéran du premier conflit, lui propose une invasion par voie terrestre en longeant les côtes de Thrace, de Macédoine et de Thessalie pour déboucher au nord-est de la Grèce, pendant que la flotte achemine par la mer le ravitaillement et une partie des renforts (Cf. tracé

Sparte ne préoccupe pas le Grand Roi, qui focalise toute son attention sur Athènes, la cité qui a écrasé l'armée de son père à Marathon et qui, à ses yeux, représente la plus grande menace de Grèce.

Dans le Péloponnèse, Xerxès se contente donc d'une poignée d'espions qui tentent de déstabiliser la région en attisant de vieilles querelles entre provinces. Ainsi en est-il du voyageur Perse qui se fait appeler Arpoxais...



vert sur la carte de gauche).

Les prises de contact avec les alliés de Carthage, de Thrace et de Macédoine, ainsi qu'avec les sympathisants Grecs de Béotie, de Thessalie et d'Argolide sont en cours afin qu'ils promettent aux Perses soutien ou neutralité dans la campagne à venir.



cartes en haute résolution sur www.300hippeis.com

BACKGROUND EXPRESS

La période traitée par HIPPEIS correspond au V^e siècle avant J.-C. au moment de l'apogée de Sparte qui dispose alors de la plus puissante armée terrestre de Grèce et d'une influence rivalisant d'importance avec celle de la cité d'Athènes. C'est le début de l'époque dite « classique » de l'histoire de la Grèce Antique, qui englobe les deux guerres médiques entre la Grèce et l'Empire Perse. Si les Spartiates arrivent en retard à la bataille de Marathon en -490, laissant à Athènes le mérite de la victoire, Sparte contribue largement à la seconde victoire : le sacrifice de Léonidas aux Thermopyles en -480 retarde l'ennemi et permet la victoire maritime de Salamine et la victoire de Platées en -479.

LA LACONIE : La légende rapporte que le roi Lacédémon, fils de Zeus, donna son nom à la province de Lacédémone, une région du sud du Péloponnèse. Cette province est aussi appelée Laconie et sa capitale est Sparte. La Laconie s'étend sur quelque 80 Km le long de la vallée fertile de l'Eurotas où coule le fleuve homonyme. Large d'une trentaine de kilomètres, cette zone est encadrée par deux hautes chaînes de montagnes qui la protègent : à l'ouest, le Taygète culmine à 2407 mètres et à l'est, le Parnon atteint près de 2000 mètres. Entre le cap Ténare et le cap Malée, le golfe de Laconie donne accès à l'ouest à la Mer Méditerranée et à la Mer Ionienne, et à l'est à la Mer de Crète et à la Mer Égée. Sur la côte, au sud-ouest de l'embouchure du fleuve Eurotas, la cité de Gytheio est le principal port de Laconie.

SPARTE : Historiquement, la cité fut fondée au IX^e siècle avant J.-C. par la réunion de plusieurs villages installés le long du fleuve Eurotas. L'influence de Sparte dépasse cependant la seule Laconie et s'étend à tout le Péloponnèse : à l'ouest en Messénie et en Élide, à l'est en Kynourie, au nord au Béotie et en Arcadie. Au sud, l'île de Cythère au large du cap Malée constitue une autre place forte maritime.

ARPOXAIS

Arpoxais est le second fils d'une riche famille originaire de Scythie, un vaste territoire loin au nord-est de l'Empire Perse. Son père fut un cavalier dans l'armée de Darius I^{er} et son frère aîné appartient aux Immortels, la garde d'élite de Xerxès I^{er}. Arpoxais s'est lui-même illustré en tant qu'archer avant de devenir les yeux et les oreilles du Grand Roi, c'est-à-dire un de ses espions.

Initialement, il fut chargé de surveiller les capitaines des garnisons où il séjournait. Il vécut dans plusieurs cités Perses puis en Ionie, une colonie Grecque conquise. Il s'y imprégna de la culture Grecque pour mieux comprendre ses futurs adversaires. Il accompagna ensuite des ambassadeurs en Thrace et en Thessalie. C'est là qu'il rencontra Anaxagoras, un ambitieux marchand venu de la cité d'Argos qui avait ses entrées auprès des notables.

Lorsqu'il reçut pour mission de fomenter des troubles en Laconie, la province Spartiate, Arpoxais décida d'armer des dissidents de Messénie, la région voisine conquise par Sparte. Puis, se souvenant de la rivalité entre Sparte et Argos, il se rendit en Argolide où il était certain de trouver de l'aide. C'est ainsi qu'il recontacta Anaxagoras, dont le négoce et les appuis concordaient avec son plan.

Au début du scénario, il se trouve sur l'île pour superviser l'avancée des travaux.

ANAXAGORAS

Anaxagoras est le fils d'un marchand de métaux qui exploitait des mines sur l'île d'Eubée avant de s'installer dans la cité d'Argos où, grâce à sa fortune, il contracta des alliances dans la haute société et devint citoyen à part entière. Ses parents disparurent lors d'une tempête en mer Égée, alors qu'ils prospectaient de nouveaux gisements dans les Cyclades. Depuis, il a repris le négoce familial et l'a fait fructifier, bâtissant sa fortune sur la fabrication d'armes de qualité honorable et à bon prix.

Natif d'Argolide, il a commercé avec la plupart des alliés de la cité d'Argos et a voyagé en Thessalie, où il rencontra Arpoxais. Il sauta sur l'opportunité d'une collaboration avec les Perses, la perspective d'une Grèce unifiée dans le vaste Empire lui faisant entrevoir de nouveaux marchés à grande échelle. Aujourd'hui, il se sent attiré vers des responsabilités politiques et il ne mise plus uniquement sur ses qualités d'orateur. Il voit l'aide qu'il apporte à Arpoxais comme un tremplin vers d'illustres fonctions en Grèce après la victoire Perse. C'est donc avec application qu'il soutient toutes ses demandes.

Anaxagoras n'est pas présent dans cette partie du scénario (il réside à Argos).

LA MISSION D'ARPOXAIS

L'attaque de la Grèce est minutieusement planifiée par le Grand Roi Xerxès I^{er}.

Au début du scénario, Arpoxais dispose de 16 mois pour terminer les préparatifs de sa mission, un messenger devant ensuite lui indiquer quand lancer l'opération. D'ici là, il doit faire en sorte qu'Athènes ne reçoive aucun soutien d'alliés potentiels dans le Péloponnèse, en l'occurrence de Sparte.

Afin d'occuper les Spartiates lorsque commencera la guerre, il compte provoquer des soulèvements en Messénie en utilisant des hilotes (les habitants de la région, devenus esclaves de Sparte ; l'esclavage étant généralisé dans l'antiquité).

Les voies terrestres et maritimes pour se rendre en Messénie étant étroitement surveillées par Sparte, le transport d'armes était exclu. L'idée fut donc d'utiliser la main-d'œuvre locale pour forger sur place l'armement nécessaire à la révolte, mais là encore, la surveillance Spartiate rendait l'opération hasardeuse.

Or, six mois avant le début du scénario, la rencontre entre Arpoxais et Kallias offrit une solution simple et efficace : ce qui ne pouvait être entrepris à terre le serait au large, sur une île déserte aménagée pour l'occasion.

