

HORS-SÉRIE
**CASUS
BELLI**

Le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

**Tous les éléments
pour:**

**L'INITIATION AU
JEU DE RÔLE**

**JOUER
RAPIDEMENT**

**DÉCOUVRIR DE
NOUVEAUX
UNIVERS**



M 2159 - 1 H - 32,00 F-RD



3792159032007 00015

220 FB - 8,20 FS - Scan 5.75

Scan by...

**CONCEPT
MASTER**

CASUS BELLI présente SIMULACRES

En 1990, ne pas savoir ce qu'est le jeu de rôle, c'est un peu comme être passé à côté du rock'n roll en 1960, cela ne fait pas très sérieux mais on peut y survivre.

Dans mon entourage, mon banquier, mon pompiste, mon dentiste jouent au jeu de rôle. Et un de ces jours, je ne désespère pas d'y amener mon percepteur.

Pourtant, pas moyen d'expliquer simplement en quoi consiste ce jeu. Dès que l'on s'y essaye, le langage perd sa précision, les idées s'emmêlent.

C'est un jeu de société? Oui! Avec un plateau de jeu? Non! On gagne quoi? Personne ne gagne! Mais alors on y fait quoi? On vit des aventures en racontant des histoires!

... Bref, nous voilà guère plus avancés.

C'est pourtant si simple. Simple comme expliquer la musique ou la peinture, mais allez essayer sans faire appel à l'ouïe ou à la vue.

Simulacres, c'est votre boîte de couleurs et votre flute à bec. Nous vous avons dessiné deux planches de BD juste derrière cette page, pour que vous puissiez voir tout de suite à quoi ressemble une partie de jeu de rôle. Puis vous trouverez un jeu de rôle complet. Comme cela, vous pourrez commencer à jouer vous-même. Et comme nous ne sommes pas avares, nous vous proposons sept univers différents, sept aventures, et de nombreuses et belles illustrations.

Les règles que nous vous proposons ici devraient suffire pour jouer la plupart des aventures que vous imaginerez. Mais vous voudrez peut-être essayer d'autres règles et d'autres types d'aventures. A la fin de chaque chapitre thématique, vous trouverez un rapide panoramique des autres jeux de rôle disponibles sur le même thème.

Juste un mot avant de vous permettre de tourner la page: Casus Belli est un très joli magazine qui vous présente tous les deux mois l'actualité du jeu de rôle et des autres jeux de simulation. Car des jeux de rôle, il en existe plus d'une centaine, et il n'est pas toujours facile de faire son choix. Nul doute que vous trouverez aussi dans les prochains numéros de nouveaux scénarios pour Simulacres.

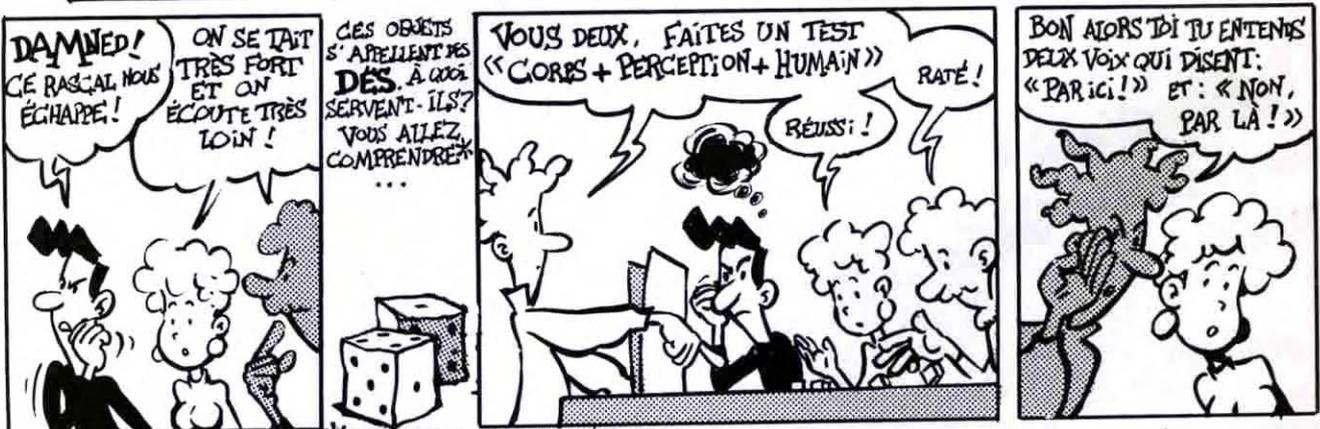
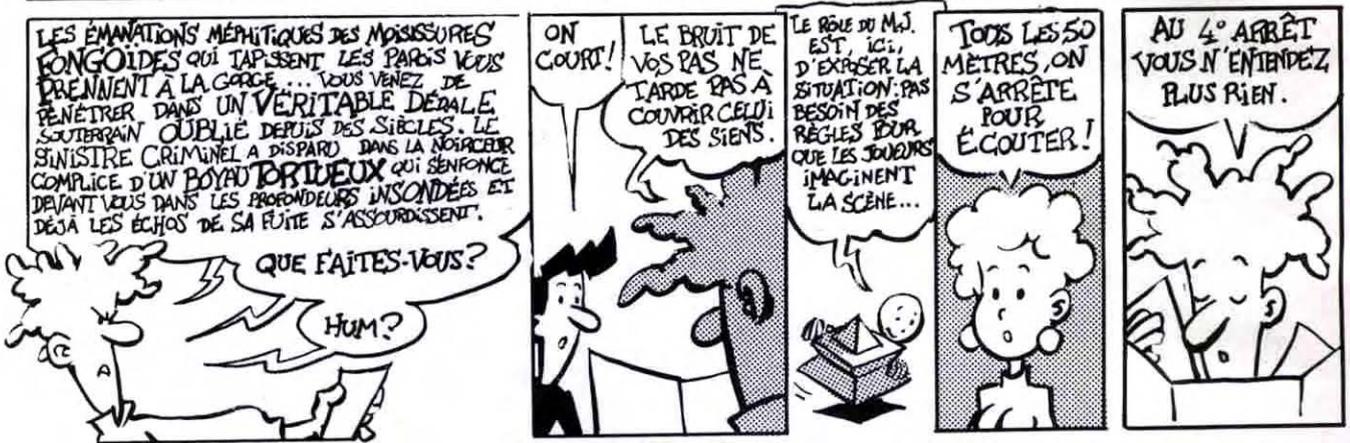
Ca y est, vous pouvez tourner la page.

Pierre Rosenthal

Le meilleur moyen pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, c'est encore d'y jouer.

Le second meilleur moyen, c'est d'assister à une partie et c'est ce que nous vous proposons de faire avec ces deux pages de bande dessinée.

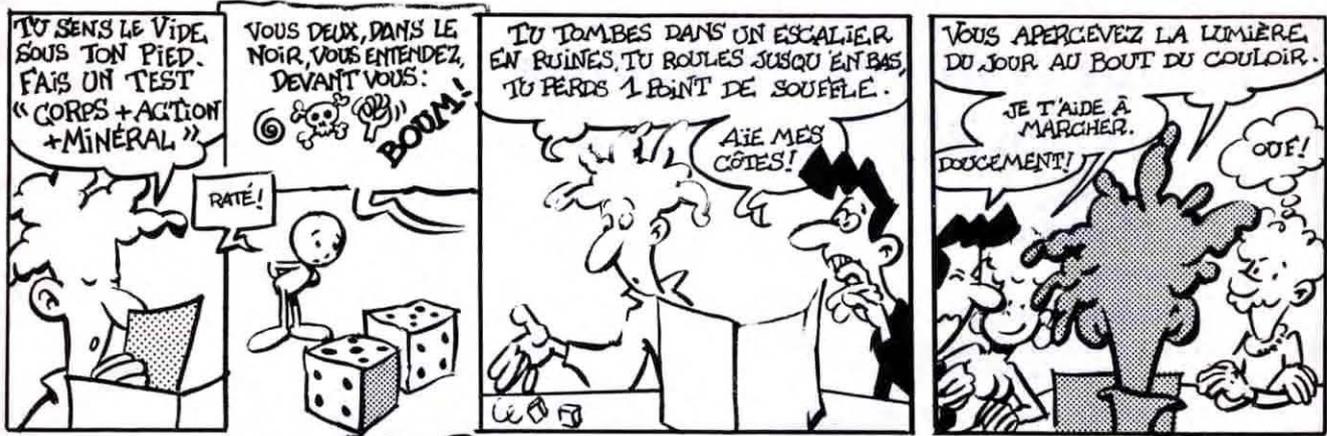
L'un des quatre joueurs, le meneur de jeu, a une fonction un peu différente des autres participants. Il est à la fois conteur et arbitre.



2

Que s'est-il passé juste avant que vous arriviez?

Le meneur de jeu a lu les règles. Puis il a choisi un scénario dans les pages suivantes (ici il s'agit d'un exemple fictif d'aventure télévisée). Enfin, il a confié à ses trois amis des fiches de personnages: Popol d'Interpol, Lili la cambrioleuse repentie et Zinzin le reporter. Nous nous retrouvons en pleine aventure...



Remarque: la forme de la double-pyramide avec laquelle joue le lutin rappellera sans doute quelque chose aux bédéphiles. Cette ressemblance n'est pas fortuite.

pour apprendre

Qu'est ce que le jeu de rôle	<i>BD explicative</i>	2
Règles du jeu		5
En cours de partie	<i>conseils et exemples</i>	12

pour commencer à jouer

MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

Univers		21
Scénario	<i>L'arme secrète</i>	24
Fiches de personnages		89

AVENTURE

Univers		29
Scénario	<i>L'or de Balak</i>	32
Fiches de personnages		90

ÉPOUVANTE

Univers		37
Scénario	<i>L'horreur du fond des mers</i>	40
Fiches de personnages		91

SPACE OPERA

Univers		45
Scénario	<i>Une planète rêvée</i>	48
Fiches de personnages		92

HISTOIRE

Univers		53
Scénario	<i>La relique</i>	56
Fiches de personnages		93

SÉRIE TÉLÉ

Univers		61
Scénario	<i>Dossier: «Vampire»</i>	64
Fiches de personnages		94

ESPIONNAGE

Univers		69
Scénario	<i>L'esprit d'Octobre</i>	72
Fiches de personnages		95

pour aller plus loin

Règles avancées		78
Ecrire ses propres scénarios en huit leçons		80
Jouer les scénarios d'autres jeux de rôle		82
Un univers magique		84
Faites vos propres règles		86
Fiche de personnage vide		95

RÈGLES DU JEU

Après avoir lu notre bande dessinée de présentation, vous avez dû comprendre que le jeu de rôle est un jeu de société à la fois simple et bien particulier.

Vous avez compris que l'un des participants sera le meneur de jeu, à la fois arbitre et conteur. Il n'est pas omnipotent, puisque le scénario est là pour le guider. De leur côté, les joueurs ne peuvent pas se permettre n'importe quoi, car les règles sont là pour préserver une certaine logique.

Ces règles sont relativement concises, mais nous pensons qu'avec un tout petit peu de pratique, vous pouvez bien les assimiler. Nous avons voulu privilégier la rapidité avec laquelle vous pouvez commencer votre première partie. Aussi, lisez les règles, ainsi que les conseils des pages suivantes, et lancez-vous dans l'aventure. Si votre première partie est un peu laborieuse, ne vous inquiétez pas, tout le monde est passé par là. Mais peu à peu ce qui vous paraît encore nébuleux deviendra clair.

(Les termes utilisés dans les règles sont définis au fur et à mesure, mais vous les retrouverez dans le glossaire p. 10)

LA PARTIE

Préparation

— Avant de commencer à jouer, le meneur de jeu est sensé connaître les règles qui suivent, et en avoir expliqué les grands principes à ses joueurs (les détails ne sont pas importants). Il aura choisi l'un des scénarios proposés plus loin. Il faudra qu'il l'ai lu au moins une fois attentivement (deux fois est préférable) afin de bien s'imprégner de l'ambiance, des personnages, et de la succession des événements.

— Les joueurs choisissent un personnage parmi ceux qui leur sont proposés pour cette aventure (vous trouverez les fiches de personnages à partir de la page 89).

— Les participants s'assoient autour d'une table. Mettre à disposition le matériel de jeu : crayons, gomme, au moins deux dés classiques, des feuilles de papier, des figurines ou des pions (ces derniers servent à visualiser les situations de l'aventure, reportez-vous à l'exemple donné page 12). Le meneur de jeu aura intérêt à interposer un cache entre lui et les autres joueurs afin de dissimuler des informations confidentielles (comme les plans de l'aventure ou les fiches des ennemis des personnages), prenez par exemple une chemise en bristol. Pour accéder plus vite aux règles, le meneur pourra photocopier et coller à l'intérieur de l'écran le résumé situé à la page 10.

Déroulement

Le jeu de rôle est une succession de dialogues. Le meneur de jeu décrit une situation, et les joueurs annoncent ce que veulent faire leurs personnages. Suivant le scénario et les règles, le meneur de jeu décrit la suite de l'histoire.

— Meneur de jeu : vous arrivez devant le comptoir de l'agence de voyage Inter-voyages. Une jeune fille brune vous demande ce que vous désirez.

— Joueur 1 : nous demandons quatre billets pour Rio de Janeiro par le vol de ce soir.

— Meneur de jeu : elle vous annonce qu'il n'y a plus que deux places de libre. Que faites-vous ?

Quand utilise-t-on les règles ?

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce ne sont ni le pur hasard, ni le meneur de jeu qui décident du résultat : c'est l'application des règles et les indications données par le scénario.

QUELQUES NOTIONS FONDAMENTALES

Avant d'aborder les mécanismes des règles proprement dits, il faut comprendre comment sont construits les personnages, c'est-à-dire savoir ce que signifie les inscriptions de leurs fiches.

Sur le côté où se trouve la silhouette, il y a un certain nombre de cases avec un symbole, suivies d'un chiffre. Chaque section porte un nom particulier. Étudions-les l'une après l'autre.

Les Composantes

Comme leur nom l'indique, les Composantes sont les matériaux qui composent les individus. Une charlotte aux fraises est composée d'œufs, de farine, de sucre, de fraises. Nos personnages sont composés symboliquement du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit. Comme tous les êtres humains ne sont pas tous constitués de la même manière, des valeurs différentes sont attribuées à chaque Composante.



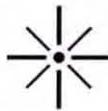
Le Corps, qui sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance. Elles sont toutes couvertes par la valeur en Corps.



Les Instincts qui assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.



Le Cœur, dont dépend les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.

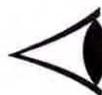


L'Esprit, qui gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

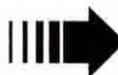
Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Ne vous occupez pas des petits carrés gris et blancs qui figurent sur votre fiche, ils ne servent que pour les règles avancées, décrites page 78.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :



La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).



L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).



Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).



La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Leurs valeurs varient de 0 (très faible) à 4 (fort).

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu, mais en rapport avec le milieu extérieur. Et chaque personne a des affinités particulières vis à vis de cet extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq: **Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique** (le Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire: il s'agit en fait de tous les objets manufacturés).

Attention: à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain. Prenons l'exemple de quelqu'un qui regarde au loin. S'il essaye de reconnaître le type de roche d'une montagne, il utilise sa connaissance du Règne Minéral. De même s'il essaye de distinguer la race d'un chien, il utilise le Règne Animal. Mais si le personnage se contente de «regarder pour voir s'il y a quelque chose d'anormal», il utilise le Règne Humain.

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort).



Minéral



Végétal



Animal



Humain



Mécanique

Énergies

Chaque individu possède des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes et qu'il garde normalement en lui. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergie: **la Précision, la Puissance et la Rapidité**.

Comme les Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort).

Vie, Souffle et Équilibre Psychique

Sur la fiche de personnage, il reste trois blocs de quatre cases, intitulés Vie, Souffle et Équilibre Psychique. Ce sont trois indicateurs traduisant l'état du personnage en points. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre.

Les Points de Vie (PV) indiquent la vitalité du personnage. À 4 Points de Vie, il est en excellente santé; à moins il est blessé; et à 0 il est mort. Un joueur dont le personnage est mort a lui aussi fini l'aventure.

Les Points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Points de Souffle, le personnage est inconscient.

Les points d'Équilibre Psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. À 4 points d'Équilibre Psychique, le personnage est très stable émotionnellement. À 0 points d'Équilibre Psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas.

On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 PV par jour de repos, 1 EP par semaine de repos.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 4 PS, PV ou EP (sauf après quelques aventures, voir les règles sur les points d'Aventure p. 79).

PRINCIPES DE SIMULATION

Principe premier

Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours.

Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque: définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne. Estimez la Difficulté de la tentative selon la table idoïne...

Circonstances	Très difficile	-4	Valeur
	Difficile	-2	
	Malaisé	-1	
	Normal	0	
	Aisé	+1	
	Facile	+2	
	Très facile	+4	

Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test.

Exemple:

Bob Arctor essaye de passer un chien en fraude à la douane anglaise. Il veut savoir si le douanier en face de lui croit ses mensonges. La Composante utilisée est l'Esprit (Bob a une valeur de 4), le Moyen est la Perception (valeur 2), et le Règne l'Humain (valeur 1). La difficulté est estimée par le meneur de jeu à Malaisé (-1). La somme de Esprit + Perception + Humain + Malaisé fait $4+2+1-1=6$. Si la somme des deux dés est comprise entre 2 et 5, le Test réussit. Le meneur de jeu dit à Bob sait si oui ou non le douanier le croit. Si la somme des deux dés vaut 6 ou au-dessus, le Test échoue. Bob ne sait pas ce que pense le douanier.

	CORPS	INSTINCTS	CŒUR	ESPRIT
PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les «sentiments», Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonnement, calculer, résoudre.
DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Ce tableau permet de mieux visualiser comment on peut combiner Composantes et Moyens

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du Test, il faut additionner les Difficultés.

Exemple:

Tom Burns, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée que doit faire le campement des féroces coupeurs de tête. Il a des jumelles qui lui facilitent la tâche (Difficulté +1) mais la nuit tombe (Difficulté -2), la Difficulté finale est donc de $1-2=-1$.

l'œuf cube



**DE JEUX, DE PASSION, DE REVE,
DE NOUVEAUTES, DE SERVICES...**



36 15 - L'ŒUF CUBE

Toutes les nouveautés françaises et américaines au jour le jour, avec fiches techniques et commentaires.

Petites annonces, boîtes aux lettres, bourse d'échange, mur graffiti, service spécial club,

demande de documentation gratuite, jeux avec nombreux cadeaux...

Service vente par correspondance, catalogue gratuit sur simple demande.

24 rue LINNE, 75005 PARIS. tel: 45 87 28 83

15 rue GUY de la BROSSE, 75005 PARIS. tel: 43 31 91 02

l'œuf cube

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dé, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de marge de réussite et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec.

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table d'interprétation

Exemple :

Jim la Jungle essaye d'appivoiser un singe. La somme Cœur + Action + Animal est de 9, il a obtenu un 5, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon, le singe se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite est de 4.

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les figurants (aussi appelés personnages Non-Joueurs). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui lance pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple :

Aldergast, le prudent monte-en-l'air, colle son oreille à une porte pour vérifier si personne ne se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur combien fait pour Aldergast la somme Corps + Perception + Humain et le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une Difficulté de -1. Le meneur lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de $10 - (8 - 1) = 3$, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu sait bien que derrière la porte il n'y a qu'un long corridor désolé où souffle un vent glacial. Mais il indique au joueur : « Tu entends des souffles de voix, de vagues chuchotements », à cause de son échec important.

Utilisation des Énergies

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser exceptionnellement son Énergie, il indique au meneur de jeu, avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie mise en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son Test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple :

Alain Bonders est poursuivi par des bandits. Il arrive à une porte fermée à clé. Il faut absolument qu'il l'enfonce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance en complément. Le tirage à ne pas dépasser sera 4 (Corps) + 3 (Action) + 1 (Mécanique : une porte est un objet manufacturé) - 2 (Difficulté : la porte est épaisse) + 2 (il a 2 points en Puissance et décide de mettre la totalité) = 8 . Il coche 1 PS et 1 EP sur sa fiche (il aurait aussi pu déduire 2 EP, s'il avait préféré). On lance le dé : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance, il n'aurait pas enfoncé la porte.

Talents et métiers

Au dos de la fiche de personnage, la description indique certains talents, et parfois aussi un métier. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents en cours de jeu, le meneur en tiendra compte en diminuant la difficulté du tirage (reportez-vous à la description du Talent qui contient parfois aussi des précisions de règles). Lorsqu'il s'agit d'un Métier, toutes les activités en rapport avec ce métier sont réussies automatiquement, tant qu'il s'agit de circonstances normales. Dans des circonstances exceptionnelles, il faut faire un Test, mais avec une Difficulté réduite.