KALLIAS

Kallias est un périèque : dans le système Spartiate, il occupe un statut social entre le citoyen (homme libre, soldat ou politicien, qui dispose de droits civiques) et l'hilote (esclave, sans droits civiques) : il possède un domaine, exerce un métier d'artisan, peut intégrer l'armée, jouit d'une certaine liberté mais d'aucun droit civique et reste soumis à Sparte.

Il descend d'une lignée de notables de Messénie, dépossédée du pouvoir lorsque la province passa sous domination Spartiate. Des histoires sur ses ancêtres que lui racontaient ses parents, il garde un fort ressentiment à l'égard de Sparte et espère qu'un jour une révolte des hilotes lui rendra son rang. Au fil du temps, sa soif de liberté s'est muée en un irrésistible désir de revanche...

Aujourd'hui il gère une dizaine de bateaux de pêche, mais dans l'ombre il est à la tête d'une poignée d'hilotes déterminés à retrouver leur autonomie. Il y a encore six mois, la nécessité de rester discret l'empêchait d'étendre son mouvement. Il cherchait une issue à ce problème lorsqu'il fut repéré par Arpoxais, alors en visite en Messénie pour y recruter des hommes. Il ne fut pas difficile à convaincre.

Kallias connaissait par son grand père l'existence d'une île au large de la côte Messénienne, en marge des routes maritimes traditionnelles. Elle offrit un cadre idéal pour concrétiser le plan d'Arpoxais.

LES FORGES

Kallias a révélé l'emplacement de l'île à Arpoxais six mois avant l'entrée en scène des personnages. Les travaux d'aménagement ont commencé deux mois plus tard avec l'aide logistique d'Anaxagoras. Ce dernier a mis à disposition son meilleur capitaine, Néléos d'Égine, afin d'acheminer les matériaux nécessaires à l'édification des ateliers, ainsi que son cousin, Epiktetos, un maître forgeron. Les forges sont entrées en activité depuis peu lorsque commence le scénario.

LE CAPITAINE NELEOS

Le capitaine Néléos d'Égine commande une trirème. C'est un expert de la navigation en haute mer. Il possède de vieilles cartes tracées par un explorateur Athénien qui passa sa vie à quadriller les mers du sud de la Grèce. Personne ne le crut lorsqu'il montra ses cartes et le capitaine les lui acheta pour une bouchée de pain...

Son bateau est très rapide et à l'avant, un éperon de fer permet de couler les embarcations qui s'approcheraient de l'île.

Dans la version fantastique du jeu, il s'est attiré les bonnes grâces d'une sirène qui l'aide à se diriger au large. Sur l'île, la créature monte la garde (en G1 ; Cf. carte p.3) et fait échouer les navires qui s'approchent de l'île en échange de pouvoir dévorer les naufragés. Pendant la tempête (Cf. p.4), elle ne verra pas le navire Spartiate.

EPIKTETOS

Epiktetos est le forgeron qui dirige les ateliers de l'île. Né à Argos, c'est le cousin d'Anaxagoras avec lequel il a noué une réelle amitié réciproque (il est l'un de ses rares « vrais » amis). Il a officié dans une des mines de son père en Eubée avant de s'installer à Argos pour former des forgerons. Aujourd'hui, il caresse les mêmes rêves de pouvoir que son cousin et ne laissera personne les briser.

Il vénère Héphaïstos, divinité de la forge, et lui fait quotidiennement offrande en ne portant pas de tablier de cuir lorsqu'il travaille, bravant les étincelles. Sa poitrine est par conséquent constellée de petites brûlures qui renforcent son air brutal...

Au travail comme au combat, il manie son lourd marteau, sans finesse mais avec force.





carte en haute résolution
sur www.300hippeis.com

L'ÎLE

L'île se trouve au large du cap Acritas, vers le sud-ouest, à quatre jours de bateau de la côte Messénienne ; une direction que n'empruntent pas les marins.

La trirème du capitaine Néléos est capable de parcourir la distance en deux jours, et dans le cadre d'un jeu fantastique, le mage Perse peut utiliser ses pouvoirs pour voyager en une seule journée.

Le nord et le sud de l'île sont peu praticables, couverts de végétation et occupés par de petites montagnes. Des plages sablonneuses se situent à l'est et à l'ouest.

L'île a été aménagée en tenant compte du relief. La crique naturelle a été prolongée par une digue artificielle (D) pour protéger les navires des

tempêtes. La zone abritée par les montagnes a été en partie déboisée afin de gagner de l'espace pour les baraquements (1 à 5) tout en fournissant les matériaux de construction. Sur la plage, un ponton de bois (P) facilite l'accès aux bateaux depuis les ateliers. Enfin, trois tours de guet (G) ont été érigées aux points stratégiques de l'île afin de surveiller les directions d'où pourraient arriver des bateaux.

LE CAMP

Les marins de la trirème (B1) ont monté deux tentes (1) à l'écart de l'agitation des forges. Le capitaine Néléos occupe une petite tente en retrait. Effectifs : 220 personnes, tous membre de l'équipage. La trirème (B1) est un bateau de 35 mètres de long sur 4 de large. Par vent favorable on navigue à la voile, sinon près de 180 rameurs se relaient sur trois rangs de chaque côté. La cale n'est pas séparée du pont et les marchandises sont simplement attachées et bâchées.

Le stock de lingots de métaux et les armes sont rangés dans un grand entrepôt (2), toujours gardé par trois marins, plus pour la forme que par crainte.

Ateliers (3) : vingt forges sont en activité (24h/24 avec un roulement de trois équipes) et dix nouvelles sont en construction. Effectifs : près de quatre-vingts forgerons et une trentaine de maçons.

Derrière les ateliers, le terrain où les arbres ont été coupés sert à stocker le bois pour alimenter les forges. Les piles de bûches sont couvertes de peaux huilées pour ne pas être mouillées en cas d'intempéries. Un grand trou sert à brûler du bois pour en faire du charbon.

Baraquements (4) : à côté d'un puits qui recueille l'eau d'une source située dans la montagne (S) se trouvent les cuisines, un grand garde-manger et les appartements assez sommaires d'Arpoxais, de Kallias et d'Epiktetos. Le mage Perse a aménagé une petite pièce attenante à celle d'Arpoxais pour fabriquer sa poudre. Un tonneau contient les ingrédients venus directement de Perse.

Les repas sont pris en commun sur des tables disposées sous une toile pour s'abriter du soleil. Effectifs : la trentaine de marins du petit bateau (B2) et une vingtaine d'hilotes s'occupent de la logistique.

Dortoirs (5) : C'est ici que se reposent les artisans et les marins du bateau (B2). À l'écart, des sanitaires ont été creusés. Le bateau de pêche (B2) appartient à Kallias et sert pour acheminer discrètement des marchandises depuis la côte. Il mesure près de 10 mètres, est équipé d'une petite voile et d'une rangée de rame de chaque côté. Des filets sont entassés à l'arrière.

Au pied de la tour (G3), le coin est propice à la pêche et l'on y jette des filets une à deux fois par jour pour agrémenter le menu de poisson frais.