Exemple :

Julian Jones a le Talent de Conduite Automobile. Le meneur de jeu ne lui fait pas faire de Test dans les cas de circulation normale. Mais s'il veut rattraper une autre voiture plus petite dans des embouteillages, le meneur de jeu pourra réduire la difficulté de Très difficile à Malaisé par exemple.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et enfin regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

— Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui gagne le duel.

— Si les deux adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Exemple :

Albert et Georgette veulent acheter un souvenir de leurs vacances à Paris. Albert a une faible pour la Tour Eiffel qui fait de la neige quand on la retourne, alors que Georgette est tombée en admiration devant une miniature du Sacré Cœur en plaqué or véritable. Albert essaye de convaincre sa femme que son choix est moins coûteux (il fait un Test Esprit + Action + Humain) alors que Georgette essaye de faire valoir l'intérêt artistique de son choix (Test Cœur + Action + Humain). Albert devait faire moins de 9, il obtient 7 soit une marge de réussite de 2. Georgette devait faire moins de 7, elle obtient 3 soit une marge de réussite de 4. C'est finalement Georgette qui a convaincu son mari.

Si Georgette avait voulu acheter un objet et qu'Albert ne désire pas lui donner l'argent, on aurait effectué un Duel Cœur + Action + Humain pour Georgette contre Cœur + Résistance + Humain pour Albert.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne. Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

— En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.

— En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

8



Exemple :

Enfermé dans un cachot depuis cinq jours, le geôlier passe au personnage un plat de viande à l'odeur douce amère. Le personnage meurt de faim mais pense que le plat est peut-être empoisonné, il essaye de résister à son envie. Il joue alors un duel Corps + Désir contre Instincts + Résistance (pas de Règne). Dans son cas, Corps + Désir fait 6, il tire un 4 (marge de réussite de 2); Instinct + Résistance fait 8, il tire un 5 (marge de réussite de 3). Il arrive donc à résister à son envie de nourriture.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée (et parfois d'un Talent du personnage).

On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire tout autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général elle dure quelques secondes à peine.

Exemple :

Tapdur et Briselame combattent à l'épée. Pour Tapdur, la somme Corps + Action + Mécanique vaut 7. Pour Briselame elle vaut 8.

Première passe d'armes : les joueurs lancent les dés. 10 pour Tapdur et 9 pour Briselame, deux échecs. Chaque adversaire a dévié le coup de l'autre.

Deuxième passe d'armes : 5 pour Tapdur et 6 pour Briselame. Chacun a réussi avec une marge de 2, les épées se sont entrecrochées avec grand fracas mais personne n'est blessé.

Troisième passe d'armes : 5 pour Tapdur et 5 pour Briselame. Ce dernier a une marge de réussite de 3, il l'emporte donc sur Tapdur (qui a une marge de 2) et le blesse, lui retirant 1 Point de Vie.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un Test avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de blesser qu'une seule personne. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son Test.

Contre deux adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Exemple :

Saint John se bat au couteau contre deux féroces pirates. Il décide de ferrailer avec le plus grand des deux et de parer le coup de poignard du deuxième. Son total Corps + Action + Mécanique vaut 9 et il a une Difficulté de -1 sur chaque Test car il a deux adversaires.

Le plus grand des pirates réussit son Test avec une marge de 2. Saint John tire un 6, avec sa Difficulté de -1, cela lui fait aussi une marge de 2. Les deux couteaux entrent en contact et personne n'est blessé.

L'autre pirate rate son Test tandis que Saint John réussit le sien de 3. Mais comme ce n'était pas à ce pirate que Saint John avait choisi de donner son coup de couteau, là aussi, résultat nul.

La deuxième passe d'armes peut commencer.

Les armes

Les armes, suivant leur type, peuvent causer des dommages légers (1 PV), graves (2 PV) ou mortels (4 PV); des étourdissements légers (1 PS), importants (2 PS) ou totaux (4 PS). Une arme normale fait en général des dégâts légers (arc, pierre, massue, épée, etc.). Une arme plus dangereuse fait des dégâts graves/importants.

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique. Dans ce sens, un bout de bois serait encore Végétal, et une massue Mécanique.

La liste et les dégâts des armes dépendent de l'époque à laquelle vous jouez. Des exemples sont donnés dans les chapitres sur les univers médiéval fantastique (p. 22), space opera (p. 46), historique (p. 54) et espionnage (p. 70).

Protection

Dans certains univers de jeu (le médiéval principalement), on porte des armures pour se protéger des armes. Or, chaque armure protège différemment en fonction de l'arme rencontrée et il serait bien trop long et compliqué de tout détailler. Voici une règle simple à utiliser dans la plupart des cas :

Le fait de porter une armure ajoute une Difficulté de -1 à l'adversaire pour porter un coup. En contrepartie, le meneur de jeu imposera des difficultés supplémentaires au personnage quand il sera gêné par son armure (par exemple pour grimper à la corde). D'autres exemples sont donnés dans le chapitre sur l'univers médiéval fantastique (p. 22).

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Le meneur de jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il anime aussi les autres intervenants de l'aventure. Ces intervenants sont appelés Personnages Non-Joueurs (que l'on abrège en PNJ). Par comparaison, les personnages animés par les joueurs seront appelés Personnages-Joueurs (PJ).

Lorsque les PNJ sont des humains, pas de problème, on utilise les mêmes fiches et les mêmes règles que celles utilisées par les joueurs pour leurs personnages. Toutefois, il n'est pas toujours facile de prévoir une fiche de personnage pour chaque figurant, de retrouver cette fiche au moment voulu, le tout sans briser le rythme de l'aventure.

C'est pourquoi on prévoit deux types de Personnages Non-Joueurs. Il y aura d'un côté ceux qui sont importants pour l'histoire (le grand méchant par exemple) et qui seront détaillés. Et les autres, moins importants, qui seront regroupés en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts.

Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations.

Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests.

Un PNJ Moyen doit faire moins de 8.

Un PNJ Fort doit faire moins de 9.

N'oubliez pas toutefois que même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise.

Exemple :

Le trappeur Freddy Clung est un PNJ Faible. Si il combat ou parle contre les personnages, le meneur de jeu prendra pour tous ses Tests une valeur de 6. Par contre, si Freddy doit retrouver les traces d'un ours, le meneur de jeu considérera qu'il est Fort dans ce domaine et prendra 9 comme valeur de Test.

LES CRÉATURES

Il arrive aussi que les personnages rencontrent des animaux ou même des monstres. Alors comment faire? Et bien il s'agit de procéder comme pour les personnages, mais à quelques différences près:

Les animaux

Ils n'ont pas les Composantes Cœur et Esprit, seulement Corps et Instincts.

Les Moyens sont les mêmes.

Les Règnes sont : Naturel et Surnaturel. Ainsi, on explique le talent qu'ont certains animaux à détecter les « esprits ».

Les Énergies sont les mêmes.

Enfin, s'ils n'ont pas de points d'Équilibre Psychique, les valeurs de leurs Points de Vie et de Souffle peuvent être différentes. On comprendra qu'un oiseau puisse n'avoir que 2 PV et 1 PS, tandis qu'un éléphant aura 8 Points de chaque.

Quoi qu'il en soit, l'utilisation des règles et donc des Tests est exactement la même.

Les « monstres »

Comme leur nom l'indique, leur propre est d'être monstrueux et donc hors de la norme. Ils ont des Composantes, Moyens, Règnes et Énergies, mais certains peuvent disparaître (pas exemple Corps pour les fantômes) ou avoir des valeurs exceptionnelles (Règne Végétal de 4 pour une nymphe des bois). Chaque monstre étant unique, il est à chaque fois décrit dans le scénario, ou bien créé par le meneur de jeu. Le tout est de faire preuve de bon sens.

GLOSSAIRE

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la fiche de personnage.

Composantes : Corps, Instincts, Cœur, Esprit.

Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en Points de Vie, Points de Souffle ou points d'Équilibre Psychique.

Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du Test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un Test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son Test qui remporte le duel.

Écran de jeu : le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies : Précision, Puissance, Rapidité.

EP : points d'Énergie Psychique.

Faire un jet sous... : cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression « Test » dans le sens faire un jet sous Corps + Désir au lieu de dire un Test Corps + Désir. Le terme « sous » rappelle qu'il faut faire un total « inférieur » avec son lancer de dés.

Majuscule : on met une Majuscule aux Termes Techniques du Jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on dit qu'une action est Difficile, cela veut dire qu'il y a une Difficulté de -2 à apporter au Test.

Marge : lorsque l'on fait un Test, on lance les dés et on compare la valeur du lancer à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

MJ : Meneur de jeu.

Moyens : Perception, Action, Désir, Résistance.

Passé d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essaient de se porter chacun un coup.

PJ : Personnage-Joueur, un personnage animé par un joueur.

PNJ : Personnage Non-Joueur, un des intervenants du scénario animé par le meneur de jeu.

PS : Points de Souffle.

PV : Points de Vie.

Règnes : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.

Scénario : les indications que possède le meneur de jeu sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Test : à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme du lancer doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Action + Difficulté définie par la nature du Test.



Combinaison des Composantes et des Moyens

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les "sentiments", Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonner, calculer, résoudre.
 DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
 RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Armes

Pied, poing : Humain

Pierre : Minéral

Bâton : Végétal (branche) ou Mécanique (massue)

Arc, pistolet : Mécanique.

Dommages légers : 1PV Etourdissement léger : 1PS

Dommages graves : 2PV Etourdis.important : 2PS

Dommages mortels : 4PV Etourdis.total : 4PS

Armes faisant 1 PV: *Dague, poignard, épée courte, épée normale, sabre, flèche, pierre à fronde, hache, masse d'arme, arbalète, pistolet de petit calibre, etc.*

Armes faisant 1 PS: *Massue, masse d'arme, bâton, matraque, fouet, poings, pieds, tête, etc.*

Armes faisant 2 PV: *Épée à deux mains, revolver, laser léger.*

Armes faisant 2 PS: *Eclateur électrique, Larousse en quatre volumes.*

Armes faisant 4 PV: *Gros revolver à bout portant, mitrailleuse, laser lourd, bombe atomique.*

Armes faisant 4 PS: *Etourdisseur.*

Un personnage ayant des Talents en armes peut changer la catégorie d'une arme (assommer avec une épée, blesser avec ses poings), faire plus de dégâts (2 PS avec une masse d'arme). C'est le meneur de jeu qui décide de la façon dont le personnage peut utiliser son Talent.

Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Résumé des règles

Les 5 Règnes



Minéral



Végétal



Animal



Humain



Mécanique

Difficulté

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Interprétation des Marges

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Test Normal

- 1 Calculer Composante+Moyen+Règne+Difficulté.
- 2 Lancer 2 dés et faire la somme.
- 3 Résultat inférieur au score calculé en 1? L'action réussit.
Résultat égal ou supérieur? L'action échoue.
- 4 Faire la différence Résultat - Score requis en 1.
Cette marge permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le Test approprié.
- Les 2 Tests ratent : status quo.
- Les 2 réussissent avec la même Marge : status quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte Marge l'emporte.

Conflit interne

- On applique la règle du Duel, selon les cas entre:
 - deux Moyens d'une même Composante;
 - deux Composantes avec un même Moyen;
 - deux Composantes ET deux Moyens.
- Echec des deux parties : le personnage est libre de ses actes.
- Égalité : un moment d'hésitation, et refaire un test.
- Sinon, le joueur doit faire agir son personnage en fonction du trait qui a pris le dessus.



Énergies

(Précision, Puissance, Rapidité)

- 1 Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- 2 Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée avec l'action tentée.
- 3 Ces points sont ajoutés à la valeur du Test.
- 4 Retirer autant de points en PS ou EP au choix..

Combat

Chaque personnage utilise:
Corps+Action+Mécanique (ou autre selon l'arme)

Combat à distance

Chaque personnage utilise:
Corps+Perception+Mécanique (ou autre selon l'arme)
Difficulté: Loin = Difficile. Très loin = Très difficile.

Plusieurs adversaires

(Difficulté supplémentaire)

- Attaque contre 2 adversaires: -1
- Attaque contre 3 adversaires: -2
- Attaque contre 1 seul parmi 2 ou 3 adversaires:
Pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test normal pour toucher.

Valeurs des PNJ standard

Faible: 6 Moyen: 8 Fort: 9

Récupération

1PS par heure de repos.
1PV par jour de repos.
1EP par semaine de repos.

EN COURS DE PARTIE

Un meneur de jeu averti en vaut dix. Que vous ayez déjà pratiqué le jeu de rôle en tant que joueur, ou que ce soit votre premier contact avec ce type de jeu, voici quelques problèmes courants que, devenu meneur de jeu, vous aurez à résoudre pour garder le contrôle de la partie, et leurs paradés.

PAS SI VITE!

Le jeu de rôle excite la curiosité des gens intéressés par le théâtre, le cinéma, la littérature ou la BD. La qualité principale de ces personnes, leur imagination, peut vous jouer des tours. Surtout s'il s'agit de professionnels. Prenant l'histoire en main à votre place (et parfois celle des autres participants), ils racontent alors la suite de l'aventure telle qu'ils la conçoivent, décidant ce qui marche et ne marche pas, ce qui est caché derrière la porte, ce que font vos PNJ... Ce petit incident arrive normalement dès le début de partie; n'hésitez pas alors à interrompre le jeu pour réexpliquer le principe d'alternance de questions et de descriptions entre les joueurs et le meneur de jeu, qui seul décide des conséquences de leurs actions. Au besoin, mimez le dialogue entre un meneur de jeu et un joueur (en changeant votre voix) tel qu'il devrait être. A moins qu'à la table un joueur ne connaisse déjà le jeu de rôle, et puisse vous servir d'exemple.

En tout cas, évitez de vexer votre joueur trop imaginaire en lui faisant sentir qu'il n'a rien compris au principe du jeu! Amenez-le progressivement, tout en jouant, à cerner les limites des possibilités de son personnage.

D'ailleurs, cette anticipation des faits peut se produire même avec des joueurs habitués, lorsque le calme apparent de l'aventure leur laisse supposer que tout va bien. Ainsi, Humphrey, le personnage de Robert, est détective; il s'est introduit de nuit dans les bureaux d'une compagnie suspecte. Si vous venez de dire à Robert qu'après avoir croché la porte d'entrée, il trouve chaque bureau ouvert (mais sans intérêt), celui-ci peut s'enhardir à annoncer: «Bon, j'entre dans le dernier bureau, je farfouille de la même façon... là non plus, je ne trouve rien d'intéressant?». Or justement, consultant votre scénario, vous faites machine arrière: «Minute, tu ne fouilles rien du tout pour l'instant, car cette porte-là est fermée.».

Ces petits retours en arrière arrivent à intervalles réguliers dans une partie, entre autres lorsque vous avez mal compris (ou pas entendu) l'un des joueurs dont l'action aurait modifié la situation.

OÙ SUIS-JE?

12

Lors d'une aventure, il est bien rare de ne pas participer à un combat. C'est dans ces circonstances que l'on a le plus de mal à visualiser l'espace et les protagonistes. En général voilà ce que cela

donne: «Bon, Alric passe derrière le troisième guerrier pendant que Syndra essaye de s'accrocher au lustre, et que Tabor cherche à se glisser entre les deux prêtres dont Bultor s'occupe. Les deux gardes sortent leurs épées de leur fourreau et...». Mal de tête garanti, suivi des récriminations des joueurs: «Mais non, si j'avais vu que le pilier me cachait le prêtre j'aurais tiré sur le deuxième garde et Alric aurait alors pu aller au secours de Tabor.»

Pour résoudre ce problème, il y a une solution toute simple: utiliser des figurines, de simples pions ou n'importe quel petit objet. Dessinez sur une feuille de papier le lieu où se trouvent les personnages, à l'échelle approximative des pions, et placez un pion sur le plan par personnage (joueur ou non-joueur) présent.

A chaque passe d'armes, les joueurs indiquent au meneur de jeu ce que leurs personnages essayent de faire, et le meneur bouge tous les pions pour indiquer la nouvelle situation.

Les vrais «fanas» du jeu de rôle achètent des figurines de plomb qui représentent leur personnage. Il en existe pour toutes les sortes de personnages, pour un prix approximatif de 10 F. Ce n'est pas indispensable mais c'est plus amusant que de sortir des pions de Monopoly ou des pièces de 20 centimes. Pour dessiner les plans, nous vous suggérons d'acheter une plaque de Velleda ainsi que des feutres effaçables; mais une feuille de papier et un crayon suffisent.

CYCLOTRON, OU BIGLOTRON?

Le but de Simulacres est de vous permettre de vivre une aventure, de vous amuser, de vous mettre par personnage interposé, dans des situations nécessitant pour s'en sortir astuce et imagination. Ne vous laissez donc pas envahir par la technique.

L'instrument premier du meneur de jeu et des joueurs est le bon sens. Certes, cette notion est subjective, mais en général tout le monde sera d'accord pour admettre qu'un précipice de deux mètres de large pourra être franchi sans problème par un personnage en pleine forme en prenant un peu d'élan. Un second légèrement blessé devra faire un test (Corps + Action + Humain) pour vérifier s'il passe. Et enfin un troisième avec un bras et un pied dans le plâtre n'a aucune chance.

C'est pour cette raison que, après une période où les jeux de rôle se voulaient très précis, très techniques, fournissant une procédu-

AU BOUT DU COULOIR, VOUS TROUVEZ ENFIN LA GRANDE CRYPTE. QUE FAITES-VOUS?



NON! ATTENDS! TU ESSAYES D'ENTRER MAIS LA PORTE EST FERMÉE A CLÉ!



...ALORS, ON TROUVE DES GARDES, ET LUCIE INVENTE UN SORT QUI LES PARALYSE, ET PIERRE TROUVE LES CLÉS SUR EUX, ET ON ENTRE, ET PUIS QUAND ON A L'ANNEAU...



OUBLIE QUE TU ES SCÉNARISTE, SERGE! GRUM, TON PERSONNAGE ESSAYE DE FAIRE CES CHOSES, UNE PAR UNE, ET MOI JE TE DIS SI ÇA MARCHE. OK?





LES DIVISIONS DE L'OMBRE



DEJA EN VENTE :

- **LES DIVISIONS DE L'OMBRE** (Boîte de base)
 - **EXTENSION N° 1 + L'ECRAN DE JEU**
- « EUROPEAN ENTERTAINMENT » une société de loisirs

PROCHAINEMENT :

- **GUIDE DE PARIS 2030**
- **L'AMERIQUE DU SUD**
- **LES EXTRA-TERRESTRES**



re parfois complexe pour chaque type d'action possible, la tendance revient de plus en plus à un simple cadre. Quelques principes permettent au meneur de jeu de ne pas imposer de décisions arbitraires (« ça marche parce que je l'ai décidé ! ») mais sans pour autant ralentir le jeu par un excès de références aux règles. Sur un autre plan, la technicité ne doit pas trop envahir l'aventure. Peu importe de connaître la cadence de tir ou la précision relative de telle arme par rapport à telle autre. Dans un duel, cela n'est qu'un facteur parmi beaucoup d'autres : rapidité d'action, sûreté du geste, position du tireur, etc., alors pourquoi prendre en compte tel paramètre et pas tel autre.

Cela dit, si par exemple un personnage enquête sur un accident de plongée, et que le joueur qui l'interprète et le meneur de jeu sont tous deux plongeurs, il est bien évidemment plus amusant de jouer la scène très « technique » :

« Joueur : hum, il est resté sous l'eau combien de temps ?

— Meneur de jeu : d'après un pêcheur, dix à quinze minutes.

— Joueur : je tire dans son embout.

— Meneur de jeu : la bouteille est vide...

— Joueur : Hum... Donc il est descendu très profond... »

Ne rajoutez ce genre de détail dans un scénario que si vous êtes sûr de vous, et que vous savez que vos joueurs ont les connaissances pour suivre.

Au contraire, dans les domaines qui vous échappent totalement, évaluez la situation à vue de nez, et faites faire aux joueurs le test que vous estimez, pour déterminer l'issue de l'action (imaginez la scène comme si elle se déroulait dans un film, cela vous aidera à visualiser quelles peuvent être les conséquences les plus plausibles).

COURT-CIRCUIT

14

L'une des démarches pour inventer ses propres aventures est de dessiner le repaire du méchant (seigneur ténébreux ou chef de gang international) et de broder autour. Or si vous songez aisé-

ment à mettre des gardes ou des pièges à l'entrée, les inventions des joueurs en cours de partie peuvent vous donner des sueurs froides. Voici un cas vécu : voulant secourir un magicien apparemment séquestré chez lui, les personnages arrivent près d'une bâtisse entourée d'eau, avec un seul chemin menant à sec jusqu'à une porte unique. Ils sont venus de jour, avertis par des paysans que « la nuit, des rumeurs étranges sortent du castel, mais que le jour tout est calme ». Flairant le piège, l'un demande au meneur de jeu : « Comment est le toit ? ». Réponse : « heu, normal, en tuile ». Les joueurs décident alors que le mieux est de grimper et passer par la toiture. Hasard du jeu, le meneur de jeu, consultant ses plans réalise que là où ils ont grimpé, les personnages vont déboucher dans la salle du trésor ! Il tente bien de les décourager en leur indiquant que sous les tuiles le toit est en pierre. Mais cette incongruité ne fait que leur confirmer que la pièce qui est dessous défend quelque chose de précieux. Ils perdent donc du temps à casser la maçonnerie, et aboutissent après juste un moment de jeu dans ce qui aurait dû constituer le final ! Heureusement pour la durée de la partie, convaincus de pouvoir trouver d'autres choses intéressantes et de sauver le magicien, les personnages vont s'enfoncer dans les entrailles de la demeure, et parcourir à l'envers le chemin prévu par le meneur de jeu ! Ils vont même, trouvant des barriques dans la cave, s'apercevoir qu'ils n'ont ni mangé, ni bu depuis des heures, et s'offrir un bon coup de vin. Les joueurs faisant ensuite se conduire leurs personnages comme des individus ivres, vont se faire des niches, agir à la légère, et ne pas remarquer que la nuit tombe, et que les créatures du castel s'éveillent. Deux d'entre eux échapperont au massacre « par inadvertance » en voulant faire un tour en barque, et qui les conduira à l'extérieur.

Voici une aventure dont la tournure fut très éloignée de ce que le meneur de jeu avait imaginé en rédigeant son scénario. Ce genre de détournement demande une bonne souplesse d'esprit, mais est aussi un des plaisirs du meneur de jeu, qui se passionne soudain pour ce qu'il n'avait pas prévu.



Toutefois, si vous débutez, vous aurez suffisamment à faire avec la gestion du scénario tel que vous l'avez en tête. Si les joueurs semblent s'engager dans une voie qui ne vous inspire pas, inventez vite un obstacle infranchissable ou très dissuasif, afin de les ramener dans le « droit chemin » (barrière, surveillance, mur qui s'écroule, passage trop étroit, etc.). N'abusez pas de ce stratagème. Une fois ou deux dans la partie, cela passe, mais au-delà, les joueurs auront la sensation que c'est vous, et non eux, qui décidez de leurs actions, et ils se désintéresseront vite de votre histoire !

QUAND SUIS-JE ?

Dans l'aventure, le temps ne s'écoule pas forcément au même rythme qu'autour de la table de jeu. C'est tout à fait comme au cinéma : il y a des accélérés, des ralentis et des ellipses.

Accélérés

Lorsqu'une action longue ou répétitive est entreprise par les personnages, le meneur de jeu peut se permettre de la résumer tout en la décrivant. Si par exemple les personnages montent la garde toutes les nuits avec les mêmes tours de garde, il suffit de dire : « Premier tour de garde, tout se passe bien pour Théodric et Madrellena. Ils réveillent quatre heures plus tard Syndraël et Tahar. A part le cri d'une chouette, rien à remarquer. Etc. »

Le fait de décrire même rapidement la situation montre que quelque chose pourrait quand même se produire durant la nuit.

Ralentis

Comme nous l'avons déjà vu, les combats sont souvent difficiles à visualiser et durent peu de temps pour les protagonistes. Il faut alors décomposer chacune des actions, les résoudre l'une après l'autre. C'est comme cela que l'on pourra savoir si Alric a pu rejoindre Tabor avant que le deuxième garde ne lui soit tombé sur le dos ou non. Procédez de la même façon pour les poursuites en voitures, les combats spatiaux, etc.

Ellipses

Parfois, il suffit de sauter à la scène suivante, sans prendre le temps de la description. Si les aventuriers embarquent sur le bateau qui va de Paris à New York, et que le voyage n'est pas important pour l'histoire, il suffit de continuer le récit par : « Sept jours plus tard, à New York... ».

Enfin, vous pouvez faire de petites ellipses. Quand quelqu'un force une porte par exemple, cela va lui prendre environ dix minutes. Passez à : « Dix minutes plus tard, tu entrouvres la porte. ».

N'oubliez pas, lorsque vous faites des ellipses, de tenir compte du temps écoulé. Peut-être que notre monte-en-l'air a déclenché une

alarme silencieuse, et que des forces de police se mettent en place autour de l'immeuble. S'il a forcé cinq ou six portes identiques, le quartier devrait être entièrement bouclé.

QUI EST DEVANT ?

Tout à votre description, pris par les rebondissements de l'action, vous annoncez aux joueurs qu'ils passent dans la pièce suivante, mais... au fait quelle pièce ? Vous n'avez pas eu le temps de lire vos notes, ou bien votre plan est enfoui, ou tombé par terre...

La technique la plus courante du meneur de jeu pour se donner un peu de répit, est de demander qui marche devant, qui suit, qui ferme la marche, quels objets les personnages tiennent en main. En effet, s'il y a une trappe, c'est celui qui marche devant qui y tombera. Si les personnages sont pris à revers, c'est le dernier de la file qui prendra. Si les personnages ont leurs armes prêtes, ils seront moins désavantagés en cas d'attaque. Mais si c'est la police qui surgit, ils seront par contre bien embêtés. Ce genre de questions signifiant souvent qu'un danger guette, les joueurs vont toujours prendre le temps de réfléchir, laissant ainsi au meneur de jeu celui de réorganiser ses notes et ses idées. Là aussi, bien sûr, évitez d'en abuser.

Un peu plus sophistiqué et plus périlleux : faites remarquer un détail incongru aux personnages. « Alors que tu vas ouvrir la porte, tu sens un frôlement à tes pieds, et tu as juste le temps de voir un mulot s'enfoncer dans une fissure du mur. Il te semble que quelque chose brille dans le trou. ». Décrivez plus précisément le trou (taille, hauteur, profondeur) tout en faisant semblant de lire les détails sur votre feuille. Cela fera croire aux joueurs que ce trou est important « puisqu'il est décrit dans le scénario ». Le temps que les personnages se demandent s'il n'y a pas de danger à regarder et qu'ils trouvent une bout de miroir, vous aurez eu le temps de lire la suite de l'aventure.

Un bon moyen d'éviter les trous est de reprendre les scénarios à votre façon. La manière dont nous les présentons ici est loin d'être la seule. Certains écrivent des pages de textes, d'autres font des fiches, d'autres encore résument tout sur un schéma avec des renvois à d'autres pages. A vous de trouver votre méthode !

PRÈS DU RADIATEUR

Une fois pris dans le jeu, les joueurs imaginent les scènes, vivent les situations de l'aventure, conçoivent des stratagèmes. Malgré cela, une partie est faite de temps forts et de moments plus calmes où l'on bâtit des plans, ou bien où l'on enquête calmement. Pour peu qu'un personnage dialogue un peu trop long-



temps avec le meneur de jeu, l'attention des autres se relâche. Si en général chacun se replonge dans son personnage dès que l'action surgit, ou que les informations récoltées deviennent très intéressantes, il arrive parfois que deux joueurs entament une conversation totalement hors-jeu (« Tu as vu le film d'hier soir ? Pas terrible. Celui d'hier était mieux... tu vas au ciné, lundi ?... »). Si certains le font discrètement, tout en gardant une oreille sur le jeu, d'autres en viennent parfois à oublier qu'ils jouent, et même à parler instinctivement plus fort pour mieux... couvrir le dialogue du joueur et du meneur de jeu !

Dans ce genre de cas, utilisez une calamité bénigne qui va soudain menacer les personnages des joueurs distraits. S'ils sont illégalement dans un local... la police arrive (ou le gardien, le propriétaire). S'il sont dehors... un orage se déclenche. S'il sont dans une auberge... un début d'incendie survient, ou un ivrogne les provoque. Etc. Le but est de ramener les distraits en les attirant dans le cadre du jeu, et non en leur faisant des réflexions hors-jeu.

Il peut arriver, si vous découvrez le jeu de rôle, que vous ayez amené à jouer des gens qui finalement n'accrochent pas. Si ce moyen ne suffit pas à les ramener dans l'action, prenez-les à part, et demandez-leur s'ils préfèrent arrêter de jouer. Si c'est le cas, alors qu'il y a encore à la table trois ou quatre autres participants qui eux veulent savoir la suite, proposez aux « déserteurs » de jouer encore un peu, jusqu'à ce qu'un « accident » vienne mettre fin aux jours de leurs personnages. Deux des leurs qui meurent assassinés par les méchants, voilà qui va encore plus motiver les joueurs restant, alors que deux joueurs qui se désintéressent de la partie, cela jette un froid sur l'enthousiasme des autres.

RÔLE PUR OU TECHNIQUE ?

La plupart des joueurs aiment bien lancer les dés. Cela leur donne l'impression de pouvoir influencer sur le destin de leur personnage. Il n'y a qu'à voir avec quelle attention ils scrutent le résultat lorsque les circonstances de l'aventure sont dramatiques et avec quelle désinvolture ils les lancent quand « rien ne se passe ».

Pourtant, certaines personnes préfèrent que le meneur de jeu leur raconte tout, et qu'il lance les dés derrière son écran, puis leur mette en scène le résultat. Plutôt que dire : « Réussi de six, je lui fais deux points de souffle en moins », ils préfèrent entendre : « Tu te glisses si doucement derrière le garde que tu peux ajuster ton coup de matraque à la base de sa tête. Il est sonné et chancelle. »

Malgré tout, cette méthode impose plus de travail au meneur de jeu. Il doit garder devant lui un double de toutes les caractéristiques des personnages et pouvoir les consulter d'un seul coup d'œil. De plus, il doit être d'une honnêteté rigoureuse, car les joueurs n'apprécieraient pas de remarquer que le meneur truque les résultats pour faire aller le scénario là où il le désire, ou pour favoriser tel ou tel joueur. Enfin, si vous optez pour cette métho-

de, il faudra que les joueurs pensent à rappeler de temps en temps au meneur de jeu qu'ils ont certains Talents, de façon subtile de préférence. Ils diront : « Est-ce que j'ai déjà entendu parler de cette maladie pendant mes études de médecine ? » plutôt que : « N'oublie pas que j'ai un bonus en Médecine ! ».

CŒUR OU ESPRIT ?

Simulacres est un jeu où les caractéristiques sont symboliques. Cela peut poser problème à un meneur de jeu néophyte, qui ne saura pas toujours quelles Composantes, Moyens ou Règnes utiliser. La réponse à cette question risque de vous étonner : cela n'a pas vraiment d'importance ! Le principal est que s'instaure un dialogue entre le meneur de jeu et les joueurs, et que chacun comprenne bien ce que veut dire le Test.

Ainsi, Mata Mari veut convaincre Lord Blumming de l'aider à quitter l'Angleterre. Quelle Composante va bien pouvoir choisir le meneur de jeu ?

Cela dépend de la façon dont Mata Mari va essayer de convaincre Lord Blumming. Si elle le vampe, ce sera avec Instincts. Si elle fait appel à sa raison (la présence de Mata Mari en Angleterre est un danger pour le lord) ce sera avec l'Esprit. Si elle joue sur l'honneur de la noblesse et une ancienne promesse faite à sa famille, ce sera avec le Cœur. Le Moyen sera l'Action si elle attaque d'entrée de jeu, mais ce sera la Perception si elle veut déceler quelle méthode risque d'être la plus efficace, ou le Désir si elle agit de manière plus sournoise, par des allusions au détour d'une conversation. Pas de problème pour le Règne, c'est l'Humain.

Autre cas de figure, Djerek Williams essaye de réparer un mécanisme d'horloge. La Composante peut être le Corps s'il faut seulement placer un rouage à un endroit évident mais cela peut être l'Esprit si il faut comprendre d'abord le mécanisme. Si les pièces sont suffisamment grosses et qu'il suffit de ne pas trop trembler pour les poser, le Moyen sera l'Action ; mais si elles sont si fines que leur emplacement est peu visible, alors le Moyen sera la Perception. Le Règne sera Mécanique.

Comme vous le voyez, tout dépend de la façon dont le personnage agit. Lorsque le personnage a le choix, le meneur de jeu peut lui signaler les différentes options. Cela fait partie du jeu de savoir pourquoi et comment on agit, plutôt que de se contenter du résultat.

ZORRO

Les personnages sont les héros de l'aventure. Or les héros ne meurent jamais (surtout dans les feuilletons !). D'autant que si l'un d'eux vient à trépasser, le joueur n'a plus qu'à suivre le reste de la partie en observateur muet, depuis le paradis des personnages. Ceci est d'autant plus frustrant si ce personnage avait déjà un passé, avec plusieurs aventures à son actif, et de l'expérience.



LA ROLE PLAYING
CORPORATION
présente

cellules grises

avec:
JEUX DE ROLE
WARGAMES
FIGURINES
JEUX DE PLATEAU
et
JEUX CLASSIQUES

et dans les rôles principaux:

EVRY
CENTRE COMMERCIAL
EVRY II 91000
64 97 81 74

PERPIGNAN
8 rue du THEATRE
66000
68 34 64 66

MELUN
5 rue GUY BAUDOIN
77000
64 09 21 36

MEAUX
65 rue du FAUBOURG
ST. NICOLAS 77100
64 33 51 58

Et pourtant, le joueur ne ressentira de vrais frissons que si, dans les moments cruciaux, son personnage peut vraiment y laisser sa peau. Sinon, quoi de plus facile et ennuyeux que d'affronter tous les dangers en sachant qu'il n'y a aucun risque ?

Dans la pratique, tout est affaire de dosage de la part du meneur de jeu.

Pour faire ressentir un danger aveugle qui parfois frôle les personnages, le meneur de jeu peut faire tomber l'accident sur un PNJ, par exemple le guide s'il y en a un, ou tout autre victime qui n'est pas directement manipulée par un joueur. Ce « truc » est abondamment utilisé dans les séries télévisées du genre *Star Trek*. Il y a toujours un des membres de l'équipe d'exploration qui périt, montrant la réalité du danger aux « héros ». Ceci ne concerne que les cas où la victime peut être n'importe quel individu présent. Il est évident que lorsqu'une trappe doit s'ouvrir sous les pas de quelqu'un, c'est le premier de la file qui y tombe, tant pis si c'est un personnage-joueur. Ce truc ne doit pas être systématique, évitez de l'employer à chaque partie.

Lorsqu'un personnage fonce vers une mort certaine, pas d'issue possible, il y reste. Toute la différence réside dans ses raisons d'agir ainsi. Si le joueur est trop bête, et que son personnage entre désarmé dans la cage de tigres affamés pour ramasser un indice, c'est son problème ! Les tigres n'ont aucune raison de laisser repartir vivant ce déjeuner inattendu. Si vous voyez que le joueur a agit ainsi parce qu'il avait mal compris le fonctionnement du jeu, vous pouvez faire un retour à la scène précédente (voir « Pas si vite »). Sinon, son personnage est bien mort ; il peut, si le scénario le permet, en créer un nouveau (ce qui est heureusement rapide avec *Simulacres*).

A l'inverse, le personnage peut se jeter dans la gueule du loup par héroïsme, afin de retarder des poursuivants par exemple, et permettre à ses amis de s'échapper. Dans ce cas, jouez la scène de manière cohérente avec votre scénario, et si les dés ne lui sont pas favorables, essayez de lui offrir une fin glorieuse et spectaculaire.

Sans aller jusqu'au comportement kamikaze, le personnage peut avoir pris de terribles risques, et se retrouver cerné par des ennemis implacables. Si ceux-ci ont une raison de le garder vivant, jouez-là (interrogatoire, otage pouvant servir de monnaie d'échange). Sinon, si le personnage vous semble refuser la mort inéluctable, non par peur, mais par une volonté farouche de ne pas laisser les méchants gagner, vous pouvez permettre à sa bonne étoile d'intervenir. Dans ce cas, faite faire au joueur un Test sous Désir + un Règne (pas de Composante, ni d'Energie). C'est-à-dire que le joueur doit, en lançant deux dés, faire moins que Désir + Règne. Choisissez le Règne le plus adapté : en général Humain. Mais si le personnage est dans des galeries qui vont être inondées, par exemple, et qu'il trouve un véhicule abandonné car il est en panne, un Désir + Mécanique peut peut-être faire

démarrer l'engin par miracle. Attention, ce genre de miracle doit rester dans les limites du vraisemblable ! De plus, un même personnage n'y a droit qu'UNE seule fois dans sa vie (si le personnage joue plusieurs aventures de suite, reportez-vous au chapitre sur les points d'Aventure, p. 79).

Dans tous les cas où le personnage d'un joueur meurt, essayez de lui en faire créer un autre, qui rejoindra le groupe d'une manière aussi logique que possible. Un nouvel ami des aventuriers les rencontre lors de leur enquête, ou bien au cœur du repaire du méchant, on délivre un prisonnier qui se met du côté de ses bienfaiteurs, etc. Au pire, le joueur reprend les rênes d'un PNJ secondaire que jouait le meneur de jeu, et qu'il abandonnera à la fin de la partie. Il aura au moins ainsi le plaisir de rester dans le jeu. Attention, le joueur doit se rappeler que ce nouveau personnage n'a pas vécu le début de l'histoire. C'est dur, car il faut ainsi parfois se taire, alors qu'on dispose d'une information cruciale : mais voilà, le premier personnage est mort avant de l'avoir transmise aux autres...

ET PUIS D'ABORD JE TE TUE !

La particularité du jeu de rôle est d'être un divertissement où il n'y a pas de gagnants ni de perdants. Son intérêt est de faire vivre une aventure à un groupe d'amis.

Pourtant, un réflexe connu chez les débutants est de croire qu'il faut montrer qu'on est plus fort que ses camarades. Ainsi, Sylvie qui joue le rôle du voleur Grisourne va dire au meneur de jeu : « Je dérobo l'argent de Théodric » ou bien Frédéric qui joue le rôle de la belle Anastasia dit : « Je vampe Alric, comme ça il obéira à tous mes ordres ». Bien entendu, Alric et Théodric sont des personnages incarnés par d'autres joueurs. Rapidement, l'ambiance risque de s'échauffer, et la soirée de tourner au désastre (« Si tu me voles, je te frappe avec mon épée », « Oui mais moi j'ai un pulvérisateur à moustiques qui va t'asphyxier », « Et puis d'abord c'est à moi qu'on a confié l'argent du voyage »...).

Pour parer à cela, expliquez bien que le but des joueurs est de réussir l'aventure, pas de rester le seul survivant. Interdisez aussi tout Test de séduction d'un personnage-joueur à un autre. Cela n'empêche pas d'avoir des différends et de discuter ferme, mais si Anastasia veut convaincre Alric, c'est Frédéric qui va devoir être convaincant, pas ses jets de dé.

Et si un joueur se montre particulièrement détestable, qu'il essaye de trucider ses partenaires, mais surtout qu'il empêche la partie de bien se dérouler, débarrassez-vous en. Ne prenez même pas la peine de tricher en lançant des dés derrière le paravent, ce serait une faiblesse de votre part. Dites simplement : « Un coup de tonnerre éclate dans le ciel, un éclair jaillit et te foudroie. Tu es mort. Si tu veux, tu peux aller regarder la télé. ».



LA RUEE VERS L'OR

JEU DE CONQUÊTE ET DE SUPRÉMATIE

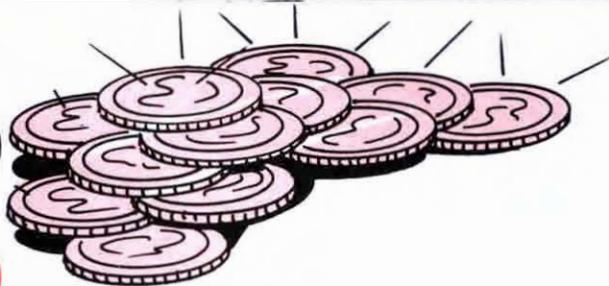


PAS DE PITIÉ POUR LES PIEDS TENDRES !

36.15

MAXIP

SUR VOTRE MINTEL



ETRANGER,

SI TU VEUX TOUT SAVOIR SUR LA RUEE VERS L'OR
RECEVOIR LA CARTE ET TENTER TA CHANCE...

ECRIS A: MINIPLAY S.A. - 7 rue BISCORNET - 75012 PARIS

ET FAIS NOUS PARVENIR, SUR PAPIER LIBRE, TON NOM, TON
ADRESSE ET TON NUMERO DE TELEPHONE

Miniplay

couverture



Philippe Caza s'est fait connaître par des albums BD allant du satirique quotidien à l'ésotérisme et le merveilleux. Il publie en ce moment "Le monde d'Arkadi".

b.d. pages 4 et 5



Rolland Barthélémy est le dessinateur de Joe Casus et Annabella Belli, que vous retrouvez tous les deux mois chez nous. Il prépare un album de BD.

strips et graffitis



Didier Guiserix est le rédac'chef de Casus Belli. Quand il ne répond pas au téléphone et qu'il ne relit pas des articles, il dessine des "crapous" pour le magazine.

médiéval fantastique



Thierry Ségur dessine "La saison des cendres" sur un scénario de son complice Bruno Chevalier. Nous leur devons aussi le goblin Kroc le bô.

aventure



Yves Corriger est bien connu du monde du jeu de rôle puisqu'on peut le découvrir dans les revues Tatou et Chroniques d'Outre-Monde.

horreur



Eric Larnoy a dessiné Turlogh, une BD, dont vous êtes le héros. Il se lance dans une série plus fantastique avec "Thanéros, le portrait du majordome".

space opera



Olivier Vatine adore dessiner des astronefs et des jolies jeunes filles. Alors il a réalisé "Stan Pulsar" et "Galères Balnéaires". Ne manquez pas aussi "Aqua Blue".

histoire



André Juillard est sans doute l'un des dessinateurs de BD historique les plus connus. Découvrez "Les 7 vies de l'Epervier", "Masque Rouge" et "Arno".

série télé



Marcel Coucho est l'immense créateur du Banni, et encore d'autres merveilles du 9^e art comme Poumothorax ou Déconan le Barbaresque. Tous introuvables ! Zut !

espionnage



Frédéric Blanchard n'a encore publié aucun album de BD mais cela ne saurait tarder. Consolerez-vous en découvrant ses illustrations dans Casus Belli.