Dans la version fantastique, des pêcheurs sont capturés en chemin par le capitaine Néléos pour servir de nourriture à la sirène. Trois d'entre eux, des hilotes du coin, sont enfermés dans une prison à proximité des baraquements (4). Ils sont faibles mais connaissent le cap pour rejoindre la côte.



LES ARMES

Le fer et le cuivre sont détournés de mines en Eubée et acheminés par bateau, officiellement vers les ateliers d'Anaxagoras en Argolide, en réalité la trirème poursuit sa route vers l'île en passant au large des côtes de Laconie et de Messénie pour ne pas éveiller les soupçons.

Les armes sont forgées puis stockées sur l'île. Lorsque viendra le temps d'organiser la rébellion, les livraisons s'effectueront à Pylos, un port tranquille sur la côte ouest de la Messénie. Kallias les distribuera aux hilotes et commandera les troupes avec l'appui de ses alliés. Arpoxais a promis qu'une fois la Grèce rattachée à l'Empire Perse, la Messénie retrouverait son indépendance et les rôles avec Sparte seraient inversés, ce qui suffira à convaincre une majorité d'hilotes de se joindre à sa cause.

LE MAGE PERSE

Un mage arrive de Perse et apporte une poudre qui, versée sur le feu des forges, blanchit et diffuse la fumée afin qu'on ne repère pas les installations.

QUELQUES NOMS GRECS : Si vous cherchez un nom pour un personnage, puisez dans la liste ci-dessous :

FÉMININS : Agape, Alexandra, Ambrosia, Amphithea, Aphrodisia, Apollonia, Argeia, Atalanta, Athis, Charis, Chrysanthé, Damia, Delias, Demetria, Dione, Doris, Dorothea, Egina, Elektra, Elpis, Eris, Eudoxia, Eumelia, Eunike, Euthalia, Eutropia, Gaiane, Galatea, Harmonia, Hellanike, Hilaera, Hypatia, Hyrmina, Iaera, Iola, Ione, Iphis, Iris, Kallistrate, Kassandra, Kharmion, Khloe, Kynna, Kynthia, Kypris, Kyra, Lais, Laodice, Ligeia, Lyra, Lysandra, Medea, Megara, Myrine, Nausicaa, Nikaia, Niko, Niobe, Nysa, Otonia, Pasiphae, Pelagia, Penelope, Persis, Pervica, Philea, Phoebe, Polyxena, Pyrrha, Rhoda, Stratonice, Thais, Themis, Thessala, Thetis, Tyro, Xanthe, Xene, Zenobia, Zoe.

MASCULINS : Adrastios, Aeschylus, Agapios, Agathon, Akakios, Alexandros, Anakletos, Anatolios, Androkles, Aniketos, Apollodoros, Aristokles, Arkadios, Artemidoros, Chrysanthos, Demetrios, Diodoros, Diokles, Dionysodoros, Drakon, Epiktetos, Euphranor, Eusebios, Eustathios, Eutropios, Evaristos, Gennadios, Hektor, Helladios, Herakleitos, Herakleides, Hermogenes, Hermokrates, Hesiodos, Isokrates, Karpos, Kleitos, Kyros, Leon, Lysandros, Methodios, Nikephoros, Nikandros, Nikodemos, Nikolaos, Nikostratos, Odysseys, Olympiodoros, Pankratios, Pelagios, Phaidros, Philokrates, Photios, Pyrrhos, Seleukos, Strobilos, Talas, Theokritos, Xenokrates, Xenon, Zopyros, Zotikos.

LE SYSTÈME POLITIQUE SPARTIATE : est un mélange de démocratie et d'oligarchie. Oligarchie, car seuls les citoyens (aussi appelés « les Pairs ») disposent de droits civiques alors que les esclaves et les étrangers en sont privés. Démocratie, car l'État est dirigé par des représentants élus : 28 anciens (+60 ans), 5 éphores, 2 rois et une assemblée ; et chacun veille sur l'autre pour que l'intérêt de la cité prédomine...

LES PERSONNAGES

Utilisez les règles du jeu **HIPPES** (Cf. Indie-rpg Mag n° 1) et créez des PJ plus aguerris en répartissant d8, d8, d6, d6, d6 et d4 entre les caractéristiques. Tous ont 30 ans ou plus et font partie des Pairs : les citoyens adultes, intégrés dans la vie active de la cité (voir ci-contre).

DEBUT DE L'AVENTURE

Les PJ sont à Sparte. Chacun décidera s'il a déjà fondé une famille ou pas, et quelles sont ses principales occupations en dehors de l'entraînement militaire. Le MJ en profitera pour décrire la vie dans la cité (une aide de jeu plus détaillée sera mise en ligne sur le site www.300hippes.com).

LA COLERE DE ZEUS

Faisant suite à plusieurs jours de chaleur, un orage éclate alors que chacun vaque à ses occupations. La pluie est rafraîchissante, mais rapidement les bourrasques redoublent de violence et tout le monde court s'abriter. C'est alors que le tonnerre ébranle la cité. Peu après, l'orage se calme. Ceux qui cherchent à voir où l'éclair a frappé découvrent que la foudre est tombée sur le temple d'Héphaïstos, endommageant le chapiteau d'une colonne.

LE CONSEIL

La cité de Sparte est jalonnée de nombreux temples pour honorer les dieux. Pourquoi Zeus a-t-il choisi celui-ci en particulier ? Le Conseil se réunit d'urgence. Y participent les anciens, les éphores (cinq citoyens élus, garants du respect des lois) et les deux rois, ainsi que les prêtres. Les PJ qui le souhaitent peuvent s'y joindre.

Les augures sont lus publiquement et les prêtres ont l'air dubitatifs : les dieux ne se querellent pas et Zeus reste bienveillant envers Sparte. À défaut d'élucider immédiatement le présage, il en résulte que les dégâts doivent être réparés ; alors, le message des dieux deviendra clair.

Le Conseil choisit Gyras de Corinthe, un sculpteur qui depuis deux décennies met son talent au service des monuments de Sparte. En ce moment, il dirige des travaux au temple d'Aphrodite sur l'île de Cythère. Le Conseil décide donc d'envoyer une dizaine de Spartiates pour l'escorter et les PJ, proposés par Léonidas, en font partie. Le départ est fixé au lendemain.

EMBARQUEMENT

Les PJ se rendent sans encombre au port de Gytheio et embarquent sur une birème.

Le navire part le matin et arrivera en fin d'après-midi. Les vents sont favorables et la majeure partie de la traversée s'effectue à la voile. Les Spartiates étant rarement des marins, les PJ qui n'ont jamais pris un bateau doivent réussir un jet de Résistance (SR 5) pour ne pas souffrir du mal de mer.



que les Spartiates délèguent les travaux jugés indignes : artisanat, agriculture, commerce...

L'ILE DE CYTHERE

On débarque au port de Cythère. Le commerce et la pêche y constituent les principales activités. L'île est aussi un sanctuaire religieux consacré à la déesse Aphrodite.