Écritures

Création du jeu
Pierre Rosenthal

Maquette
Pete Rose, Christophe Bouillet
et Didier Guiserix

Articles divers
Piotr Tcherepkine, Jean Balczesak
et Didier Guiserix

Vérifications diverses
Agnès Pernelle

Conception graphique
Pedro Rosas y Cristobald

Secrétariat
Valérie Tourre

P.A.O.



Nous recherchons activement l'espion arc-turien qui a volé la couleur de huit pages. Pour tous renseignements s'adresser au cadet Split qui transmettra...



A la lisière du rêve, au carrefour de symboles profondément enracinés, le médiéval fantastique, c'est le Moyen Age, non tel qu'il fut réellement, mais tel qu'il était dans l'esprit de ceux qui le vivaient. Les héros chantés dans les épopées ne peuvent être que grands et charismatiques, leurs armées terribles, leurs compagnons exceptionnels. Dans un univers où beaucoup reste à découvrir, l'inconnu commence parfois à quelques lieues. Les cités lointaines y brillent, dit-on, de tous leurs ors, de leur architecture au-delà de l'imaginable, du talent de leurs artisans... Qui sait à quoi ressemblent les habitants du bout du monde, lorsque la rumeur veut qu'un troll habite le bois tout proche, qu'un dragon rançonne le duché voisin, et que le royaume par delà les monts soit le pays des magiciens? Tout est possible...

MÉDIÉVAL FANTASTIQUE



UN MONDE

L'avantage du monde médiéval fantastique sur le notre est d'éviter les problèmes tels que le téléphone, les grèves des transports en commun et les émissions télévisées niaises. De plus, il suffit souvent d'un seul coup de baguette magique pour que son lit soit fait et que le couvert soit mis. Quel bonheur!

En contrepartie, les aventuriers rencontreront de nombreux et méchants monstres, des magiciens fourbes et des tyrans cruels. Bien qu'il y ait de nombreuses variations sur le thème médiéval fantastique (que les Américains appellent *heroic fantasy* quand il y a des combats et *fantasy* quand il s'agit uniquement de merveilleux), de grands schémas reviennent souvent. Nous allons donc les voir un à un. Vous pourrez ensuite mieux comprendre de quoi parlent les lycéens quand vous les entendez raconter: «Hier j'ai failli me faire éclater par un troll, mais heureusement que le mago elfe a sorti un parchemin de pétrification...».

Les races

Dans ce monde fantastique, il y a bien sûr des Noirs, des Jaunes et des Blancs mais ce n'est pas ce que l'on entend par race. Sous ce terme sont regroupés des humanoïdes très ressemblants aux Humains, mais aux capacités parfois surprenantes.

Tout d'abord il y a les Humains. Ce sont des gens comme vous et moi, tout ce qu'il y a de plus naturel. Ils n'ont pas d'avantages particuliers si ce n'est d'être les plus nombreux.

Les Nains ressemblent à des Humains de petite taille, bien proportionnés mais quand même assez massifs. Ils sont dotés d'une forte pilosité. Les Nains sont des créatures de la terre, des cavernes et des galeries. Sous terre, ils arrivent toujours à s'orienter et savent même à quelle profondeur ils se trouvent.

Les Elfes sont des humanoïdes à l'habitat sylvestre, d'une grande beauté selon les critères humains. Au fur et à mesure de leur commerce avec les Humains, les Elfes ont découvert l'argent, le vol, le pillage, toutes choses qui auparavant étaient plus que marginales chez eux. En ce qui concerne le monde dans lequel vous allez jouer ce scénario de *Simulacres*, les Elfes ont un grand pouvoir: ils peuvent utiliser les objets magiques avec moins de risque que les autres créatures (voir plus loin la magie).

Il existe encore de nombreuses autres races humanoïdes de part le vaste monde. Les Gnomes, apparentés aux Nains, ont de faibles pouvoirs magiques. Les Homme-serpents vivent en tribu dans les marécages et peuvent respirer sous l'eau. Etc.



Les monstres

Plus nombreux encore que les gouttes de rosée sur un parterre de fleurs au matin sont les monstres qui attendent nos aventuriers.

Les plus impressionnants ont une carapace qui les rend Très Difficiles à toucher tandis que leurs crocs et leurs griffes font des



dégâts importants. Mais attention aux sournois qui vous paralysent d'un seul regard.

Voici une petite liste des monstres les plus courants de la mythologie ou des jeux médiévaux fantastiques:

- Le goblin est un petit humanoïde qui vit en tribu et raffole des pillages.
 - L'orque est au moins aussi méchant que le goblin. Il ressemble à un homme avec un groin à la place du nez.
 - Le dragon est un grand reptile ailé, au souffle enflammé, à la carapace presque indestructible.
 - Les mort-vivants sont des Humains morts et revenus dans notre monde. On y distingue le squelette (sans pensée ni chair), le zombie (cadavre fraîchement déterré), la goule (qui se nourrit de cadavres), le fantôme (esprit désincarné), et le vampire (un buveur de sang qui hypnotise ses victimes).
 - Le centaure est mi-homme (en haut) mi-cheval (en bas). Il est en général peu agressif mais n'aime pas être dérangé.
 - Le sphinx est une créature avec de grandes ailes, un corps de lion et une tête humaine. Il adore poser des énigmes sournoises et dévorer ceux qui ne les trouvent pas.
 - Le troll est, suivant les régions, un nain rabougri malveillant ou un géant stupide et quasi indestructible. Pour tuer un troll il faut l'exposer à la lumière du soleil ou bien le faire brûler.
- En général, si vous décidez de créer un monstre, trouvez-lui une raison d'exister (autre que celle d'attendre des aventuriers au détour d'un couloir). Et si il est très fort, donnez-lui aussi un talon d'achille. Si les personnages le trouvent, ils en seront tellement fiers qu'ils raconteront leur exploit des jours durant.

Les armes et les armures

Dans cet univers féroce, les aventuriers seront amenés à se battre souvent. Il est donc normal qu'ils s'attachent à fourbir leurs épées

MAGIQUE

et s'inquiètent de la qualité de leurs armures. Pourtant, notre but avec Simulacres n'est pas de transformer chaque partie en champ de bataille ou de vous fournir des kilomètres de caractéristiques d'armes. Aussi, les armes sont celles décrites page 10, dans le résumé des règles du jeu. Il est toutefois possible de faire plus de dégâts qu'il n'est indiqué, mais ceci est expliqué au chapitre suivant, celui des Talents.

En ce qui concerne les armures, le plus simple est de se limiter à deux types. Les armures légères, qui donnent une Difficulté supplémentaire de -1 à l'adversaire lors d'un duel. Et les armures lourdes, qui portent la Difficulté à -2. En contrepartie, le porteur d'une armure a une Difficulté supplémentaire (de -1 ou -2 aussi) à chaque fois qu'il doit faire preuve d'agilité.

Si vous désirez simuler l'usure de l'armure voici un petit truc : à chaque fois qu'en vous portant un coup votre adversaire lance un double-un aux dés, faites une croix à côté de votre indicateur de Points de Vie. A quatre croix, l'armure est trop abîmée et ne sert plus à rien.

Enfin, si vous voulez être exhaustif, il existe des armures très massives qui encaissent très bien les chocs, jusqu'à ce qu'elles tombent d'un coup. Pour en simuler le port, considérez qu'elles ont elles aussi des Points de Vie. Quand on frappe quelqu'un qui possède une telle armure, il faut d'abord détruire sa protection. Ces armures existent avec 2 et 3 Points de Vie.

Les Métiers

Un des plaisirs du jeu de rôle est d'être plusieurs à discuter, à parlementer, à s'aider autour de la table. Une des façons les plus courantes d'amener les joueurs à coopérer est de leur donner des rôles à la fois complémentaires et limités. C'est sur ce principe que fonctionne le plus connu des jeux de rôle : Donjons & Dragons. En reprenant la même idée, créez des Métiers très différents, en vous rappelant qu'un même personnage ne peut avoir que deux Métiers au maximum. Les Talents resteront toujours utiles, une connaissance du combat aidant à reconnaître les types d'armes ou à les réparer. Mais seul le Métier donne un pouvoir supplémentaire.

— Guerrier : le personnage peut utiliser certaines armes pour faire soit des PS soit des PV (avec une épée par exemple). S'il fait à son Test un Très bon résultat, il infligera un point de dégât supplémentaire. S'il fait un résultat Excellent, il infligera deux points en plus.

— Ranger : ce personnage est capable de survivre dans presque tous les milieux hostiles. Il sait chasser, traquer, poser des pièges.

— Monte-en-l'air : spécialiste des serrures et des grappins, il peut s'introduire dans des lieux où pas une souris ne passerait.

— Herboriste : s'il a à sa disposition les plantes adéquates, il est capable de concocter une mixture qui redonne instantanément un ou deux points de vie à des blessés.

A vous de créer d'autres Métiers...

La magie

Pour débiter dans notre univers, nous avons préféré ne pas trop vous parler de magie, car il existe de multiples façons de la simuler : sortilèges, baguettes, potions, nécromancie, etc. Pour plus de précisions, lisez les règles optionnelles de magie à la page 84. Si vous écrivez un scénario, ne vous laissez pas arrêter par la technique. Tant qu'il s'agit d'un PNJ puissant, presque tout lui est possible, tant que l'équilibre du jeu est préservé. Mais qu'allez-vous faire pour les personnages des joueurs ?



Tout d'abord, aucun d'entre eux ne sait lancer de sortilège. Les actions magiques consistent seulement à utiliser des objets ou des potions. Comme la magie est très puissante et très dangereuse, vous vous limiterez à deux sortes d'objets : les objets chargés et les objets permanents.

— Un objet chargé est un objet qui lance un sort lorsqu'on l'utilise de la manière adéquate (en prononçant un mot bien particulier par exemple). Une fois le sort lancé, l'objet perd un peu de sa magie. En général un objet permet de lancer quatre fois un même sortilège. A chaque utilisation d'un objet chargé, le personnage qui lance le sort perd 1 PS et 1 EP, à part les Elfes qui ne perdent qu'un PS. Une potion est un objet chargé.

— Un objet permanent est un objet qui ne se décharge pas. En contrepartie, il est très délicat d'emploi. Chaque utilisation fait perdre 3 PS et 2 EP. A part pour les Elfes qui ne perdent que 2 PS ou 1 EP (au hasard).

Des exemples de sorts :

Eclairer pendant une heure, paralyser pendant deux minutes, protéger du feu, voler pendant un quart d'heure, devenir invisible cinq minutes, changer de visage, voir dans le noir, etc.

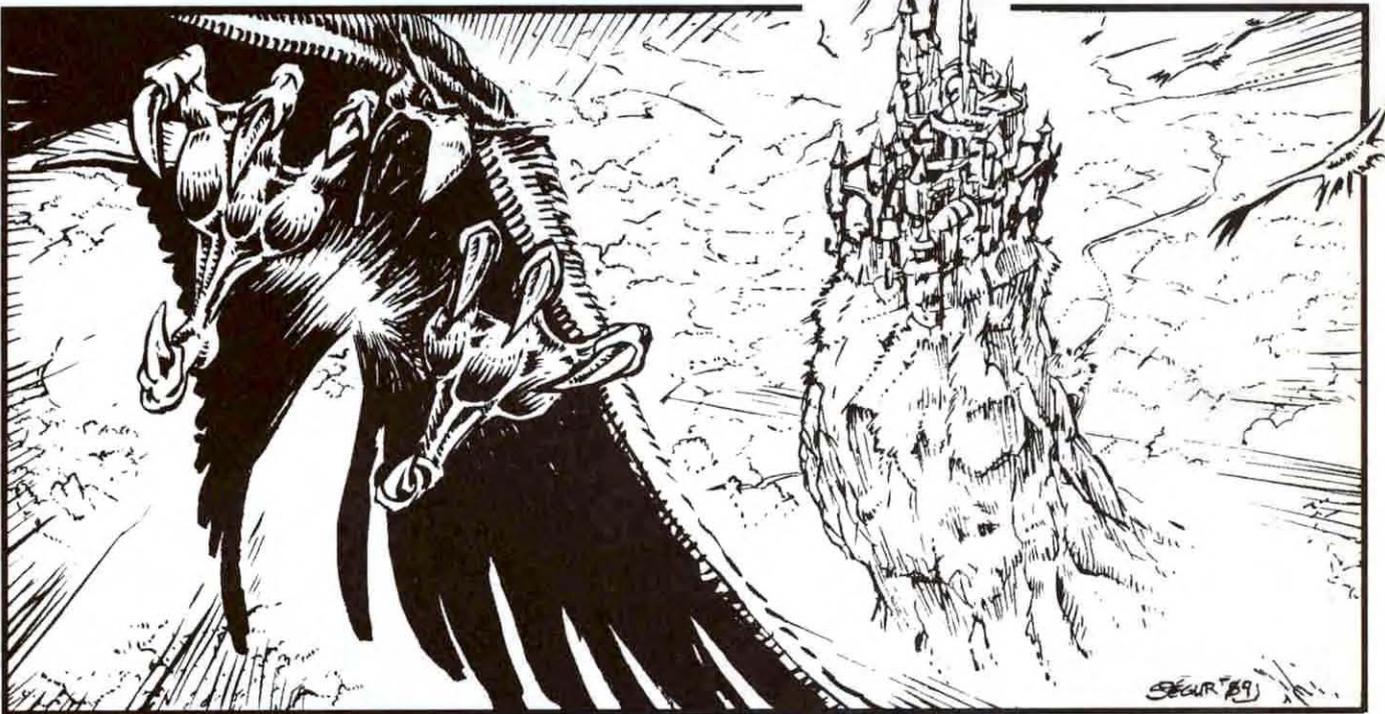
Le Bien et le Mal

Un dernier mot pour vous dire que dans l'univers médiéval fantastique, on a tendance à tout voir en blanc et en noir. Il y a d'un côté les gentils, qui sont bons et parfois même béats. Et puis il y a les méchants, les affreux, les sinistres, qui sont en général lâches, vils, mesquins et sadiques.

Alors, sus aux gredins, délivrons le monde de ces tyrans qui l'opprime... Et faites de belles parties de jeu de rôle.

scénario médiéval fantastique

L'ARME SECRÈTE



SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'HISTOIRE...

La cité de Roche-pic est perchée au sommet d'une montagne élevée. Elle bénéficie d'un micro climat qui la rend agréable à vivre. La ville est entièrement vouée aux arts : littérature, musique, théâtre, peinture... Ses habitants sont pacifiques et ressemblent pour la plupart à d'aimables hippies, que la seule vue d'une arme épouvantent.

Le Conseil est formé de six vieillards énigmatiques, dont on ignore à peu près tout, si ce n'est qu'ils pourvoient aux besoins de la cité et que leur sagesse est très grande. On les voit peu, mais il semblerait qu'ils veillent sur la ville depuis toujours. Ce que tout le monde ignore, c'est que ces vieillards ont le don de se métamorphoser en aigles géants, car se sont de puissants magiciens (sont-ce des demi-dieux ?). En tout cas ils sont d'une grande bonté et tout à fait sincères dans leurs démarches.

Osrik l'Usurpateur s'est taillé un petit royaume non loin de Roche-pic. Une seule chose l'intéresse : les arts de la guerre. Il dépense une fortune pour équiper son armée qu'il fait manœuvrer et défiler sans arrêt. Osrik soupçonne les habitants de Roche-pic de n'être pas aussi pacifiques qu'ils le montrent, mais, il n'en a aucune preuve. C'est un individu rusé, habile à masquer ses sentiments. En dépit de ses petites lubies, c'est un gredin assez sympathique...

Les mercenaires du comte Tarask ont fait irruption dans la vallée afin d'aller piller Roche-pic, dont la légende dit qu'elle recèle des trésors. Tarask sait que Roche-pic est protégée magiquement (il ignore comment) mais il possède une amulette qui a la propriété d'absorber toute magie. Par conséquent, si les aigles géants venaient à attaquer, ils seraient inévitablement détruits. Tarask se méfie de la petite armée d'Osrik et a décidé de lui envoyer une ambassade afin de s'assurer, sinon de sa participation au pillage de Roche-pic, du moins de sa neutralité.

PAR UN BEL APRÈS-MIDI D'AUTOMNE...

A la suite d'une longue marche nos aventuriers font halte au fond d'une gorge escarpée tapissée de conifères, en haute montagne.

Le calme règne et notre équipe goûte cet instant de paix. Gôrchrôn et Syndraël évoquent le raid sur Kasselrine (« Tu te rappelles de ce gars que j'ai planté contre une porte avec ma hache ») et Moldraan explique à un Tahar attentif pourquoi la beauté est par essence divine (« Vois-tu ces sommets, chevalier ? »). Quant à Madrellena et Théodric, ils débattent des vertus d'une plante qu'ils viennent de cueillir (« Les sages prétendent qu'elle donne vigueur et force, d'ailleurs, les ours en mangent, n'est-ce pas ? »). Bref, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si tout à coup...

Surgissant des sous-bois, une vingtaine de guerriers aux armures barbares s'avancent vers eux, les épées hors des

fourreaux. Un cavalier coiffé d'un heaume noir apparaît alors au sommet d'un monticule proche. D'un geste, il signe l'arrêt de mort des aventuriers et les mercenaires se ruent au combat en hurlant...

Faites durer le combat jusqu'à ce que nos amis atteignent un niveau de faiblesse critique et soient à deux doigts de la mort (utilisez des armes qui font des dégâts en Souffle plutôt qu'en Vie. Le cavalier est un PNJ Fort, les autres sont Faibles). Décrivez alors une situation confuse, des cris, des ombres sur le sol et le souffle d'un vent puissant... puis qu'ils perdent connaissance.

Hôtes de la cité de Roche-pic

Les aventuriers se réveillent dans une salle haute de plafond, décorée sobrement mais avec goût. Des fenêtres à meneaux laissent pénétrer les rayons de soleil qui font étinceler de minuscules grains de poussière dorée... Un repas copieux a été déposé sur une table basse, ainsi que plusieurs cruches d'eau. L'unique porte de la pièce est en bois

renforcé de plaques de fer. Elle est verrouillée (incrochetable) et personne ne répondra aux appels des aventuriers. Leur équipement (sacs à dos et armes) a disparu.

S'ils jettent un coup d'œil par les fenêtres, ils constateront qu'ils se trouvent dans une tour d'angle flanquant un palais dont tous les murs sont sculptés. Une centaine de mètres plus bas, s'étend une petite ville coupée de larges avenues, parsemées d'espaces verts et de plans d'eau. De temps en temps, quelques notes de musique, portées par le vent, parviennent jusqu'à leurs oreilles. Mais quelle est donc cette cité idyllique ?

Quand les aventuriers auront fait honneur au repas, la porte s'ouvrira sur un homme d'âge moyen, vêtu d'une robe verte. S'inclinant dans un geste de bienvenue plein de grâce, il prie ses hôtes de le suivre et coupe court à toutes les questions : « Vous aurez bientôt les raisons de votre présence ici ». Il les guide à travers un dédale d'escaliers et de couloirs. Ils y croisent d'autres personnes qui les interpellent joyeusement ou les saluent avec gravité. Enfin, ils arrivent devant une haute porte de pierre blanche, à double battant. Un aigle stylisé, en or, orne le linteau. Les portes s'ouvrent doucement sur une salle dépouillée de toute ornementation, hormis une table derrière laquelle se tiennent six vieillards vêtus de robes blanches. Chacun arbore une broche différente représentant un aigle en vol. Le plus âgé se lève et désigne des sièges qui ont été disposés face à la table. « Soyez les bienvenus, étrangers, dans la cité de Rochepec ».