Gyras de Corinthe travaille au temple pour rénover une rangée de statues. C'est un quinquagénaire cultivé et affable, ami de Sparte (bien qu'étranger, on lui a accordé un domaine en bordure de la cité et son fils a suivi l'agôgê, l'éducation Spartiate qui permet de devenir citoyen). Il accueille chaleureusement les PJ et accepte de les suivre après avoir donné ses directives aux tailleurs de pierre. Puis il offre un bon repas et une tente pour la nuit dans le camp des sculpteurs. Le départ est fixé au lendemain, en fin de matinée.

Si les PJ sont en manque d'action, organisez une petite bagarre sur les quais avec des marins ivres, remontés de n'avoir pu vendre leur poisson sur le marché. De plus, vingt hiérodules (des prostituées sacrées) venues de Corinthe en pèlerinage au temple d'Aphrodite devraient mettre à l'épreuve leur légendaire « laconisme »...

LA TEMPETE

Le bateau repart et les PJ apprécient la compagnie de Gyras, qui abonde d'anecdotes sur tous les sujets. Après quelques heures, le ciel se couvre et en fin de journée une tempête se lève. La voile est affalée et l'équipage se presse pour maintenir l'embarcation dans le courant. Zeus se déchaîne à nouveau, la nuit est zébrée d'éclairs, les vagues déferlent sur le pont, certains marins sont emportés en hurlant... Si les PJ n'encordent pas leurs affaires, ils perdront leur lance (mais pas leur épée ni leur bouclier). Ils ne risquent rien s'ils restent sur le pont, mais rendez le moment incertain : la coque menace de rompre, chacun s'agrippe comme il le peut, on en vient à perdre la notion du temps.

Les Spartiates forment la seule armée à plein temps de Grèce. Ils se consacrent donc entièrement aux tâches militaires et lorsqu'ils pratiquent la chasse ou l'athlétisme, c'est pour entretenir des compétences utiles à la guerre. Ils excellent aussi en musique, les manœuvres s'effectuant au son des flûtes et les chants martiaux ou religieux renforçant la cohésion entre les soldats. Ils s'occupent également de l'éducation des enfants, à l'inverse des autres Grecs qui y délèguent précepteurs et esclaves. Enfin, les Spartiates participent activement à la vie politique et religieuse de la cité puisqu'ils sont les seuls à bénéficier du statut de citoyen. C'est aux étrangers vivant dans les provinces frontalières (les périèques) ou venant d'une autre cité, et bien entendu aux esclaves (les hilotes)

LE NAUFRAGE

Une vague soulève la coque et un grand bruit résonne, plus fort que les éclairs. Tout mouvement cesse... Le navire vient d'être projeté sur un affleurement rocheux. Ceux qui loupent un jet de Résistance (SR 4) subissent 1 point de dégât.

La chaleur du soleil réveille les PJ dans l'épave, au milieu d'éclats de bois et de cordages arrachés. Ils sont couverts de sel mais en bonne santé. Une bordée a été fendue et emportée avec une partie des rameurs. Le capitaine, les Pairs ainsi que Gyras sont saufs. Deux Spartiates sont blessés et doivent rester immobilisés.

Les PJ peuvent établir un campement en utilisant les débris de l'épave et les vivres épargnés, puis explorer le coin. Pour l'instant, ils ne savent pas s'ils sont sur une île ou à terre : à l'horizon on n'aperçoit aucun relief et les marins survivants (3d6+2) ne reconnaissent pas la géographie des lieux. Bref, personne ne sait où l'on est.

Les Spartiates sont respectueux des traditions : une fois qu'ils auront fait le point sur la situation, les PJ devraient remercier les dieux pour s'en être sorti indemnes. Ceux qui s'adressent à Zeus ou à Poséidon avec un bon roleplay recevront 1 point d'Héroïsme en bonus (ne le leur dites pas jusqu'à ce qu'ils en aient besoin).

L'EXPLORATION

L'île est montagneuse et un pourtour de falaises empêche de la traverser, il faut progresser par la côte. La végétation barre la route du sud, mais vers le nord un étroit chemin de rochers est praticable et débouche au loin vers une plage.

À partir d'ici, le scénario est libre d'évoluer suivant les actions des PJ. Quelques pistes sont proposées à partir desquelles le MJ improvisera (gérez le temps et les distances en fonction du suspense).

QUELQUES PISTES...

• Alors qu'ils quittent le chemin rocailleux pour atteindre la plage, une brève fumée s'élève au-delà des falaises. C'est l'essai concluant de la poudre du mage Perse. Nulle autre fumée n'apparaîtra ensuite.

• Un passage entre deux montagnes semble praticable, bien que la végétation soit dense. Ce n'est pas un chemin facile mais il aboutit derrière l'entrepôt (2). Il est plus probable que les PJ poursuivent le long de la plage.

• Tout droit, la plage continue et aboutit à une tour (G2) où quatre hilotes montent la garde (idem G1 ci-dessous). Le chemin descend ensuite vers le camp. De jour, c'est le passage le moins discret, mais de nuit on peut traverser la digue (D) à la nage et atteindre la tour (G3).

• Sur la gauche, un passage entre les falaises mène au camp (des traces indiquent qu'il est fréquenté). La montagne qui abrite les tentes (1) peut être escaladée.

• Plus loin vers la droite, se découpe une tour en bois (G1).

Dans la version réaliste du jeu, quatre hommes font le guet : ils ressemblent à des hilotes grossièrement armés.

Dans la version fantastique, c'est dans les eaux d'en face que patrouille la sirène. La tour sert alors pour y déposer une proie (des pêcheurs capturés). Une forme humaine est allongée et semble dormir ; de près, c'est un cadavre partiellement dévoré par un animal sauvage. On remarque des griffures le long des troncs jusqu'à la plate-forme, ainsi que des traces allant vers la mer comme si on y avait traîné quelque chose... La sirène, qui est capable de ramper sur la plage, attaque les PJ dès qu'ils redescendent de la tour ou s'approchent du rivage. Pour ne pas être paralysé par son chant il faut réussir un jet de Sang Froid (SR 4) par round. Sirène : Santé 20, 2 attaques à d6/4, griffes +1 dégâts.

...POUR ARRIVER AU CAMP

La façon dont les PJ s'introduisent au camp conditionnera les événements. Ils ont intérêt à se rappeler de l'épreuve de la kryptie pendant laquelle ils apprirent la survie dans la nature, l'infiltration de nuit et le combat silencieux, car une attaque frontale est vouée à l'échec. La meilleure option est de s'approcher discrètement et d'espionner ce qui se passe.

La première fois qu'ils arrivent au camp, un homme emmitoufflé dans une toge noire brodée de liserés argentés monte dans une birème qui quitte aussitôt la crique dans un autre bateau de pêche appartenant à Kallias. C'est le mage Perse, que nous retrouverons dans la suite...

Dans le jeu fantastique, les PJ peuvent remarquer que son ombre se déplace étrangement lorsqu'il embarque : un div (démon Perse) s'y dissimule.

INFILTRATION

S'ils prennent la peine d'observer les mouvements au camp, ils noteront que l'équipage du capitaine Néléos et les artisans ne se connaissent pas. Ils pourront mettre à profit ce relatif anonymat pour infiltrer le camp. Ils peuvent aussi user de discrétion pour s'y faufiler.