Le conseil des sages

« Mon nom est Valahir, poursuit le vieil homme, et je suis le porte-parole du Conseil des sages de Rochepec. Les aigles géants qui veillent sur cette cité vous ont observé combattre et sont intervenus alors que vos ennemis allaient triompher. En vérité, ce sauvetage et votre présence ici sont pour nous un don des Dieux. En effet, la cité de Rochepec, sur laquelle nous veillons, n'est peuplée que de gens pacifiques, tout entiers tournés vers les Arts. Nous n'avons aucun soldat et nos murailles sont surtout décoratives. Jusqu'à présent, notre situation au sommet de ce pic à l'accès difficile, notre discrétion et l'aide bienveillante des aigles nous ont permis de vivre en paix. Or, nous avons appris qu'une armée de mercenaires, dirigée par le comte Tarask était en route pour venir nous assiéger. Sans doute pense-t-il faire main basse sur nos trésors artistiques et les revendre. Ce sont des soldats de son avant-garde que vous avez combattu. La taille de cette armée fait que nos aigles ne pourront guère opposer de résistance, et nous recherchons des alliances. Notre voisin le plus proche est le roi Osrik l'Usurpateur. Par goût des choses militaires, il s'est constitué une armée petite mais redoutable. Avec l'aide de cette armée, nous pourrions préserver la beauté de Rochepec. Seulement, il nous faut envoyer des ambassadeurs afin de plaider notre cause auprès d'Osrik, et celui-ci nous méprise en raison du peu d'intérêt que nous portons aux choses de la guerre. Par contre, si vous acceptiez d'aller lui parler en notre nom, vous qui êtes aussi des combattants confirmés, peut-être réussiriez-vous à le convaincre. Acceptez-vous de nous aider ? »

S'ils acceptent, les aventuriers resteront deux jours à Rochepec, au cours desquels ils guériront de toutes leurs blessures. Ils pourront également se promener dans la ville et en découvrir les beautés... On leur rendra leur équipement, quelque soit leur décision.



AMBASSEURS CHEZ OSRIK

Les deux jours se sont écoulés et les aventuriers galopent à présent vers l'ouest. Après une journée de cheval, (les montures ont été prêtées par le Conseil), ils atteignent Actabad, la capitale du petit royaume d'Osrik. Les sauf-conduits et le sceau du Conseil de Rochepec leur permettent de gagner le palais forteresse du roi. L'édifice fourmille d'hommes en armes, vêtus d'uniformes particulièrement seyants et équipés d'armes d'excellente qualité. Après deux heures d'attente, et une longue explication avec le capitaine des gardes, ils sont admis à comparaître devant le roi.

Osrik l'Usurpateur est un homme athlétique, barbu, à la voix forte, qui se pique de culture philosophique et linguistique (inspirez-vous de Frédéric II de Prusse...). Il reçoit les aventuriers, assis sur un trône recouvert d'une fourrure d'ours. Il est entouré de ses conseillers, des militaires pour la plupart. Un peu à l'écart, se tient un groupe de six individus vêtus d'armures barbares passablement bosselées. Un grand rouquin au visage coururé de cicatrices semble commander le groupe.

Une fois que les aventuriers ont exposé le but de leur visite, Osrik éclate de rire et désigne du doigt le groupe du rouquin. « Ces gentilshommes sont des envoyés de ceux que les habi-

tants de Rochepec craignent tant ! Figurez-vous qu'ils m'ont fait la même demande, me proposant même une partie du butin ! Alors, qu'avez-vous à répondre à cela ? ». La situation est d'autant plus embarrassante que Gôrchrôn a reconnu en la personne du rouquin un chef mercenaire nommé Scherër, qui a tué l'un de ses compagnons d'armes lors du raid sur Kasseline.

SHERËR

Malgré son apparence bestiale, c'est un guerrier réfléchi. Il possède une grande épée à deux mains (2 PV)

♦ 5	≈ 4	♥ 3	* 4
◀ 1	▶ 5	🔥 5	■ 2
🛡️ 1	👤 0	👤 1	↑ 1
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 0	

Quoi que puissent dire alors les aventuriers (et les sbires de Sherër), Osrik déclarera : « Je rendrai mon verdict demain. Ce soir et cette nuit, vous êtes mes invités et nous festoierons ensemble ! A présent, suivez mes ordonnances qui vont vous conduire à vos chambres ».

Une fois installés, les aventuriers auront une grande heure pour s'approprier. Si l'un d'eux réussit à découvrir où est logé le clan adverse, il verra l'un des mercenaires se rendre aux cuisines et, à la faveur d'une bousculade, verser un liquide dans un gobelet d'étain gravé d'un M runique.

Festin chez Osrik

Les aventuriers et les mercenaires ont été placés de part et d'autre d'Osrik. A la droite de celui-ci, se trouve son capitaine des gardes, Mallorn.

La suite des événements

LES SAGES

Ce sont six vieillards qui peuvent se transformer en aigles géants. Pour cela, ils doivent réussir un test * / 🛡️ / 🗡️ et perdre 1 EP. A chaque heure de transformation, ils perdent 1 PS. Les aigles font des dégâts de 1 PS et 1 PV.

♦ 3	≈ 4	♥ 5	* 6
◀ 4	▶ 3	🔥 1	■ 2
🛡️ 0	👤 2	👤 2	↑ 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

OSRIK

♦ 5	≈ 5	♥ 3	* 4
◀ 3	▶ 4	🔥 3	■ 2
🛡️ 0	👤 1	👤 0	↑ 2
Puiss. 2	Rapid. 0	Précis. 0	

dépend de ce qu'ont fait les aventuriers :

— s'ils n'ont rien remarqué, Mallorn périra empoisonné et le second du rouquin, un balafre teigneux, accusera les aventuriers de ce crime. Dans ce cas, Osrik ordonnera un combat à mort entre l'accusateur et l'un des accusés. Il n'y a quasiment aucun moyen d'éviter ce combat.

— s'ils ont versé le contenu du gobelet de Mallorn dans celui d'un des mercenaires, même résultat.

— dans tous les autres cas, se reporter à la suite des événements.

A l'issue du banquet, et après une ultime parade militaire, Osrik prend la parole : « J'ai entendu les deux ambassades et j'accorderai mon aide aux plus valeureux. Soyez donc présents en armes demain à l'aube, dans la cour du château ».

La soirée se termine sur cette étrange convocation.

LES ÉPREUVES D'OSRIK

Le petit matin est blême et frisquet, mais Osrik est déjà dans la cour, entouré de ses gardes d'honneur. Il a décidé de faire subir trois épreuves aux deux ambassades et celle qui en remportera au moins deux recevra son aide. Chaque épreuve concerne un binôme, et les aventuriers devront donc se regrouper par deux. Bien entendu, tous les coups (même mortels) sont permis. Que le meilleur gagne !

Même les joueurs dont les personnages ne passent pas les épreuves peuvent rester à la table de jeu. Cela ne change pas grand-chose au jeu, mais cela leur permet de « participer » à l'ambiance tendue qui doit alors régner.



Le tombeau d'Orlécan le Rusé

A l'intérieur d'un tumulus hanté par des mort-vivants, se trouve la sépulture d'Orlécan le Rusé. Il faut rapporter à Osrik son médaillon. Le tumulus a deux entrées et chaque binôme pénétrera par l'une d'entre elles.

Cette histoire de mort-vivants a été inventée de toutes pièces par Osrik. En fait, les « mort-vivants » qui hantent cet endroit sont des guerriers qui, aspirant à faire partie de sa garde, doivent se soumettre à cette mascarade et tuer leurs adversaires. Ils sont si habilement grimés qu'ils ressemblent à s'y méprendre à d'horribles zombies !

1. Entrée.
2. Une trappe béante, profonde de trois mètres et large de quatre. Comment nos héros vont-ils passer ?
3. Derrière les tentures de cette salle se trouvent trois « mort-vivants » (PNJ Faibles).
4. Le « tombeau » d'Orlécan. Un vrai squelette repose sur une dalle de pierre. Il porte autour du cou un médaillon. En fait le véritable médaillon

se trouve caché derrière l'un des maillons du mur (aisément décelable si on examine les murs).

Les soldats de Scherër sont morts dans la salle 3b et, à moins que les aventuriers ne s'y risquent, ils ne seront pas inquiétés. Par contre, s'ils ne rapportent pas le bon médaillon, Osrik éclate de rire et les déclare perdants.

La chasse à l'homme

« L'un de mes esclaves a été lâché il y a peu de temps dans un petit bois, à l'ouest d'ici. Retrouvez-le et rapportez-le moi ! ».

Cette tâche est tout à fait indiquée pour un pisteur. Dans le bois, il faudra affronter deux chiens sauvages semblables à des loups et trouver la piste de l'esclave, au besoin en communiquant avec la nature. Ici, la rencontre avec les deux mercenaires de l'autre équipe est inévitable. Seuls les vainqueurs trouveront l'esclave (mais devront le neutraliser car l'homme est fou furieux et armé d'une épée, PNJ Fort).

Le parcours du combattant

Cette petite invention est sortie tout droit de l'esprit fécond d'Osrik. Il s'agit d'un dédale de pièges situé dans les souterrains de son château, hanté également par des créatures monstrueuses capturées lors d'expéditions guerrières. Ici aussi, chaque groupe pénètre par une entrée différente. Le but du jeu est de parcourir le dédale en échappant aux pièges et d'éliminer le binôme adverse (dont Sherër fait partie).

1. Une herse levée. Les barreaux semblent enduits de poison et la herse prête à tomber, mais il s'agit d'un leurre.

2. Une trappe béante, profonde de trois mètres et large de quatre.

3. En marchant sur l'une des deux dalles légèrement surélevées, on provoque le déclenchement d'un piège à pieux dissimulés dans le plafond. Il s'agit de quatre pieux jaillissant de cavités et faisant 1 PV de dégâts chacun. Le personnage déclenchant la dalle s'en prend au moins un. Lancez un dé pour les personnages les plus proches, sur un résultat de 1, le personnage en question est touché.

4. Dans cette pièce se trouvent trois monstres agressifs capturés par Osrik. Ils ressemblent à des hommes avec des têtes de sanglier. Leur poings font 1 PS de dégâts et leurs « défenses » 1 PV.

♦ 6	≈ 6	♥ 2	* 2
◀ 1	▶▶ 2	🔥 3	■ 3
👤 0	👤 1	👤 2	👤 1
Puiss. 1	Rapid. 0	Précis. 0	

5. A cette intersection est inscrit le message suivant :

Alors que le danger guette Réfléchis bien à ceci :

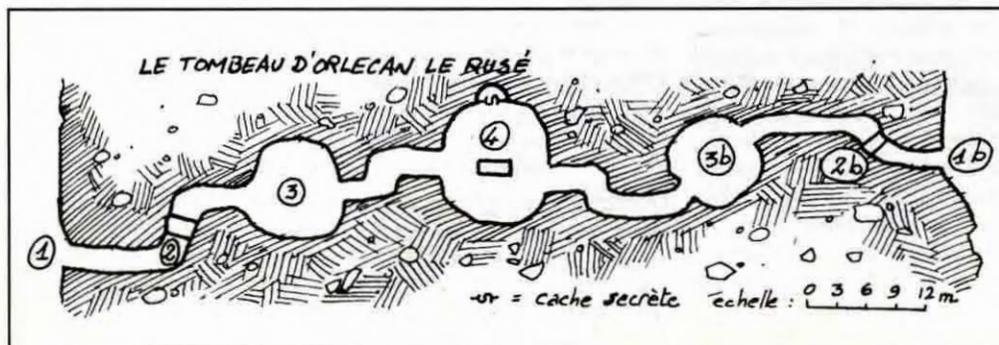
Baisse ce levier

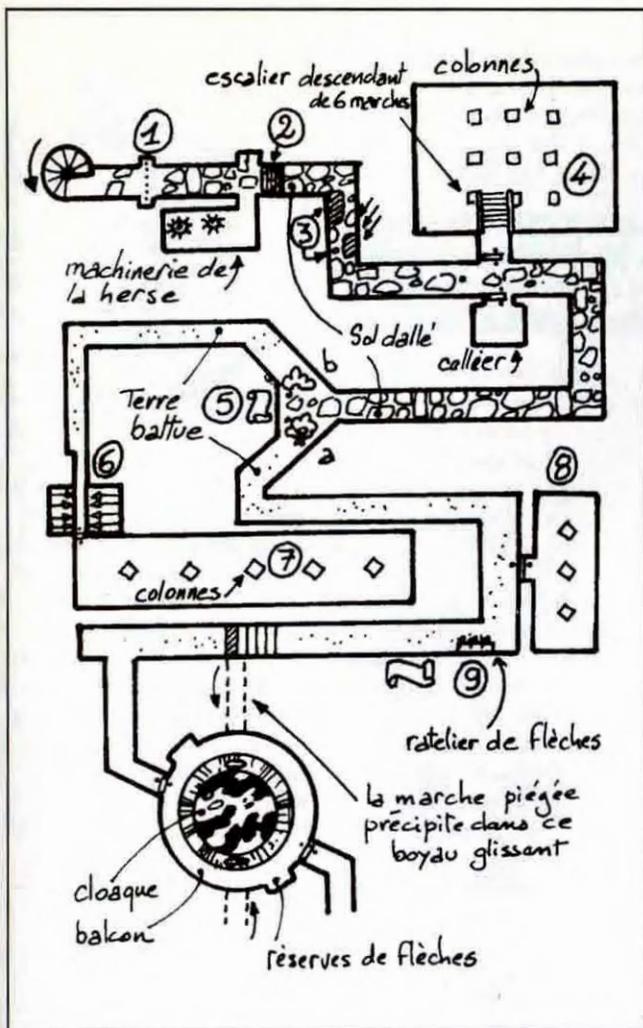
Raisonne comme il se doit

Et la voie te sera ouverte.

Par terre, au niveau de la voie a) est gravé un arbre. Sur la voie b) est gravé un nuage. Sous le message se trouve un levier.

En fait, le message ne signifie rien. Il faut simplement lire la première lettre de chaque ligne pour lire « arbre » et choisir la direction a. Abaisser





le levier provoque l'ouverture d'une trappe de 3 mètres de profondeur sous le levier.

6. Ce passage étroit force les aventuriers à marcher en file indienne et « en crabe ». Il est piégé au milieu : déclenchement de pieux à empaler. Chaque aventurier a 2 chances sur 6 de chance d'être blessé : sur un jet de dé de 1 ou 2, l'aventurier perd 2 points de Vie.

7. De nouveaux monstres attendent les aventuriers dans cette pièce. Ce sont trois méchants gnomes de petite taille. Ils sont Malaisés à toucher (-1) mais ne font des dégâts que si deux d'entre eux touchent un personnage en même temps, ou s'ils font au moins un résultat Bon (-4).

♦ 4	≈ 3	♥ 2	* 3
◀ 4	▶ 2	🔥 1	■ 2
👤 2	👤 0	👤 1	👤 1
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 1	

8. Pièce vide.

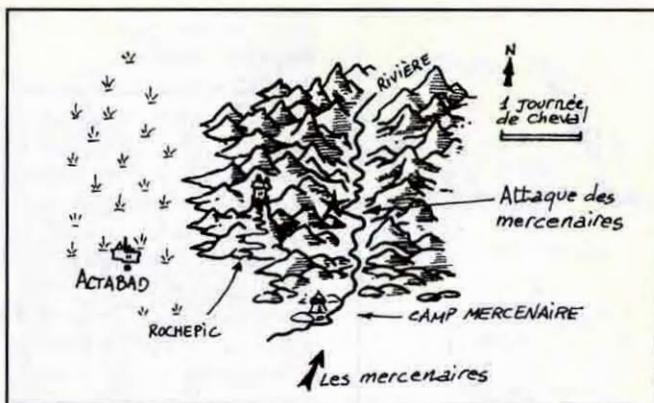
9. Un râtelier portant cinq flèches est installé en évidence au début de ce long couloir.

Un peu plus loin, sur le mur, figure l'inscription : « La dernière tue ». Le couloir s'achève sur une volée de marches. La dernière est piégée (c'est à elle que fait référence le message, et pas du tout aux flèches qui sont banales). Quiconque y pose le pied est précipité après une chute de six mètres dans un cloaque immonde où se trouvent déjà les deux mercenaires. Un beau combat en perspective si les aventuriers se sont fait piéger !

10. Dans le cas contraire, ils aboutiront à un balcon qui surplombe le cloaque d'une dizaine de mètres. Deux arcs et des flèches à profusion sont visibles à côté du rebord...

NOUVEAU CONSEIL CHEZ OSRIK

Lors des épreuves, arrangez-vous pour favoriser très légèrement les aventuriers. Ils devraient réussir au moins deux épreuves. Dans le cas contraire, tant pis, le sort de Roche-pic est scellé et l'aventure terminée.



Si tout c'est bien passé, les aventuriers sont reçus dans la salle du trône par Osrik qui les complimente sur leur valeur. « J'accepte par conséquent d'apporter mon aide aux habitants de Roche-pic, afin qu'ils puissent encore faire de la musique pendant de nombreuses années ah, ah ! Cependant, je ne lancerai pas tout de suite mon armée contre les mercenaires de Tarask. En effet, j'ai appris par une indiscretion de son ambassadeur qu'il possédait une arme secrète terrifiante. Si nous parvenions à nous emparer de cette arme, ses mercenaires feraient demi-tour car ce sont des poltrons. Voilà donc ce que j'ai décidé : vous partirez demain matin en compagnie de Schlagdorf et Bramoult. Ce sont des gaillards qui n'ont pas froid aux yeux et qui sauront vous guider jusqu'au campement ennemi. L'arme secrète est un bâton de frêne gravé de runes et surmonté d'une boule de cristal vert. Elle se trouve vraisemblablement dans la tente du chef ».

En route pour le campement ennemi !

Schlagdorf et Bramoult sont deux brutes taciturnes. Leur équipement militaire est impressionnant, ils possèdent en effet quelques unes des armes sorties des ateliers d'Osrik : boucliers à pointes jaillissantes, arbalètes de poing, armures allégées... Le petit groupe va se diriger vers le sud-est et, deux jours après avoir quitté Actabad, croiser les premières patrouilles de mercenaires. Deux tactiques peuvent alors être envisagées : soit nos amis se présentent comme un groupe de mercenaires désireux de s'engager

dans l'armée de Tarask, soit ils essayent de franchir les lignes en usant de discrétion, et de se faufiler à l'intérieur du camp ennemi. Une fois dans la place il suffit de diviser les aventuriers en deux groupes, tandis que le premier crée une diversion, le second s'empare de l'amulette...

Schlagdorf et Bramoult

♦ 5	≈ 4	♥ 3	* 4
◀ 1	▶ 5	🔥 5	■ 2
👤 1	👤 0	👤 1	👤 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 0	

Chez les mercenaires

Le campement ennemi a été installé autour d'un point d'eau. Il compte une centaine de tentes dont la plus belle est plantée au beau milieu. Elle ressemble à une véritable maison de toile et est gardée en permanence par une dizaine de barbares farouches. A moins qu'ils ne tentent un coup de main nocturne, les aventuriers devront trouver un motif pour y pénétrer...

Les mercenaires sont au nombre de cinq cents environ. Ce sont des combattants farouches mais peu disciplinés (PNJ Moyens).

L'amulette se trouve dans la chambre de Tarask, enfermée dans un coffre bardé de serrures.



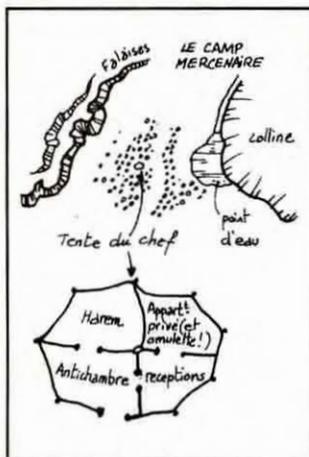


Table des rencontres dans le camp

Tous les quarts d'heure où les personnages sont dans le camp, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, lancez-le à nouveau et consultez la table ci-dessous.

- 1) Gôrchrôn est reconnu... aïe!
- 2) Tahar est provoqué en duel.
- 3) Les aventuriers sont découverts par une patrouille de 4 hommes.
- 4) Moldraan est accusé par une prostituée de ne pas lui avoir payé son dû...
- 5) Syndraël est courtisée par le capitaine mercenaire particulièrement paillard.
- 6) Les aventuriers sont pris dans une bagarre générale.

Une fuite qui tourne mal

Une fois nos amis en possession de l'amulette, les choses se gâtent. En effet, Schlagdorf et Bramout ont reçu secrètement l'ordre de s'en emparer et de la ramener à leur maître. A vous de choisir le moment propice pour faire intervenir les traîtres. Sachez qu'ils ont également la consigne d'éliminer les aventuriers si ceux-ci opposent une quelconque résistance. Outre les mercenaires, nos amis devront réduire à l'impuissance ces deux nouveaux adversaires...

Et maintenant ?

Le choix paraît clair. Une fois hors du camp, les aventuriers vont devoir foncer en direction de Rochepec. C'est sans compter le rusé Osrik qui a placé des cavaliers sur le chemin. Organisez une traque passionnante (avec l'aide de Madrellena ou de Théodric, ils devraient pouvoir se perdre dans la forêt). Et puis, si les choses tournent mal, faites intervenir les aigles...

ÉPILOGUE

Une fois à Rochepec, les aventuriers sont chaudement remerciés par les membres du Conseil et la ville toute entière. Ils sont traités en héros et

Osrik lui-même, bon perdant, enverra un héraut les féliciter pour leur bravoure...