RENSEIGNEMENT

Une fois dans le camp, les PJ peuvent faire un état des lieux et chercher à comprendre ce qui s'y passe : se mêler aux artisans, écouter ce qui se dit, espionner les chefs pour découvrir leurs plans, capturer quelqu'un pour l'interroger, etc. Utilisez les informations fournies tout au long du scénario pour mettre en scène leurs actions.

Anaxagoras n'est pas présent, on peut cependant l'identifier de plusieurs façons en rapportant des indices à Sparte : le bateau du capitaine Néléos (« Le Murmure de la Sirène ») lui appartient et, dans le dépôt, les trois quarts des lingots de cuivre et d'étain utilisés pour les armes en bronze portent son sceau ; le reste de la cargaison provient de fournisseurs avec lesquels il travaille ; enfin, Epiktetos est son cousin et un artisan connu à Argos.

RETOUR A TERRE

Une fois au courant de ce qui se trame, s'échapper de l'île devient la priorité de tout esprit sain (Cf. Combat épique ^_^).

La trirème est inutilisable, il faut près de 200 marins pour la manœuvrer. On peut toutefois la saboter pour éviter une poursuite et immobiliser les ennemis sur l'île.

Le bateau (B2) peut être barré par l'équipage survivant avec l'aide des Spartiates. Un prisonnier pourra indiquer le cap. Dans la version fantastique, si on les délivre, les pêcheurs enfermés dans les baraquements (4) se feront une joie d'indiquer le cap de la côte. De plus, une fois à terre, ils pourront raconter aux autres hilotes comment et par qui ils ont été capturés et quel sort leur était réservé, ce qui sèmera le doute sur les « bonnes » intentions d'Arpoxais à leur égard et ternira les discours de Kallias...

Évidemment, semer le désordre au camp détournera l'attention et couvrira la fuite. C'est le moment de mettre en scène quelques escarmouches avant de partir.

COMBAT EPIQUE ?

Si les PJ sont des bourrins et attaquent de front sans prendre la peine de comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent, tout dépendra de votre style de jeu. Réaliste ? Ils seront submergés par les ennemis, probablement tués, peut-être capturés pour rebondir sur une suite malgré leur manque de jugeote. Épique ? Organisez un combat spectaculaire mais faites leur loucher de nombreux indices ; le Conseil n'appréciera pas leur stupidité...

A SPARTE

Pendant que Gyras taille un nouveau chaudeau, les PJ exposent au Conseil leurs découvertes. Le message de Zeus devient limpide : la Grèce est à nouveau menacée par les Perses. Les Spartiates, descendants d'Héraklès et avertis par Zeus, remercieront les dieux avant de donner suite au complot d'Arpoxais et d'Anaxagoras.

Pour la suite du scénario, Arpoxais peut survivre, sinon le mage le remplacera. La mort d'Epiktetos renforcerait la rancœur d'Anaxagoras. Dans tous les cas, le seul passage obligé est le départ du mage...

Arpoxais : AGI d8 (Acrobaties 2, Furtivité 3). PHY d6 (Force 2, Intimider 3, Résistance 2). ADA d8 (Commander 3, Perception 3, Sang Froid 3). ÉDU d6 (Éloquence 3, Savoir 3, Tactique 4). MEL d6 (Arme 2, Esquive 3, Lutte 2). DIS d6 (Arc 4, Lance 3). Héroïsme 2.

Arpoxais est un homme de terrain, cultivé et calculateur. Selon la situation, il sait se montrer discret, maniéré, charmeur ou incisif. Il est entièrement dévoué au Grand Roi mais il reste avant tout pragmatique et agit en professionnel de l'intrigue, non en tête brûlée. Au combat, il lancera son poignard par surprise avant de dégainer l'épée. S'il a le choix, il se repliera pour rebondir depuis une base arrière, sinon il n'hésitera pas à donner sa vie.

Description : Perse. 36 ans. 1m68, mince et énergique. Yeux gris. Cheveux noirs, longs et ondulés. Courte barbe finement taillée. Voix douce, plaisante ou imposante. Parle couramment le Grec, sans accent. Vêtements : manteau bleu foncé, pourpoint de cuir. Armes : Il dissimule un poignard, passé à la ceinture dans son dos, et une épée pend à son flanc.

Epiktetos : PHY d8 (Force 4, Intimider 3, Résistance 4). ADA d6 (Perception 2, Sang Froid 4). MEL d6 (Arme 3, Esquive 2, Lutte 4).

Description : Grec (Argos). 32 ans. 1m74, costaud. Voix rauque. Crâne rasé, torse nu, une peau de cuir nouée autour de la taille pour lui protéger les jambes. Arme : marteau de forge.

Kallias : AGI d6 (Acrobaties 2, Furtivité 2). PHY d6 (Force 2, Résistance 2). ADA d6 (Perception 2, Sang Froid 3). MEL d6 (Arme 2, Esquive 2). DIS d6 (Fronde 3). Héroïsme 1.

Gardes / Marins / Forgerons : Pêcheurs au service de Kallias, ils testent aussi les armes et montent la garde dans les tours. Les artisans qui assistent directement Epiktetos sont d'anciens apprentis venus d'Argos, les autres sont des hilotes de Messénie contactés par Kallias. Caractéristiques : idem PNJ soldat Perse.

La Colère de Zeus. version 1.1 (10/5/2007)

Scénario et cartes : Thierry Linguégia
GFX personnages : Edouard Rigeot
GFX : T.L. – Photo satellite : N.A.S.A.
Test : merci à Andy, Teddy, Bobo et Ed.
Divers : Daniel et Annie. Pour le zine : Patrice.

Retrouvez la suite du scénario et des aides de jeu sur www.300hippeis.com

Scénarios

Ce mois-ci nous vous proposons deux scénarios à tendance humoristique pour deux JDR indépendants à l'ambiance bien particulière :

- SOAP, un JDR de Cédric Ferrand dans l'univers des séries télé où vous saurez enfin avec qui Cynthia va coucher pendant que son frère jumeau Steven fricotte avec le valet de chambre.

- Revolucion, de Seagull, où le but ultime est de devenir le nouveau despote totalitaire à la place de l'ancien.

Deux JDR gratuits que vous pourrez télécharger en suivant la page de liens.

Bonne lecture.

Un de perdu, dix de parus

Un scénario pour SOAP, le JDR des séries télé, c'est rarement triste, rarement ennuyeux, rarement prévisible. Et là, Alexandre Clavel nous fait découvrir l'épisode pilote d'une série qui, à n'en pas douter, regroupe toutes ces qualités. Avec un crash aérien, un île très mystérieuse et des héros de qualité, vous trouverez ici tout ce qu'il faut pour une bonne partie de Soap.

Trésors engloutis

Jeu de rôles indépendant à la croisée de Junta et de Paranoïa, mâtiné de Toon, Revolucion est un O.V.N.I. dans le paysage rôliste. Ce qui n'enlève en rien à sa qualité et à son intérêt. Son auteur, Seagull, nous livre ici un scénario de trois pages qui vous fera découvrir l'univers impitoyable de Revolucion.



Un de perdu, quatre parus.

Un scénario pour SOAP d'Alexandre Clavel

Un de perdu, Dix de parus

Un scénario
pour SOAP

« Il y a dans l'histoire de Robinson au moins deux sujets éminemment philosophiques: la solitude et le rapport à autrui. »

Michel Tournier



Générique

L'avion, l'avion, l'avion
Ça fait lever les yeux
Un crash, un crash, un crash
Ça fait mourir un peu ...



Le décor d'ambiance

L'action se déroule sur une île déserte au milieu de l'océan. Le sable fin, l'eau claire, les cocotiers... bref, à l'instar de la publicité Bounty, on a un vrai goût de paradis. Bien évidemment, l'action est tournée vers la survie (« imaginons que je sois le dernier homme et toi la dernière femme, y aurait moyen ? Non ! »). Toutefois bien que le dirprod doive axer la réalisation sur la survie, il lui est conseillé d'omettre quelques menus détails au passage. Par exemple, les femmes continuent à se faire le maillot, les hommes n'ont pas de barbes à faire pâlir les ZZ top, les tampax sont vraiment faits à base d'éponges des mers du sud ultra absorbantes et surtout l'excès de fruits ne gêne en rien le transit intestinal. De même, si les catastrophes naturelles comme des tempêtes, les éruptions volcaniques et autres tsunamis peuvent servir de bon cliff-hanger, le requin blanc ainsi que le singe géant s'entichant de la blonde poursuivie par des dinosaures restent les blockbusters... Enfin, petit détail à ne pas oublier : l'île est dotée d'une conscience propre. En effet, elle veut ressembler à l'île de la tentation et non à Koh Lanta. Mais peut-être n'est ce même pas une île mais bien le purgatoire ou une tarasque géante qui a évité le génocide mené par un gros bill pour faire gagner des XP à son nouveau familier ou encore une île construite pour la télé-réalité voire une base secrète des E.T. qui veulent fuir Mulder, un camp d'entraînement pour des supers marines américains, ou même Al Amarja l'île qui vogue de la Méditerranée aux Caraïbes...



Les personnages

John R.

J. R. est un héros de la Guerre du Vietnam errant de ville en ville à la recherche de ses anciens compagnons d'armes. Habitué à péter des gueules, J.R. est un survivant en plus d'être un spécialiste des « frappes chirurgicales » à coup de bombes de 2 tonnes. Il est

sorti de sa retraite en Thaïlande et a pris l'avion sous la demande spéciale du Colonel Trautman pour mener une mission périlleuse en Afghanistan...

A 3 G 5 B 3

F I am the law (comment « c'est pas le même film »?) 1

Le Colonel Trautman

Le Colonel (il n'a pas de prénom) est l'homme vers qui tout le monde se tourne en dernier recours. Car à l'instar de l'Agence touris(ti)que, c'est vraiment la dernière chance au dernier moment. Parfois, il pousse même le vice à fumer un gros cigare d'Hannibal Smith.

A 4 G 4 B 3

F Homosexuel 1

Annie

Annie aime l'île. Avant, elle n'était rien. Maintenant, elle est M^{me} Météo : elle fait la pluie et le beau temps... Sur l'île, Annie se sent un peu comme la Schtroumpchette, le seul travesti au milieu de pleins de beau males.

A 4 G 3 B 4

F Travesti 1

Michael Washington

Michael est le seul de l'île (avec le colonel Trautman) à avoir un nom de famille. Étant noir, il est, en effet, normal qu'il s'appelle Washington. Et comme les quotas télévisuels ne sont plus limités aux seules personnes afroaméricaines, il est également gay et juif (et se sent obligé de dire qu'il ne fête pas Noël surtout dans l'épisode spécial Noël sur l'île).

A 4 G 4 B 3

F Minorité visible 1

Catelyn, celle qui rit quand on la... taquine

Pin up à ses heures, Catelyn est une belle femme qui permet dans les moments creux de la série (et il y en a beaucoup quand on a rien à faire sur une île déserte) de remonter... la côte d'écoute.

A 3 G 3 B 5

F Belle plante trop crédule 1

Figurants possibles

- Un survivant de l'avion
- Un campeur qui passait par là
- Vendredi se croyant revenu sur la grève de Spéranza
- Une hôtesse de l'air sexy
- Jack Sparrow qui tente d'attraper deux tortues de mer
- Un passager clandestin caché dans le train d'atterrissage



Y'a t'il un Pilote dans la saison 1 ? (épisode double)

A la droite d'un figurant, une femme, le T Shirt blanc mouillé, est allongée sur le sable et bronze. Il fait chaud, les figurants sont bien. Pourtant, ils ne se souviennent plus de ce qu'ils font ici. Certains ont un vague souvenir d'un voyage en avion interminable, d'un ancien pilote de guerre traumatisé et ne voulant plus piloter mais qui est monté dans un avion de ligne pour suivre sa petite amie hôtesse de l'air. Puis ils se souviennent de l'intoxication alimentaire, du voyage tournant à la catastrophe et l'avion se retrouvant sans pilote... Ils se lèvent et s'aperçoivent, s'ils portent le regard plus loin que la poitrine de leur voisine évanouie qu'ils sont perdus sur une île déserte...

GENÉRIQUE

de vivres, d'autres sont en train de jouer au chiffoumi pour savoir qui va manger qui... Les gémissements du Colonel Trautman se font entendre. Il dit un truc comme « l'île... vivant... volonté... propre... » entrecoupé de quelques râles. Bien évidemment, les figurants vont rater leur test de perception. Ils devraient d'ailleurs avoir du mal à le réussir puisqu'ils n'ont pas choisi un jeu avec perception comme caractéristique (pas de main, pas de chocolat ; pas de perception, pas de test!). Je disais donc, si les personnages avaient réussi leur test de perception, ils auraient compris que le colonel voulait dire avant de mourir « J.R. est sur l'île, il est vivant, il a une volonté d'acier, et merde j'ai taché mon uniforme tout propre... ». Ce n'est guère plus compréhensible avec le texte mais personne ne vous a jamais dit non plus que le colonel était réputé pour son Q.I. Il est dans l'armée après tout. Fin du premier épisode...

PRE-GENÉRIQUE
(un nouveau flashback)

GENÉRIQUE



FLASH-BACK

En fait, tout débute vraiment quand les joueurs construisent leur figurant. Demandez-leur de penser à la vie qu'ils ont pu mener avant le naufrage puis démarrez bille en tête. Chaque figurant n'aura que 15 minutes pour endosser le rôle de Dirprod pour présenter son personnage. Le mieux, pour jouer ces flash-back est de décrire une situation en une phrase puis que toute la table se mette à la jouer. Par exemple, l'un dira « Avant de devenir docteur, j'avais une mère à charge et un crédit à la banque... », un autre personnage répondra « à mon fils je t'ai toujours aimé mais tu sais la vie est dure depuis que ton père m'a quitté pour coucher avec une fille qui a l'âge de ta petite sœur... » un autre continuera en disant « vous comprenez, Monsieur, que mettre un logement sous hypothèque avec possibilité d'expulsion quand on n'a pas fini de payer le crédit mais surtout quand le logement n'est pas pour soi... et bien s'est risqué mais de plusse faire renvoyer du fastfood... Pardon ?... Restaurant si vous voulez... N'est pas une très bonne idée. Il reste bien évidemment l'option d'aller vendre un de ses reins en Thaïlande bien que le prix du billet d'avion me semble excessivement élevé pour votre bourse... »