Quant aux mercenaires, ils auront fait demi-tour sans demander leur reste...

QUE PEUT-IL ARRIVER MAINTENANT ?

Nos amis ont accompli leur mission avec bravoure, mais tout n'est peut-être pas terminé. Je vous propose trois suites « possibles » qui vous permettront d'enchaîner des parties ultérieures.

A. L'un des espions d'Osrik est parvenu à se glisser dans la cité de Rochepec. Il a réussi à voler l'amulette et à la rapporter à son maître. Nos amis vont donc devoir repartir sur le sentier de la guerre et affronter Osrik sur son terrain. Il faudra faire preuve d'astuce afin de découvrir dans quel endroit de son château, Osrik a dissimulé l'amulette...

B. Le Conseil a décidé qu'il ne pouvait garder l'amulette dans la ville. Ce serait trop dangereux. Il faut donc aller la porter à un magicien capable de l'utiliser à de bonnes fins. Cette nouvelle quête risque d'être périlleuse car Osrik est



toujours à l'affût et que le magicien, qui vit à une quinzaine de jours de cheval de Rochepec, possède des adversaires fort bien renseignés...

C. L'amulette a un pouvoir maléfique qui a agi sur les membres du Conseil. Ils se mettent à prendre des décisions arbitraires, à créer une milice, à interdire la pratique de certains arts. Nos amis devront, de leur propre chef, réagir (s'ils ne sont pas emprisonnés avant) et briser l'amulette. Cette aventure les mènera à l'intérieur du palais du Conseil où ils feront la connaissance de nombreuses personnes, certaines déjà perverties, les autres pleines de courage et prêtes à les aider...

Denis Beck

Inspirations

L'univers médiéval fantastique, comme son nom l'indique, mélange à la fois des éléments médiévaux et fantastiques.

Mais la préférence des joueurs et des scénaristes va toujours plus au fantastique qu'au médiéval historique. Il est leur semble plus intéressant de décrire un château de cristal et d'ivoire, aux cinquante tours de rubis, que le donjon entouré de sa palissade. C'est pourquoi nous vous proposons une petite sélection de « classiques » de cette littérature, plutôt que des choix d'encyclopédies historiques.

— *Bilbo le hobbit et Le seigneur des Anneaux*. Comment Bilbo trouva son anneau, et comment Frodon le détruisit. La bible des amateurs de fantasy. Si vous ne l'avez pas lu, on vous regarde avec de gros yeux incrédules (J.R.R. Tolkien. Plusieurs éditions de poche sont disponibles).

— *Conan le barbare...* ou comment un jeune guerrier réussit après bien des années d'aventures à devenir le roi qu'il s'était promis d'être. Il existe plusieurs titres racontant les exploits de ce personnage, mais nous vous conseillons de vous procurer plutôt ceux écrits par son créateur d'origine Robert Howard (éditions J'ai lu).

— *Elic le nécromancien*. La saga d'un prince déchû, de son épée mangeuse d'âmes et de la fin d'un monde. Un univers particulièrement sombre et désespéré (Michaël Moorcock, éditions Presses-Pocket).

— *Cugel l'astucieux*. Les aventures d'un malandrin particulièrement détestable, imbu de sa personne, aux prises avec des magiciens puissants et irritables. (Jack Vance, éditions J'ai lu).

Autres jeux

C'est de loin le domaine le plus prolifique en jeux de rôle. Leurs systèmes de jeu vont du très simple au très compliqué, mais on les distingue surtout par leur façon d'aborder la magie et les créatures fantastiques.

• **Donjons & Dragons**. Le premier des jeux de rôle. La nouvelle édition de la boîte de base explique bien ce qu'est le jeu de rôle. Les règles sont relativement simples et écrites correctement.

(jeu américain de TSR édité en français par Transecom).

• **Règles avancées de Donjons & Dragons**. Un jeu dérivé du premier, plus élaboré et plus compliqué. Il a surtout pour lui le fait d'être le jeu de rôle le plus pratiqué au monde. Son intérêt vient aussi que dans AD&D (c'est comme ça qu'on l'appelle), tout est possible. En contrepartie, de nombreux joueurs lui reprochent de ne pas être très « réaliste ». Il faut au moins trois gros livres pour jouer, c'est donc un jeu assez cher.

(jeu américain de TSR édité en français par Transecom).

• **Stormbringer**. Ce jeu permet de partir en aventure dans l'univers d'Elic le Nécromancien. Plus difficile d'accès que Donjons & Dragons, mais plus détaillé pour les combats, de nombreux joueurs l'ont adopté en France.

(jeu américain de Chaosium édité en français par Oriflam).

• **RuneQuest**. Ce jeu utilise à peu près le même système que Stormbringer, mais permet de jouer dans un univers plus ouvert, où la magie peut revêtir de nombreuses formes.

(jeu américain de Avalon Hill/Chaosium édité en français par Oriflam).

• **Le jeu de rôle des Terres du Milieu (JRTM)**. Plus particulièrement réservé à ceux qui ont aimé *Le seigneur des Anneaux*. Le système de jeu est particulièrement compliqué, mais les fans de Tolkien font en général l'effort de l'apprendre.

(jeu américain de I.C.E. édité en français par Hexagonal).

• **L'Œil Noir**. Un des jeux les plus simples pour l'initiation au jeu de rôle. Tout en conservant le système de Simulacres, vous pouvez acheter quelques uns des nombreux scénarios qui sont parus, pour un prix assez modique.

(jeu allemand de Schmidt édité en français par Schmidt-France).

• **Rêve de Dragon**. Le système de ce jeu est relativement complexe, mais la richesse de la magie et la poésie des scénarios publiés valent l'effort d'apprentissage.

(édité par la N.E.F.).

• **Hurléments**. Un jeu un peu à part : très littéraire, sans système de jeu ou presque, les personnages sont des humains qui peuvent se changer en animaux, sur fond de Moyen Âge historique.

(édité par Éditions du Dragon Radieux).

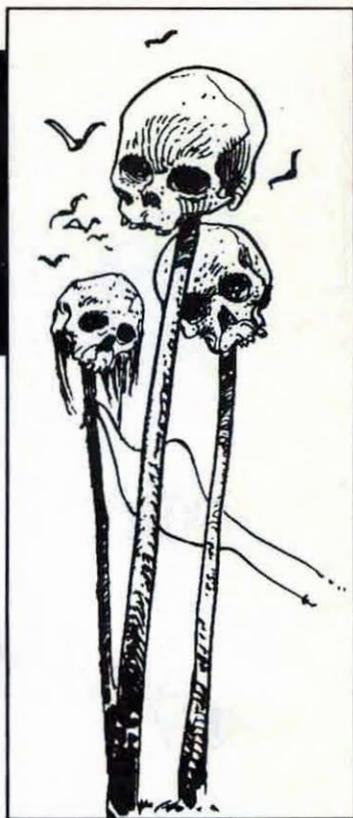


Exterieur nuit. Les docks de Caracas. Mélody Paquet serre contre elle la serviette de vieux cuir qu'elle vient de «récupérer» sur le bateau de Ron Blatch, l'avocat de feu son père. Dedans, rien moins que le testament du Dr Paquet, que Ron espérait falsifier en sa faveur. Il ne sera pas content! D'ailleurs, des cris de fureur retentissent du bateau. Mélody arrive en courant à sa voiture... Les quatre pneus sont crevés! Soudain angoissée, elle cherche désespérément un taxi, quand une vieille Buick s'arrête à sa hauteur. Dedans, quatre de ses élèves de l'université, l'invitent à monter. «Mais... que faites-vous-là?» — «Ça sent le gaz par ici pour vous, m'dame, on vous expliquera après».

AVENTURE



A LA



L'aventure est à la géographie ce que l'épopée est à l'histoire, le voyage dans le temps étant remplacé par le voyage dans l'espace.

Contemporaine, elle emmène les personnages dans des lieux exotiques à la rencontre de civilisations étrangères. Elle se teinte parfois d'espionnage, d'enquête, de chasse au trésor, parfois même de science-fiction. Mais quoi qu'il s'y déroule, l'action est toujours menée tambour battant.

Malgré les attraits de l'aventure moderne, les scénaristes préfèrent souvent les années 30 ou 50, ou donnent un côté intemporel à leurs histoires. Le plaisir naît d'être dépaycé, plongé dans les ambiances de la grande époque hollywoodienne, mais dans un environnement familier : automobiles, téléphones, radio, bibliothèques, avions, et... égalité croissante de la femme occidentale, ce qui n'est pas pour déplaire aux joueuses.

Au boulot !

Le métier du personnage revêt une grande importance. Il conditionnera sa façon d'être, ses talents, ses revenus, sa place dans la société et donc la réaction de tous les PNJ vis-à-vis de lui. Voici quelques exemples d'emplois, relativement compatibles avec le goût de l'aventure.

- **Explorateur** : mi-homme de terrain, mi-rat de bibliothèque, il rêve de grandes découvertes (ethnologiques, géographiques, ou historiques), mais passe trop de temps à batailler avec l'administration de l'institution qui l'emploie pour mettre sur pied ses expéditions. Économe, rude mais cultivé, organisé (en principe...), il sait attendre son heure.
- **Universitaire** : déjà professeur et toujours étudiant, il ressemble au précédent en plus théorique. Souvent sur une autre planète, il entretient des relations avec de nombreux collègues dans sa spécialité (histoire, littérature, langues). C'est un grand usager des chemins de fer et chambres d'hôtel. Chroniquement fauché.
- **Médecin** : généraliste (éventuellement spécialiste des maladies tropicales ou curieuses), il connaît la plupart des techniques de soins. Il peut avoir un petit pécule et voyager pour le plaisir, être commandité par un laboratoire, ou encore médecin attitré d'un riche individu ou d'une compagnie.
- **Politicien** : le politicien est un peu dur à jouer, puisqu'il est tenu de rester près de son électorat. On peut toutefois jouer des adjoints de personnel d'ambassade, amenés à voyager, à servir d'intermédiaires dans des opérations secrètes.
- **Homme d'affaires** : patron d'une petite entreprise, commercial free-lance travaillant pour de grosses compagnies, l'homme d'affaires possède un solide sens de la négociation, et sait mener les gens. Il paraît riche (qu'il le soit ou non), et préfère l'avion au train. Dans le jeu, mieux vaut jouer un individu à double personnalité, capable d'assurer en cas de bagarre.
- **Dilletante** : aristocrate ruiné dilapidant ses dernières richesses, ou rentier gérant ses actions, le dillettante peut être désabusé, fonceur, ou rêveur romantique. N'ayant rien à faire, il guette toute forme de distraction (même s'il semble s'ennuyer à mourir). Cette vie lui permet de manifester de nombreux talents, au moment où on s'y attend le moins.
- **Malfaiteur** : il ne s'agit pas ici de jouer un dangereux bandit, mais simplement quelqu'un qui dérape parfois hors du cadre de la loi. Joueur

(tricheur), négociant (contrebandier), artiste (faux monnayeur, falsificateur), vaguement cambrioleur. Il connaît bien des combines, beaucoup de gens peu recommandables mais utiles en cas de coup dur, et sait se servir des armes les plus courantes. Ses revenus sont très irréguliers.

• **Homme de loi** : cette catégorie concerne d'une part les avocats, personnages aux bons revenus, rompus aux discussions serrées, habiles connaisseurs des lois et des façons de s'en servir. Beaucoup de relations, mais aussi pas mal d'ennemis. D'autre part les détectives privés (surtout dans le cadre des années 30/40 aux U.S.A.), rendus mythiques à travers un certain Bogart, et qu'il n'est guère nécessaire de présenter.

• **Militaire** : difficile à jouer plusieurs parties de suite, car il n'est pas très libre de ses mouvements; c'est un personnage qui peut être intéressant dans un scénario conçu dans ce sens : lanciers du Bengale, garnison perdue au bout du monde.

• **Mercenaire** : dur à cuire, tueur cynique, ex-idéaliste ou âme blessée cherchant l'oubli, le mercenaire est froid, vigilant, rompu aux techniques de combat, habitué aux conditions extrêmes, mais néanmoins amateur de plaisirs divers.

• **Guide** : tour operator, ou responsable de safari, il bourlingue aux quatre coins de la planète, parfois avec des gens sportifs, parfois lesté de poussifs clients. Multilingue, connaissant les usages, la faune et la flore de moult contrées, spécialiste de certaines régions, féru d'histoire, il possède un bagou à toute épreuve, mais reste parfois muet durant des heures. Il s'y connaît également en chasse, armée ou photographique...

• **Journaliste, ou écrivain** : curieux, parfois casse-cou, le journaliste a une vaste culture générale, quoique parfois incomplète. Plus ou moins bien vu de la police (selon son caractère), plus ou moins introduit dans le « milieu » de son secteur d'activité (selon sa moralité), il sait où retrouver des informations, et compte un réseau d'amis et d'indicateurs. S'il trouve un bon sujet, il se lancera dans la rédaction d'un livre, d'un roman. Sa machine portable et son appareil photo (voire son mini labo) l'accompagnent partout.

• **Athlète** : sportif de compétition ou professeur monnayant ses leçons, le sportif se doit de consacrer du temps chaque jour à son entraînement. Sa personnalité peut varier du tout au tout, selon qu'il est nageur, boxeur, ou encore skieur. Évitez les sports d'équipe, là aussi trop contraignants pour le jeu.

Les époques de choix

Nous l'avons dit, on peut situer l'action des aventures de nos jours. L'avantage évident est que chacun connaît tous les détails de la vie courante, et que l'on accède aisément à la plupart des informations utiles (durée et prix d'un voyage, conditions d'une location de véhicule, prix de matériels, plans d'édifices, etc.). En dehors du dictionnaire, on appréciera souvent les informations éclectiques du *Quid*, et on reverra avec profit *A la poursuite du diamant vert* et *Le diamant du Nil*.

POURSUITE...

Toutefois, le souffle de l'aventure se manifeste plus aisément si l'on se projette dans une époque déjà un peu magnifiée par le temps.

Les mythiques Années folles, ou les années 30, qui servent de cadre à Indiana Jones, peuvent vous entraîner des boîtes de jazz de Chicago ou Paris jusqu'aux cryptes secrètes de temple hindous.

Le problème de ces époques est la difficultés de se procurer des documents sur les chemins de fer à travers le monde, ou les durées des croisières ou des premiers vols avec passagers, ou de savoir si tout bêtement il existait déjà des téléphones à cadran ou si l'on en était encore aux opératrices et appareils à manivelle. Documentation que nous ne pouvons fournir ici, vous vous en doutez.

Mais ne vous inquiétez pas trop : l'idée générale que vous pouvez en avoir, à travers le cinéma et certaines BD notamment, suffit amplement pour en recréer l'ambiance. A moins d'avoir un spécialiste tâtillon à votre table, dans l'action, nul joueur ne remarque les anachronismes.

Plus proches de nous, les années 50 sont plus faciles à reconstituer. D'une part en s'informant, si on est trop jeune, auprès des gens qui les ont connues, d'autre part en se basant sur les magazines d'époque (Match, Life, et autres) que l'on trouve chez les bouquinistes. L'après-guerre, c'est aussi la guerre froide et la reconstruction, la constitution de pays nouveaux, la course aux mythiques trésors de guerre allemands, la période d'activité d'individus au regard d'acier comme Bob Morane, de truands à la Ventura/Blier, la fin des Super-Constellation et le début des DS, des transistors, l'époque atomique. A noter que pour les prix (et les revenus), il suffit de diviser les références actuelles par 10 pour obtenir en gros les tarifs de l'époque. Facile, et dépayçant.

Le Tramway et le Crocodile

Malgré la buée sur les vitres du tram et le brouillard qui voile l'avenue de Tervueren, Carole Lombard a repéré la haute silhouette serrée dans un trench, masquée par son Stetson à larges bords. A coup sûr l'un des assassins shikambo envoyés par le roi Ladoud IV. Tandis que le tueur monte à l'avant, elle bondit par la sortie arrière, agrippant le Docteur Vandeleer, qui évidemment n'a rien vu et proteste. Les portes se referment, le tram s'éloigne. Sauvés pour cette fois encore. Mais il est temps de contre-attaquer. «Docteur, ton ami allemand, il sait toujours piloter? Car j'ai trouvé un avion. Vieux, mais pas cher. Il tiendra bien jusqu'au Shikamba, et puis, on se débrouillera pour le retour!». «Mademoiselle, pièces d'identité s'il vous plaît. Monsieur, êtes-vous sûr que cette jeune fille ne vient pas de vous dérober vos papiers?».

Doc se retourne vers l'agent : «... Euh, nous sommes ensemble, et... euh... j'ai trébuché. Y'a pas mal, monsieur l'agent.»..... «Il est parti. Tu les avais, tes papiers?» «Tu sais bien que non.».

L'aventure, ça doit bouger. De la jungle aux égouts de New York, du désert aux brumes de l'Ecosse. Ça doit passer dans les marais, les palaces ou les motels à cafards, dans les cachots, les trains, les sentiers à mulets, les bas-fonds d'Amsterdam, les studios de la télé... Dans ce tourbillon qui entraîne les aventuriers, n'oubliez pas de faire intervenir les détails qui font vrai.

D'un côté, l'aventure en pleine jungle. Des animaux

glissent ou trottent sous les feuillages. Lesquels? Dur à dire... Seuls les moustiques sont faciles à reconnaître. Le guide est-il digne de confiance? S'il disparaît, les personnages sont perdus. Ce qui est déjà la vie à la dure peut alors se transformer en cauchemar, en simple lutte pour survivre. Pourtant, un jour ou deux après (un instant dans la partie), les mêmes sont à Paris, suivis par des tueurs fanatiques sur les Champs-Élysées. Impossible de tirer sur eux en pleine ville! Et pourtant, les tueurs, eux, fanatisés et drogués, se moquent des conséquences, et s'approchent pour frapper...

Constamment, tant qu'ils sont en milieu « civilisé », les personnages sont soumis à toutes les contraintes de la vie de tous les jours, au ticket de bus et aux encombrements. Ils peuvent foncer en voiture, mais courent le risque de se faire arrêter. S'ils sortent des armes, ils peuvent très se faire descendre sur place. Et même (les joueurs l'oublient souvent), s'ils parlent un peu trop fort de leurs plans d'enlèvement, de cambriolage, alors qu'ils sont dans un lieu public, un café, un square, il y a fort à parier que la maréchaussée leur tombe également sur le dos.

Au contraire, une fois loin de toute agglomération humaine, les gens qu'ils rencontrent peuvent aussi bien être des personnes agréables et fort civiles, que des malandrins prêts à les assassiner pour leur montre, des escrocs, des fuyitifs, des déserteurs, ou quoi que ce soit d'autre. Dans ce cas, inutile d'invoquer la loi, la prison... Il faut convaincre avec d'autres arguments, ou engager le combat. Avec la possibilité d'être accusés plus tard d'être les agresseurs.

Mais ne noircissons pas à outrance. L'aventure, c'est aussi les envois d'échassiers par milliers sur les lacs immenses, les promenades à dos d'éléphant, les princes et princesses d'Orient dans leurs palais, les vestiges archéologiques révélés... L'aventure, quoi!

Blessures et soins

Un petit mot sur la médecine. Dans Simulacres, les blessures sont souvent graves, assez vite mortelles. Voyant cela, les personnages risquent, face aux multiples dangers que recèle la jungle ou un lieu sauvage, de se montrer timorés. Pour les encourager à affronter l'inconnu, vous

peuvent utiliser les talents d'un éventuel médecin, ou le contenu de la pharmacie (s'ils en ont une, évidemment).

Si on prend un instant pour passer une pommade, prendre un cachet, refermer une plaie et la panser, bref, faire ce qu'il faut avec les remèdes adéquats, les temps de récupération normaux sont divisés par 2. Par exemple 1 PV pourra être récupéré en une demi-journée, au lieu d'une journée complète. Considérez qu'une pharmacie standard, de la taille d'une mallette, permet de guérir une dizaine de blessures. Si c'est un médecin qui administre les soins, il n'est pas nécessaire qu'il effectue un Test, à moins que les conditions ne soient épouvantables, ou qu'il n'ait pas de pharmacie, et improvise avec les moyens du bord. Si c'est un personnage sans Talents de médecin qui tente de soigner le blessé:

faire un Test sous Instinct+Action+humain (+une éventuelle Energie).



— scénario aventure —

L'OR DE BALAK



Avertissement

Ce scénario est prévu pour 2 à 4 personnages, divisés en deux groupes. Avant de se retrouver, chaque groupe va vivre un petit bout d'aventure à lui tout seul. Vous pouvez, soit le faire vraiment jouer, soit le raconter si vous préférez démarrer tout de suite avec vos quatre joueurs en même temps.

Si vous n'avez que deux joueurs, donnez-leur plutôt les « Hollandais ».