Alors que les personnages sont perdus sur l'île déserte mais mystérieuse, ils font deux découvertes : la première est la trappe (celle qu'ils ne peuvent pas ouvrir), la seconde est la cabane de l'ermite. Sur la plage, les vagues ont ramené les restes du Boeing 747... Alors qu'un survivant court, les bras en l'air en hurlant que tout le monde va « crever », un autre ouvre les colis Fedex pour y trouver un ballon de basket. Le moral est au plus bas. Tout semble perdu, surtout les joueurs et le scénario (lire le synopsis du scénario), quand les joueurs trouvent la boîte noire. Ils pourront enfin savoir (ce) qui a provoqué ce désastre : une tempête, l'équipe de « Deepcore »

Ce pilote est un peu spécial puisqu'il est destiné à présenter les personnages entre eux sous forme de flashbacks. Ces derniers (les flashbacks) ponctueront la description de l'île mystérieuse peuplée de bruits, d'arbustes qui bougent tous seuls et d'animaux étranges (qui font du bruit et font bouger les arbustes) sans oublier des trappes que les figurants n'auront pas le temps d'ouvrir puisqu'il leur faudra toute une saison pour l'ouvrir...

Mais revenons-en à la plage (sans Leonardo DiCaprio, ni Virginie Ledoyen ni même Guillaume Canet). Les personnages sont donc sur une île déserte seuls et perdus. Alors que tout va mal, le premier drame survient après le premier flashback. Ce sont les cries d'une femme qui alerteront les figurants. Aux pieds de la dissonante jeune demoiselle, Ted Striker, le pilote amateur qui a sauvé l'avion, gît scalpé par une noix de coco. Non loin, Michael Washington bouge encore. Deuxième flashback. Alors que les figurants sont à la recherche

menée par Bud Brigman, l'absence de l'inspecteur John McClane, le poisson pas frais Findus ou Youssef et son cuter rouillé.

Tout va au plus mal quand les personnages finissent par se rendre compte qu'ouvrir la boîte noire c'est vachement difficile mais encore plus de lire les informations à l'intérieur. Pendant ce temps, Youssef, accusé d'avoir fermenté une attaque suicide en détournant l'avion, est agressé par les autres survivants. Heureusement, l'intervention de maître Miyagi va ramener les hommes à de meilleures dispositions... Mais que font les personnages sur l'île ? Pourquoi les seuls vivres récupérés de l'avion sont-ils des boîtes de Nesquik avec des images de Grosquik dessus ? Vont-ils trouver une chèvre pour pouvoir se faire du chocolat chaud ?...

SOAP la rediffusion est un jeu de Cédric Ferrand,
téléchargeable gratuitement sur <http://www.hu-mu.com>.

Scénario : Alexandre C.

Trésors engloutis

Un scénario pour Revolution

Par Seagull



Trésors Engloutis

un scénario pour Revolution

Trésors engloutis est un scénario pour Revolution, donc une histoire passablement tirée par les cheveux, mais qui offrira de multiples opportunités aux personnages pour renverser le Dictateur. Et thème du mois oblige, il se passe en partie sur et surtout sous l'eau. N'oubliez pas votre tuba et vos palmes !

Gueule de bois et mal de mer

Lorsque les personnages se réveillent, ils sont sur un bateau de pêcheur au beau milieu du golfe de la Costa Inglés, au large de Libertad. Ils n'ont aucun souvenir de la soirée de la veille, mais le mal aux cheveux, l'estomac en vrac et l'haleine parfumée sont les signes incontestables qu'elle fut copieusement arrosée. Pour les autres souvenirs, préparez des petits papiers avec les mots suivants : épave, maudit, trésor, pirate, Mr Cameron, un milliard de pesos, la brune au coin du bar, rhum, et distribuez-en un à chacun des joueurs. A eux de rassembler leurs maigres souvenirs pour comprendre ce qu'ils font là.

Pendant ce temps, Pedro, le petit vieux à la barre, attend leurs instructions, d'autant plus qu'il risque bientôt d'être en panne d'essence. Si les PJ ont la présence d'esprit de fouiller l'embarcation, ils trouveront une vieille carte et du matériel de plongée... C'est le moment ou jamais de visiter les fonds sous-marins de Santa Margarita !

Option : si vous voulez corser un peu les choses pour vos joueurs, vous pouvez appliquer un malus de -2 dès à tous leurs jets, pour cause de lendemain difficile. L'effet durera jusqu'au soir, mais une utilisation de la spécialité « Lever le coude » l'annule automatiquement.

L'épave pirate

Si les personnages plongent à l'endroit marqué d'une croix sur la carte, ils découvriront l'épave d'un vieux galion pirate qui repose tranquillement au milieu du corail et des poissons. Outre l'intérêt culturel et historique d'un tel vestige, qui les laissera probablement de marbre, les caves du navire abritent plusieurs coffres pourrissants qui contiennent une fortune en pièces d'or anciennes. Une véritable aubaine, mais encore faut-il trouver un moyen de les remonter...

Alors qu'ils sont probablement en train de penser aux différentes façon de s'entretuer pour garder l'or pour eux seuls, un autre protagoniste fait son apparition : long de plusieurs dizaines de mètres, pourvu de nageoires, de grandes dents et d'un petit cerveau, vous l'aurez compris, il s'agit d'un requin. D'un requin-titan plus exactement. Et visiblement, il a bien envie de faire son quatre heures de nos plongeurs du dimanche. Laissez-les se dépêtrer de la bestiole pendant un petit moment, avant qu'ils ne comprennent que le salut est dans la fuite.



S'ils décident de remonter à leur bateau, ils s'apercevront que celui-ci – ainsi que le pauvre Pedro – a déjà fait les frais de l'appétit titanesque du squal. Il leur reste donc à trouver un abri sous l'eau, une grotte, une cavité, ou pourquoi pas, une base nucléaire sous-marine top secrète de l'URSS.

La base nucléaire sous-marine top secrète de l'URSS

Il s'agit d'une base de lancement de missiles atomiques capable de viser les Etats-Unis, une bonne alternative pour le gouvernement soviétique suite à l'échec des missiles cubains en 62. La base elle-même est un dôme qui abrite une vingtaine de personnes, dont quinze soldats, et qui possède son petit sous-marin pour effectuer la liaison avec la terre. C'est la meilleure protection contre le requin-titan, qui se montre décidément très insistant. Traitez ce passage comme une infiltration digne d'un film d'espionnage, il faudra neutraliser les gardes un par un avant qu'ils ne donnent l'alerte, et éventuellement parvenir jusqu'au sas du sous-marin pour pouvoir prendre la fuite en toute sécurité.

La yacht-party du Dictateur

Pendant ce temps, à la surface, le Dictateur inaugure son yacht flambant neuf par une grande fête au large... Selon les cir-

constances, cela peut être une porte de sortie pour les personnages, une occasion de coup d'état, ou encore l'opportunité de se gaver de petits fours à la banane et de rhum-champagne gratis.