AVANT-PROPOS

Nous sommes en 1947, en novembre. L'immédiate après-guerre est caractérisée par une flambée des luttes nationalistes qui mettent à mal les empires coloniaux. Une de ces luttes concerne la Palestine, alors sous mandat britannique. L'O.N.U. vient juste de voter une résolution qui aboutira quelques mois plus tard à la création de l'État d'Israël. Les Israéliens ont besoin d'armes, des avions surtout, pour assurer leurs frontières. La Haganah (l'armée secrète d'Israël) fait le tour des ferrailleurs du monde entier. Seuls les pays de l'Est, Tchécoslovaquie en tête, acceptent de lui vendre des chasseurs, Me BF-109G et Spitfire. D'autres avions, B-17 et Dakota, sont achetés en secret aux U.S.A., pourtant partie prenante dans l'embargo anglais. Les acheter est une chose, les faire parvenir en Palestine une autre. Cette opération de convoiage porta le nom de code de « Balak », c'est un épisode de l'histoire. Pour acheter tous ces avions, il

a fallu beaucoup d'argent : des dollars ou de l'or et l'histoire ne dit pas d'où il vint.

Cela aurait pu se passer ainsi...

YORAM ET HANNAH

Alors que Java est envahi par les Japonais, un dernier avion quitte Batavia, le vol 215. Il emporte à son bord une tonne d'or appartenant au trésor hollandais. Il force le blocus de la DCA japonaise et se dirige vers les Indes, anglaises celles-ci ! Il n'y arrivera jamais. Pris à parti au-dessus de Bornéo par la chasse japonaise, il est touché et forcé de se poser sur le ventre en pleine forêt.

Deux ans plus tard, Yoram Van Derek réfugié en Inde est appelé pour recueillir les dernières paroles d'un Hollandais. Il s'agit du pilote du vol 215 qui lui révèle l'emplacement approximatif du crash : les grands lacs sur le cours du fleuve Pakuas, à plusieurs centaines de kilomètres à l'intérieur des terres (voir carte). Le

moyen le plus simple d'y accéder est l'hydravion.

La guerre finie, Yoram contacte la Haganah afin de récupérer l'or au profit d'Israël. Hannah Skorzeny est chargée de l'aider dans cette tâche. Des contacts sont pris à Manille avec un pilote d'hydravion : Jeff N. Conaway, qui leur promet aussi le soutien de deux amis. Malheureusement, celui-ci aime trop la boisson. Pris dans une rixe la veille de l'arrivée de ses « clients », il est arrêté par la police militaire et parle trop. Andrew H. Webster, un officier américain peu scrupuleux lui « fait dire » le reste au réveil. Conaway ne résiste pas au traitement et Webster fait disparaître son corps dans la baie... Webster sait simplement que deux Hollandais, un professeur et sa fille, recherchent un trésor. Il n'en connaît ni la nature, ni la localisation, mais il veut s'en emparer. La guerre ne lui a pas assez profité à son goût. Avec quatre de ses amis, il s'apprête à « recevoir » Yoram et Hannah. Inconscient du danger, ceux-ci débarquent à Manille...

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Novembre 1947, nos héros ont retrouvé la trace d'un avion disparu alors qu'il convoyait une tonne d'or. Le trajet va les emmener jusqu'à la jungle de Bornéo, s'ils ont échappé auparavant aux attentions des autorités militaires, et à la sauvagerie des pirates malais.

Manille, île de Luçon, Philippines

A leur arrivée par bateau, la police militaire se montre pointilleuse, les retient plus d'une heure, fouille leurs bagages. Présent, Webster les interroge sur la raison de leur venue aux Philippines. Si les bagages recèlent quoi que ce soit de répréhensible, principalement des armes, Webster les fait conduire à son bureau pour complément d'enquête. Dans le cas contraire, ils les laissent aller et charge trois de ses quatre amis de se relayer pour les filer en civil (PNJ Moyens).

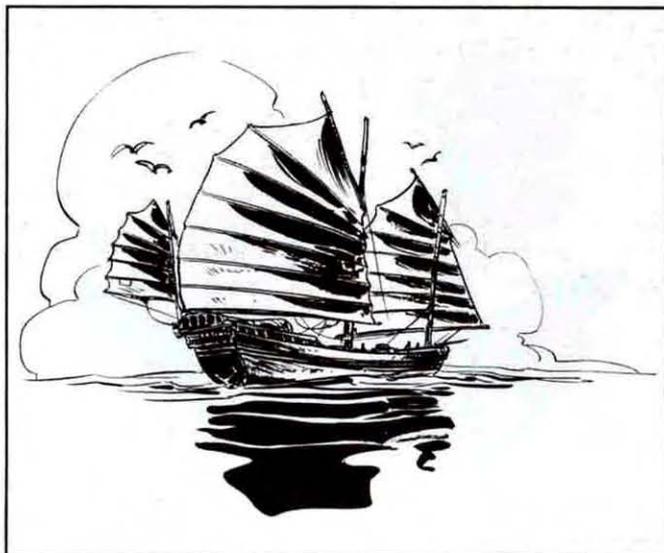
Webster cherche à les intimider et leur montrer qu'ils ne peuvent rien faire s'en qu'il en soit averti aussitôt. En les harcelant, l'Américain pense ainsi les amener à négocier. Il acceptera n'importe quel marché. De toutes les façons, il n'a aucune intention de le respecter... Il se donne trois jours pour réussir, après cela il tentera de s'emparer de Hannah et Yoram et utilisera la même méthode qu'avec Conaway...

CESARIS ET VON EBERACHT

Les deux autres personnages sont les hommes contactés par Conaway. Ils sont au courant de la disparition de ce dernier et ils savent qu'il a été ramassé par la police militaire. Conaway les avait contactés pour l'aider à convoquer deux chercheurs de trésor hollandais. Il devait y avoir pas mal d'argent à la clé. Depuis, plus aucune nouvelle. La police affirme l'avoir libéré le lendemain matin. Jim Burns, un ivrogne notoire ramassé dans le même bar que Conaway, cuvait son alcool de riz avec lui dans la même cellule. Il a vu Webster et ses séides emmener Conaway et il a tout entendu. Prudent, Burns a feint d'être profondément endormi quand l'Américain s'approcha de lui. Mais Webster se méfie. Il le libère mais garde un œil sur lui par l'entremise du quatrième de ses amis, avec l'ordre de le tuer s'il parlait ou devenait trop dangereux...

LA RENCONTRE

Naturellement Yoram et Hannah vont se rendre au hangar de l'aéroport qui tient lieu de siège à la compagnie aérien-

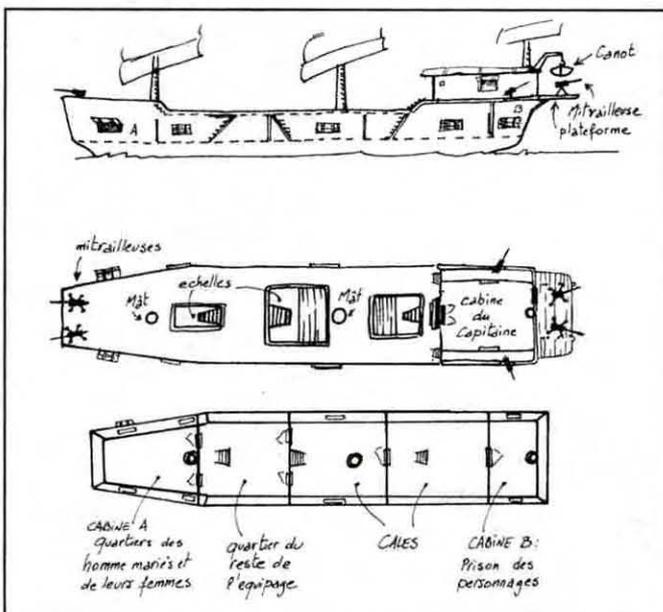


ne. Il est vide, l'hydravion a été confisqué sur ordre de Webster et transféré dans la partie militaire de l'aéroport. En l'absence de Conaway, les « Hollandais » tombent sur les deux pilotes, Cesaris et Von Eberacht. Les personnages peuvent chercher à savoir ce qu'il est advenu de Conaway ou chercher directement à se procurer un nouvel avion.

Burns, le seul témoin, renâcle à parler. Il sent confusément qu'il est suivi et craint pour sa vie. Brutalisé, il parle et est abattu peu après dans une ruelle sombre. Si les personnages le laissent aller, il est également abattu mais malgré tout le temps de leur dévoiler ce qu'il sait avant de rendre l'âme... Les aventuriers savent alors à quoi s'en tenir à propos de Webster, mais n'ont aucune preuve pour l'accuser. Les personnages ont deux manières de trouver un hydra-

avion. Récupérer le leur ou en voler un. La base aérienne américaine est entourée d'une double enceinte de barbelés, entre lesquelles sont lâchés des chiens de garde. Il existe de nombreux moyens de s'en débarrasser : appâts drogués ou empoisonnés, chat, chienne en chaleur, etc. Les sentinelles sont peu motivées et sans grand courage (PNJ Faibles). La guerre est finie, alors pourquoi prendre des risques ! Il est également possible de voler un appareil dans la partie civile de l'aéroport, où les compagnies privées sont légion. La garde est là plus sévère. Chacun tenant à son appareil comme à la prunelle de ses yeux...

Dans tous les cas, l'hydravion décollera sous les balles, histoire de trouver un des réservoirs... Le meneur de jeu ne doit pas oublier que Webster fait surveiller les personnages. Si



ceux-ci ne s'en affranchissent pas, l'Américain et ses amis tenteront de contrecarrer les projets des aventuriers, par la force.

EN ROUTE POUR BORNEO

Webster se s'avoue pas vaincu, il lance des avions à long rayon d'action à la recherche des fuyards. Il y a 1 chance sur 6 toutes les cinq heures que l'hydravion soit repéré. Si cela arrive, les avions américains donnent leur position et tentent de le forcer à se poser. Si les personnages refusent, ils tirent. N'oublions pas qu'au mieux les aventuriers sont des voleurs...

Le meneur de jeu est libre de donner aux personnages un avion armé, par exemple avec une mitrailleuse de tourelle. Ceci pourrait donner lieu à un combat aérien. Dans le cas contraire, la seule chance des aventuriers est de semer les poursuivants dans les nuages. Les réservoirs ne contiennent pas assez d'essence pour atteindre Bornéo, qui est à 15 heures de vol, et de toutes façons les réservoirs sont percés. L'appareil est contraint de se poser en mer. Il y a suffisamment de bidons d'essence à bord mais il faut d'abord réparer les réservoirs. La réparation est longue et rendue délicate par le mouvement incessant de l'appareil (test de $\diamond/4/3$ pour un féru en mécanique — difficulté de -5 sinon). Il faut réussir deux fois ce test pour réparer effectivement les réservoirs. Chaque tentative prend quatre heures. Si les personnages tardent à réparer (attention à la nuit qui rend le travail impossible), une jonque passe à quelques encablures douze heures plus tard. A son bord, des pirates malais...

Résister serait une folie. Mieux vaut négocier, parler du trésor et en promettre une part tout en sachant que les pirates ne respecteront pas leur parole. Ce jeu est dangereux, les Malais peuvent choisir de torturer nos héros pour les faire parler, ou garder des otages, ce qu'il vont d'ailleurs faire si les personnages n'agissent pas assez vite...

LES PIRATES MALAIS

Un mélange des différentes races des pays de la région : Philippines, Bornéo, Java, les Célèbes, la Malaisie, etc. Habillés de vêtements pris à leurs victimes, beaucoup portent des vestes d'uniformes japonais ou américains. Leur armement est hétéroclite, pistolet mitrailleurs américains, fusils japonais, sabres, lances, revolvers anglais... Sans aucune pitié ni parole. Jaune sourire et noirs desseins. A part lorsque cela est spécifié dans le scénario, les pirates sont des PNJ Faibles.

L'avion est amarré à la jonque et gardé par un pirate ayant une fâcheuse tendance à s'assoupir (PNJ Faible). La cabine où sont retenus les personnages possède de larges hublots fermés par des rideaux de bambous (voir plan). S'y introduire ou se glisser à l'extérieur requiert de la discrétion et des notions d'escalade. Les aventuriers ne sont pas ligotés mais les deux gardes les tiennent constamment en joue (PNJ Moyens). Le moindre geste menaçant de la part des trois hommes se solde par une balle (de fusil ou de pistolet) dans la jambe ou le bras. Hannah par contre peut facilement les aguicher. Intéressés, les Malais lui font ligoter ses compagnons, puis vérifient leurs liens et se retournent vers elle. Pensant n'avoir à faire qu'à une faible femme, les gardes deviennent alors des proies faciles... La jonque ne peut remonter le Kapuas jusqu'aux lacs. L'avion reste donc le seul moyen d'accès. Trois jours après l'arraisonnement, la jonque mouille dans le delta désert du fleuve Mentarang, au sud-est de Bornéo. Il y a trois heures de vol depuis cet endroit jusqu'au lac.



Les pirates gardent alors Hannah et Von Eberacht en otages et envoient Cesaris et Yoram, plus deux de leurs hommes, chercher le trésor. Se débarrasser des deux pirates est chose facile. Reste à récupérer Hannah et Von Eberacht...

BORNÉO

Des airs, l'épave de l'avion du vol 215 est pratiquement indécélable tant la couverture végétale est dense. Yoram peut simplement indiquer qu'elle se trouve au sud-est du complexe de lacs du fleuve Kapuas, dans un de ses méandres.

Deux villages dayaks construits sur les berges du fleuve sont repérables du ciel, l'un près du plus oriental des lacs, l'autre à cent kilomètres au sud-est. L'hydravion ne peut se poser que sur le lac, le fleuve étant trop tumultueux.

Durant leurs tribulations dans la forêt, les aventuriers rencontreront à coup sûr des guerriers dayaks. Près du lac vivent les Kayans, vers l'épave les Ibans. Les deux tribus, sans être ennemies, n'entretiennent pas pour autant des relations amicales. Elles s'ignorent, mais le moindre incident pourrait déclencher la guerre. Un petit détail les différencie : les Kayans ne couperont pas la tête aux aventuriers, sauf si ceux-ci les attaquent les premiers ; quant aux Ibans, ils n'hésiteront pas une seule seconde. Une tête d'étranger est un trop grand trophée pour s'en priver... Yoram connaît bien les mœurs de ces peuplades et les risques qu'il court à les fréquenter. Approcher les Kayans n'est pas chose aisée, ils se méfient.

Des offrandes telles que des outils ou des armes sont de nature à leur inspirer confiance, de même que de sauver la vie d'un chasseur menacé par un sanglier ou que de soigner un malade. Au meneur de jeu de choisir la façon dont les choses se dérouleront.

Nombre de Kayans ont été témoins du crash du vol 215, mais ils ne sont jamais allés voir, l'avion étant tombé en plein territoire iban. Ce sont eux qui ont recueilli le pilote épuisé après sa traversée de la jungle. Les Kayans ne sont pas au courant de la présence de déserteurs japonais dans le village iban. Ils sont d'accord pour prêter une pirogue à nos explorateurs, mais en aucun cas l'un des leurs ne les accompagnera. En revanche, ils indiquent assez précisément le lieu du crash.

Ce méandre du fleuve est régulièrement visité par les Ibans, qui viennent relever les pièges posés çà et là. Il est plus que probable que les personnages rencontreront des chasseurs Ibans...

La carcasse du vol 215 est vide, l'or s'est envolé ! Les aventuriers peuvent s'arrêter là ou pousser jusqu'au village iban. Là, ils trouvent (au milieu des indigènes) quelques Japonais aux uniformes en guenille mais correctement armés. La guerre terminée, ils se sont alliés au Tua Rumah (chef) du village pour devenir des sortes de seigneurs de la guerre. Ils pillent et rançonnent des villages situés plus bas sur le fleuve mais évitent de s'attaquer aux Kayans, trop près des territoires anglais. L'or est entre leurs mains, il est entreposé sous le kampong (la maison

centrale), sous une bâche...

Le meilleur moment pour attaquer est durant la journée. Les hommes sont partis à la chasse. Il ne reste au village qu'une cinquantaine de femmes Ibans, et les déserteurs japonais au nombre de douze.

Les personnages peuvent agir seuls mais ils prennent beaucoup de risques et ne pourront jamais emporter tout l'or. Pour cela, ils doivent convaincre les Kayans de se jeter dans la guerre. La présence des Japonais est un bon motif. En effet, les Kayans se sont battus durant toute la guerre avec les Anglais et les têtes de Japonais semblent bénéfiques pour les récoltes...

Si les Kayans sont de la fête, l'attaque aura lieu à l'aube, comme il se doit ! Ensuite ils laisseront l'or aux explorateurs, mais seront intraitables à propos des têtes...

Reste le partage. Aux personnages de se débrouiller...

SI TOUT VA MAL !

Si tout va mal chez les Dayaks, Ibans ou Kayans, les hommes sont proprement décapités et leurs têtes d'hommes blancs seront l'orgueil de la tribu. Quant à Hannah, les Dayaks ont une charmante coutume. Pour attirer la bénédiction des dieux sur chaque kampong, ils placent une jeune fille vivante dans les fondations et l'écrase en mettant en place le pilier central... Justement, le besoin d'un nouveau village se fait sentir aussi bien chez les Ibans que les Kayans.



LA FORÊT DE BORNÉO

Cette forêt est formée d'arbres géants dont les frondaisons arrêtent la plus grande partie de la lumière, faisant régner à leurs pieds une ambiance crépusculaire. Peu de plantes arrivent à pousser dans ces conditions, de fait le sol détrempé par les averse tropicales n'est parcouru que par les immenses racines des arbres.

Il y fait chaud et moite et le terrain est très vallonné. La marche est épuisante. Les innombrables cours d'eau, du fleuve au ruisseau, sont les seuls chemins praticables. L'eau y est fraîche et boueuse.

Bien que certaines feuilles soient coupantes comme des rasoirs et de nombreuses plantes vénéneuses, les explorateurs ont beaucoup plus à craindre de la faune que de la flore.

Les sangsues sont omniprésentes. Il faut distinguer les petites de couleur brune qui vivent au sol et les grosses, orange rayées noir et jaune, qui abondent sur les feuilles. Les premières se glissent dans vos chaussures et se délectent de vos chevilles, les autres sautent dans l'eau ou se laissent tomber sur vous, un simple frôlement leur suffit pour s'agripper.

Après les sangsues, les fourmis. Plus elles sont petites, plus elles sont agressives. Les plus grosses font près de quatre

centimètres... Beaucoup de batraciens, des grenouilles surtout. Côté serpents : des pythons de six mètres, des cobras, des crotales... Les fleuves abritent quelques crocodiles et leurs rives des varans pouvant mesurer deux mètres. Il n'y a pas de vrais prédateurs, il existe une espèce de panthère et des ours mais ils évitent le contact de l'homme. Le rhinocéros est très craintif, en revanche il convient de se méfier de l'humeur des éléphants et des sangliers. Notons au passage que la chair du sanglier est très appréciée des Dayaks.