Retour à Santa Margarita

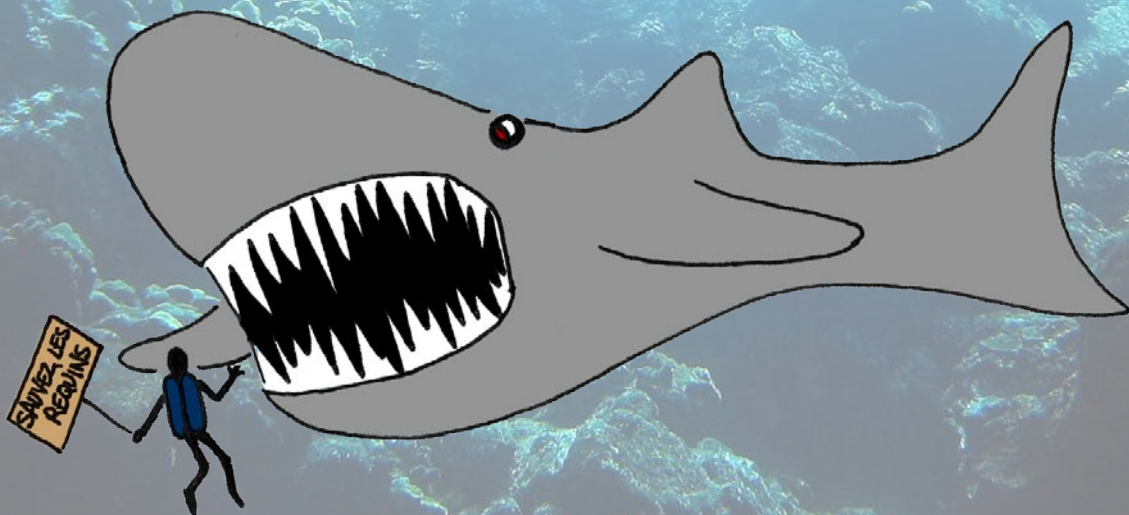
Une fois de retour sur la terre ferme, il est temps de faire le bilan : le trésor du pirate dort toujours au fond de l'eau, avec un requin pas commode qui complique les choses, et les russes préparent quelque chose de pas très clair dans les eaux margaritaines...

Si les personnages recontactent leur commanditaire, Mr Cameron, celui-ci les engage à retourner chercher les pièces d'or, et pourra même financer de quoi se protéger du requin-titan.

Et au passage, l'un des PJ est peut-être devenu le nouveau Dictateur suite à l'épisode de la yacht-party, à lui donc de continuer le scénario !

La chasse au requin-titan

Le meilleur moyen de s'occuper de cette curiosité océanographique, dernier spécimen vivant de son espèce, c'est encore une très grosse puissance de feu. L'idéal, c'est même une dose massive d'explosif : après tout le poisson fait la taille d'un immeuble, alors autant le traiter



comme tel. A moins bien sûr de lui balancer un missile en provenance de la base soviétique, mais ça, c'est trop moche, des joueurs sensés n'y penseront même pas...

Quoiqu'il en soit, ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'ichtyologie titanoïde, puisque le militant écologiste radical Nicolas Dubourg, au commande de son navire le « Rainbow Pacificator » est bien décidé à défendre les écailles du monstre, qui n'en demandait pas tant.

Entre la bestiole à grandes dents et les babas cools surarmés, la partie risque d'être plutôt délicate, mais l'or de Zack le Maudit vaut bien un peu d'effort, non ?

Un butin contesté

Si les PJ ramènent la totalité du trésor à terre, ils pourront le monnayer entre 1 et 2 milliards de pesos, selon leur gestion des cours boursiers (jet d'esprit, mais avec la spécialité Pognon, c'est du tout cuit)

Il leur faudra cependant composer avec deux individus qui veulent leur part du butin : Mr Cameron, d'abord, qui fait valoir un pourcentage de 50% pour leur avoir fourni les informations et l'équipement. Et inutile de dire que le businessman a le bras long...

Ensuite, quelques temps après qu'ils aient rapporté l'or, une étrange malédiction commencera à frapper tous ceux qui l'auront eu entre les mains : un homme à l'apparence de pirate semble vouloir retrouver la trace des pièces, décimant au passage tous ceux qui les ont touchées, personnages compris ; il s'agit en fait de Zack le Maudit, pirate revenant, dont l'âme est intimement liée au trésor. Si la force brute pourra l'éloigner un temps, il faudra néanmoins recourir au vaudou pour le renvoyer définitivement dans les limbes.

La crise des missiles sous-marins

Les américains vont finir par apprendre l'existence de la base nucléaire russe, et ils enverront

leur espionne Miss Robinson, sous couverture de diplomate, pour essayer de la saboter. Elle risque de demander de l'aide aux PJ, qui ont déjà réussi à pénétrer sur place... Quoiqu'il en soit, s'ils ne font rien, la situation risque fort de dégénérer, et cette fois ça ne se finira peut-être pas aussi bien qu'en 62... Missile sur la Floride, et bombardement nucléaire en retour sur Santa Margarita... La survie de l'île est entre leurs mains.

Personnages

Mr Cameron : riche piller d'épaves (businessman), spécialité : pognon

Le requin-titan : Muscles 20, encaissement 30, spécialité* : baston

Colonel Popovitch : commandant de la base russe (mercenaire), spécialité : flingues

Nicolas Dubourg : éco-terroriste fan des requins, spécialité : explosifs

Zack le Maudit : capitaine pirate zombie (mafioso), spécialité : flingues

Miss Robinson : diplomate américaine (espion), spécialité : séduction

Remerciements

A Loris, Adj et Saki pour avoir crash-testé le scénario sur les pelouses du Jardin des Plantes.

A Victorio et Yann Lefebvre, pour leur relecture et leurs conseils.

A Steve Zissou, pour l'ensemble de son œuvre.

Aucun véritable requin-titan n'a été tué ou blessé durant l'élaboration de ce scénario.

Seagull.

Remerciements

La rédaction tient à remercier tous les auteurs pour leur pugnacité à faire vivre et évoluer le jeu de rôles.

Elle remercie aussi tous les lecteurs, satisfaits ou non, pour faire l'effort de télécharger le magazine et de le lire.

A titre plus personnel, je tenais à remercier Laurent Devernay et Thomas Giot de leur efficacité : merci les gars.

Un grand merci aussi à notre nouveau collaborateur Alexandre Clavel.

Pour terminer, nous tenions aussi à vous encourager à poster vos remarques sur le forum dédié au magazine sur le site d'indie rpg. Loin d'être de la salive et du temps gaspillé, ce sont vos critiques qui nous nous permettrons de produire un magazine qui soit à la hauteur de vos attentes.

Bonne lecture et à bientôt pour un prochain numéro.

Liens

[Indie-rpg, portail de diffusion](#)

[Initiation et jdr](#)

[300Hippeis](#)

[Forum Casus NO](#)

[Le blog de Cédric Ferrand \(Soap\)](#)

[Le site de Bob Darko](#)

[Le site de Thomas Giot](#)

[La page web d'Emmanuel Gharbi](#)

[Le site de Doc transfo](#)

[Le site de Philippe Tromeur sur Travelller](#)

[Les écuries d'Augias](#)

[Le site de Revolution \(Seagull\)](#)

[Information généraliste \(GROG\)](#)

[Leludiste](#)