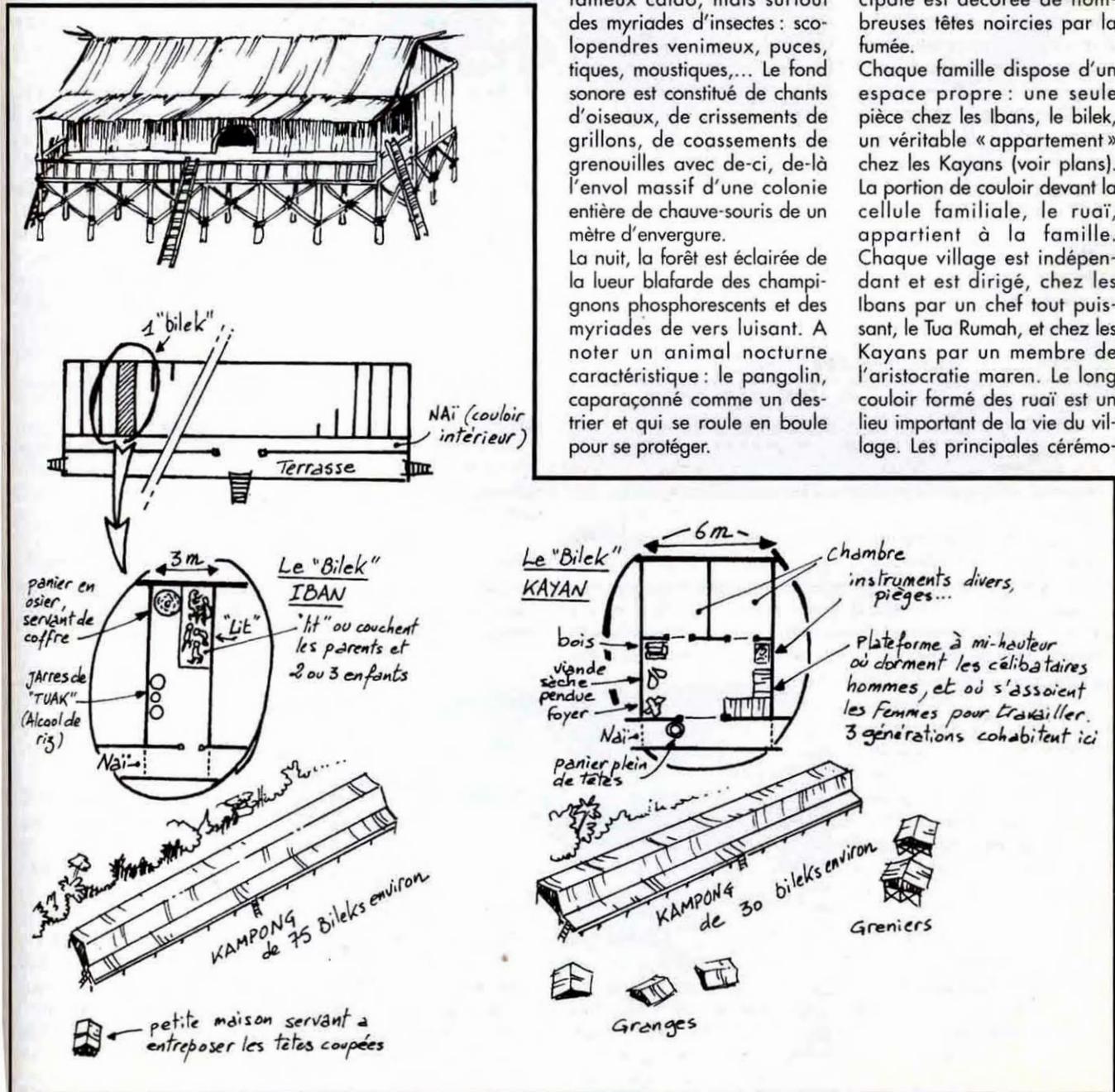
Les singes, nasiques et orang-outans, vivent dans les arbres et répugnent à en descendre. Beaucoup d'oiseaux, dont le fameux calao, mais surtout des myriades d'insectes : scolopendres venimeux, puces, tiques, moustiques, ... Le fond sonore est constitué de chants d'oiseaux, de crissements de grillons, de coassements de grenouilles avec de-ci, de-là l'envol massif d'une colonie entière de chauve-souris de un mètre d'envergure.

La nuit, la forêt est éclairée de la leur blafarde des champignons phosphorescents et des myriades de vers luisant. A noter un animal nocturne caractéristique : le pangolin, caparaçonné comme un destrier et qui se roule en boule pour se protéger.

LES « LONGUES MAISONS »

Les villages dayaks ont la même organisation. Une seule maison, le kampong ou « longue maison », longue d'une centaine de mètres abrite tous les habitants (de deux à trois cents). Installé généralement près de fleuves ou de rivières, le kampong est construit sur pilotis (de 1,50 m à 4,50 m du sol). L'allure extérieure est la même chez les deux peuplades, seul diffère l'aménagement intérieur et la nature des bâtiments annexes. La maison est en bois, les toits en tuile. Le plancher est recouvert de bambous fendus et de nattes de paille. L'entrée principale est décorée de nombreuses têtes noircies par la fumée.

Chaque famille dispose d'un espace propre : une seule pièce chez les Ibans, le bilek, un véritable « appartement » chez les Kayans (voir plans). La portion de couloir devant la cellule familiale, le ruaï, appartient à la famille. Chaque village est indépendant et est dirigé, chez les Ibans par un chef tout puissant, le Tua Rumah, et chez les Kayans par un membre de l'aristocratie maren. Le long couloir formé des ruaï est un lieu important de la vie du village. Les principales cérémo-



nies religieuses s'y déroulent, les hommes y tiennent leurs discussions, les femmes y travaillent, on y entrepose les rames des pirogues, les outils, les pièges, les têtes...

LES DAYAKS

Les aventuriers rencontrent lors de leur périple dans la jungle de Bornéo deux peuplades différentes de Dayaks. Une tribu iban, alliée des Japonais et une tribu kayan qu'ils peuvent gagner à leur cause.

Les Ibans

Type mongoloïde (yeux bridés, peau mate et bronzée), taille moyenne : 1,60m. Les Ibans sont les plus féroces des « chasseurs de têtes » de Bornéo, les célèbres Dayaks. Ce sont des chasseurs-cueilleurs sédentaires. Ils vivent du piégeage des animaux de la forêt et de la cueillette des fruits. Ils commercent également avec les comptoirs chinois de la côte (nids d'oiseau et têtes de calao principalement).

Les femmes ont les cheveux coiffés en chignons et portent le sarong (longue pièce d'étoffe, drapée à la manière d'une jupe) comme unique vêtement. Tôt le matin, elles partent se



baigner et ramènent l'eau pour la journée. Elles préparent ensuite un premier repas. Puis, elles fabriquent des paniers, partent en forêt pour la cueillette, pilent le riz, etc. Au crépuscule, elles se reposent, bavardent et jouent avec les enfants en attendant le retour des hommes.

Les hommes portent les cheveux longs en cascade. Leur peau est ornée de nombreux tatouages noirs représentant des motifs floraux ou des arabesques. Ils sont vêtus de pagnes ou de sarongs. Les hommes ont deux occupations : la chasse et la guerre. Dans les deux cas, les expéditions peuvent durer plusieurs jours pendant lesquels la vie du village suit son cours. Lorsqu'ils partent en guerre, ils revêtent des bandeaux de rotin ornés de plumes de calao et une cape de peau. Leurs

armes sont variées : fusils, flèches empoisonnées, lances, épées, grands boucliers...

La guerre dans la forêt de Bornéo est féroce et impitoyable. Les Ibans sont des fervents chasseurs de têtes. L'administration anglaise a essayé de faire disparaître ces pratiques dictées par des croyances animistes. Presque abolies au début des années 40, la chasse repartie de plus belle durant la guerre du Pacifique, les Japonais en faisant surtout les frais... Les guerriers attaquent à l'aube et mettent le feu au kampong, provoquant ainsi la panique. Les hommes sont soit massacrés jusqu'au dernier pour leur tête, soit emmenés en esclavage. Les femmes connaissent inmanquablement l'esclavage.

De grandes pirogues pouvant contenir une cinquantaine d'hommes sont utilisées pour

la guerre. Chaque tribu en possède.

En termes de jeu, traitez les Ibans comme des PNJ Forts en ce qui concerne le combat et la chasse. Sinon ce sont des PNJ Faibles.

Les Kayans

Ils sont très semblables aux Ibans. La grande différence réside dans leur type de société. Ce sont des cultivateurs qui passent une partie de l'année dans des fermes, près des champs gagnés sur la forêt en la défrichant et la brûlant. Ils pratiquent la jachère, permettant à la forêt de se renouveler. Contrairement aux Ibans, leur société est hiérarchisée. Il existe une sorte d'aristocratie, les Marens, qui dirige le village. Bien sûr, ceux-ci ne travaillent pas. La parole des anciens est d'un grand poids chez les Kayans.

Plus civilisés que les Ibans et soucieux d'éviter les guerres, ils attachent moins de prix aux « trophées ». Mais, quand le besoin s'en fait sentir, ils redeviennent des chasseurs de têtes et conduisent des raids sur des villages très éloignés de leur.

Les Kayans ont les mêmes caractéristiques de jeu que les Ibans.

Pierre Lejoyeux

Inspirations

Le moteur de l'aventure étant le voyage, il est tout naturel de piocher des idées dans des revues traitant des pays lointains. Que ce soit *Géo* ou *Animah*, les reportages y abondent pour faire découvrir des peuplades étranges et des pays exotiques.

Ne négligez pas non plus des régions moins accueillantes : la Sibérie, le Sahara, tout est bon pour l'aventurier des temps modernes.

Si vous désirez créer des scénarios d'aventures, la question la plus importante va être à quelle époque le situer. En général, tout est bon de la fin du XIXe siècle à nos jours. Le monde est presque entièrement connu, la technologie est avancée, et ce sont justement les domaines inconnus de la science et de la géographie qui vous donneront matière à histoires.

Vous voulez un exemple ? Prenons l'un des aventuriers les plus connus : Tintin. Il part en Afrique, en Asie, au Moyen-Orient, en Ecosse. Ses aventures lui font connaître le voyage sur la Lune, les hypnotiseurs et les poisons qui rendent fou. Il y a tellement de films, de livres, de BD sur l'aventure que nous ne pouvons pas tous les citer ici. Mais signalons quand même de signaler celui qui a notre préférence : Bob Morane, de Henri Vernes. Avec son compagnon Bill Ballantine, et dans un nombre incalculable de romans, il aura connu presque toutes les situations qu'un aventurier peut connaître. Et comme Fleuve Noir réédite le cycle *Bob Morane* en ce moment, profitez-en.

Autres jeux

Peu ou pas de jeux français d'aventures, et à peine quelques uns en anglais. Il faut dire que l'essence du jeu de rôle est de pratiquer des « aventures » et sans doute bon nombre de joueurs (et de créateurs de jeux) préfèrent des univers fictifs à notre bonne vieille Terre.

En français

• **Trauma** est un jeu qui simule des aventures actuelles. Le système de jeu est de difficulté moyenne, et assez classique. L'accent est plus mis sur les descriptions d'armes que sur l'univers accessible aux aventuriers. (édité par Aujourd'hui Communications).

• **Zone** est un jeu à la fois contemporain et humoristique. Les joueurs incarnent des loubardeux que des aventures entraîneront dans les banlieues glauques et les milieux du rock. Système de complexité moyenne. Présentation moyenne aussi. (édité par Siroz Productions).

• Signalons que les jeux **Chill** et **L'appel de Cthulhu**, présentés dans la rubrique jeu d'épouvante, peuvent très bien servir pour les scénarios d'aventure pure.

En anglais

• **Daredevils**. Le must pour les fans de l'aventure dans les années 20 et 30. Par contre, il faut bien connaître l'anglais (niveau terminale), et ne pas se laisser rebuter par des règles complexes. (jeu américain édité par FGU, disponible dans certains boutiques spécialisées seulement).

• **Indiana Jones**. Juste un mot pour dire que ce jeu a assez peu d'intérêt. Il est simple c'est vrai, d'un anglais abordable (niveau 3e) et bien présenté, mais le souffle de l'aventure n'y est pas. Un des joueurs doit incarner Indiana Jones et les autres joueurs ses faire-valoir. Bien sûr, Indiana Jones ne peut pas mourir. (jeu américain édité par TSR, disponible dans certains boutiques spécialisées seulement).



Peur. Emotion la mieux partagée de l'humanité. La littérature fantastique, qui s'y abreuve, la nomme aussi crainte, terreur, effroi, horreur, épouvante. Horreur «gothique», elle naît dans ces maisons des siècles passés, où les débuts de l'ère scientifique se mêlaient aux rites ancestraux. Fantastique, elle nous amène à frôler esprits disparus et créatures de l'au-delà, que notre chaleur attire, que notre âme intéresse. Terreur moderne, elle défie le raisonnement, et crée le cauchemar en jouant de machines déréglées, de cables crépitants, d'écrans donnant sur «ailleurs». Horreur pure, elle joue de nos plus secrètes répulsions.

Les plus faibles, les moins instinctifs tombent les premiers dans ses pièges. Les esprits rationnels lui résistent en la niant, mais plus cruel est leur sort si leur peur les rattrape et s'impose à eux de toute sa force.

ÉPOUVANTE



LES

Il y a tellement de façons d'avoir peur

Lorsque vous ferez jouer un scénario d'épouvante, vous aurez de nombreuses options, en fonction des sensations que vous voulez inspirer à vos amis.

Si vous choisissez le «gore», il faudra insister sur les détails anatomiques des éventuels massacres (il y a toujours un massacre dans un récit gore).

Si vous voulez les effrayer, jouez sur la surprise, l'inattendu. Le meilleur ami qui se révèle être un tueur psychopathe est un choix très sûr.

Si vous voulez vraiment les terroriser, il faut leur faire perdre tous leurs repères: de temps, de lieu, de raison. Et bien sûr leur ennemi s'approchera lentement, inexorablement.

Tout scénario d'épouvante peut se prêter à ces variations. Mais en quoi doit consister un tel scénario?

Le cadre

Sachez tout d'abord qu'il est très difficile de jouer sur la peur d'un seul individu. Même si l'un des personnages est terrorisé par les araignées, vous ne pourrez pas en tirer un bon scénario. Pour impliquer les joueurs il faut donc trouver quelque chose d'extérieur au groupe, une menace qui plane sur la ville (le pays, le monde, la galaxie aussi pourquoi pas?) et par conséquent qui concerne tout le monde.

Mais comment amener un groupe d'aventuriers à s'intéresser à ce qui est si évidemment un danger terrifiant. La solution est simple et utilisée très souvent: le huis clos. Les aventuriers sont enfermés dans un certain lieu pendant un certain temps. Cela peut être un chalet isolé par une tempête de neige, un ascenseur en panne à deux heures du matin, ou Paris au mois d'août.

Eux

Enfin, la menace se révèle. Peu à peu. A moins que vous optiez pour l'effet gore, ne montrez jamais votre méchant trop vite. Il faut que les personnages puissent imaginer ses actes, le son de sa voix, une silhouette. Et quand les aventuriers se retrouveront devant lui, vous n'aurez plus qu'à dire: «Il est tel que vous vous l'imaginiez... en plus grand encore».

Mais quelles sont ces horreurs? Voici quatre familles de classiques.

Les mort-vivants

Un mort-vivant est une personne morte dont le corps a été rendu à la vie. Son séjour dans la tombe lui fait haïr tout ce qui est vivant, et le principal souci des mort-vivants semble être de courser (lentement mais sûrement) les aventuriers pour les déchiQUETER un à un. Le mort-vivant de l'épouvante est nettement moins sympathique que celui du médiéval fantastique. Pour ce dernier, trois coups d'épée suffisent à répandre ses os sur le sol. Mais quand vous découpez un bras à un épouvantable zombie, son membre continue à ramper pour vous griffer méchamment la cheville. Le mort-vivant est dans ce cas-là l'image type du destin, inexorable, que rien n'arrête et qui finira par vous rattraper. Mais que l'on se rassure, une bonne cartouche de dynamite au fond du larynx et il ne restera plus beaucoup de morceaux viables pour vous embêter.



Les monstres

Ce sont souvent les reflets de préoccupations momentanées des scénaristes. Nous avons connu le monstre venu du laboratoire chimique, celui qui venait de l'espace, le monstre préhistorique surgi des marais pour détruire une ville. Symbole de la décadence occidentale, le monstre est souvent colossal et/ou indestructible.

ABOMINABLES

Nous ne devrions pas tarder à découvrir l'abominable extraterrestre qui a réussi à atterrir sur Terre en passant à travers le trou de la couche d'ozone (ce qui dans ce cas précis donne une indication sur ce que craint la bestiole : l'ozone).

Pourquoi est-il indestructible? Pour faire connaître une nouvelle sensation à vos joueurs. Après avoir perdu la moitié de leurs camarades, vu mourir la moitié d'une ville, les joueurs se demanderont ce qu'ils sont venus faire dans cette galère.

Qu'ils ne désespèrent pas, le monstre a toujours un défaut caché. Cela peut aller de l'allergie aux fraises à la phobie des petites filles blondes. C'est grâce à ce talon d'achille que l'on arrivera à repousser le monstre, jusqu'à ce qu'un jour... il revienne!

Les tueurs psychopathes

Enfin un monstre qui vous permettra de vous retrouver dans un univers plus familier. Le tueur psychopathe tue très violemment de nombreuses personnes, mais il se cantonne en général à la ville, plus rarement à la campagne. Le choix de ses victimes est soit entièrement dû au hasard, soit calculé avec une précision maniaque.

Et quelle que soit la méthode employée, les personnages des joueurs se retrouveront sur sa liste, l'un après l'autre. Vous verrez, on se met à avoir soudain plus peur du fleuriste, tueur possible, que des loups de Sibérie, inoffensives bestioles.



Les savants fous

En fait le savant fou n'est pas vraiment un monstre. C'est plutôt un déclencheur. C'est en faisant ses expériences qu'il a ouvert la porte à : des revenants, des extraterrestres, des créatures venues d'une autre dimension, des enzymes tellement gloutons qu'ils dévorent l'acier, etc.

Le savant fou, lorsqu'il a été reconnu coupable des désastres qu'a causés son invention, se découvre alors animé d'une haine féroce envers l'humanité, qui le rejette et le méprise. Et la fois suivante, il fera exprès de créer des monstres.

Sains d'esprit

Vous avez dû remarqué, sur la fiche de personnage de Simulacres, la présence de points d'Equilibre Psychique. Ces points sont là pour savoir si les personnages deviennent fous à force de voir des horreurs ou s'ils restent calmes.

A chaque situation horrible rencontrée par un personnage, faites lui faire un Test de Esprit + Résistance + Humain, ou bien Cœur + Résistance + Humain (variez les deux cas de figures, afin que le joueur ne puisse pas exactement savoir ce que vous allez lui demander et de faire monter ainsi l'angoisse d'un cran).

Si ce Test échoue, le personnage perd 1 EP. A chaque situation suffisamment proche dans le temps et identique, on refait un nouveau Test, mais cette fois avec une Difficulté de +1 (on s'habitue à tout, même et surtout à l'horreur).

scénario épouvante

L'HORREUR DU FOND DES MERS



L'ÉTÉ 90

Les personnages ont tous décidé de passer leur été dans un village de vacances situé à Ste-Isabelle, une petite île des Antilles. Le début du séjour va se dérouler exactement comme prévu, à bronzer, à se baigner et à paresser dans un décor de carte postale. La mer et le ciel sont d'un bleu paradisiaque, le temps idyllique, bref tout se présente exactement comme sur le dépliant publicitaire...

A vous de rendre au mieux l'ambiance de ce genre de « séjour de rêve », où l'on est — poliment, mais fermement — prié de « s'amuser beaucoup, beaucoup avec les Gentils Animateurs ». Selon le temps dont vous disposez, cette partie de l'aventure peut être résumée en quelques

phrases, ou prendre toute une séance... Essayez d'imaginer quelques incidents afin d'introduire ceux des PNJ qui vous paraissent amusants.

Bien sûr, le Village propose toutes sortes de siestes et de la drague. Ski nautique, pêche au gros, tennis, plongée, tir à l'arc, initiation à la poterie, à l'astrologie... et ainsi de suite, ad nauseam.

Arrangez-vous pour que tôt ou tard nos héros fassent une promenade en mer. Au cours de la balade, ils croisent à proximité d'un bateau de pêche le *Circé*, vraisemblablement originaire du petit port qui se trouve à l'autre bout de l'île. Plusieurs combinaisons de plongée séchent sur le pont. Le pilote du bateau des personnages s'arrête pour sauver les passagers du *Circé*. Visiblement, ces derniers ne sont pas contents d'être dérangés et prient les PJ (Personnages Joueurs) d'aller voir ailleurs s'ils y sont. Lors de leur prochain passage en ville (300 habitants), nos vacanciers les reverront installés à l'unique hôtel/bar/tabac du village. Ils ne sont pas plus aimables. Ils disent appartenir à l'ORSTOM (un organisme scientifique rattaché au CNRS) et être ici pour étudier le cycle de reproduction des crevettes (*//►/

▼/-2 : le sujet a déjà été abondamment traité).

Des personnages soupçonneux peuvent faire un tour au port et trouver le patron du bateau loué par les « scientifiques ». Il est discret, mais en échange d'un peu d'argent, il confirmera leurs soupçons : ces gens sont des chasseurs de trésor !

Le vaisseau fantôme

Quelques jours plus tard, nos vacanciers sont sur la plage. Ils aperçoivent le *Circé*, immobilisé au large. Il semble se comporter bizarrement. Il flotte au gré des vagues, en se rapprochant lentement de la côte. Après quelques minutes, il devient évident qu'il va finir par s'échouer si on n'intervient pas. Justement, le bateau qui sert à la pêche au gros est amarré à deux pas. Un des Gentils Animateurs demande des volontaires...

Et voilà les personnages partis pour un sauvetage...

Après une approche facile, ils se retrouvent à bord d'un bateau complètement désert. Même en fouillant le bateau de fond en comble, il n'y a personne. A part ça, tout est en ordre. La radio fonctionne. Dans la cabine, une chaise renversée, à côté d'une table où une tasse de café achève de refroidir...

Des personnages indiscrets peuvent découvrir les choses suivantes :

— Les râteliers prévus pour loger les combinaisons de plongée sont vides tous les quatre.

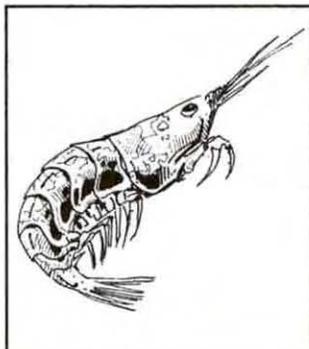
— il y a sur le pont une « bouée repérage », du type que l'on utilise pour marquer un site sous-marin intéressant.

— un carnet. Le journal d'un des chasseurs de trésor. Apparemment, ils cherchaient l'épave du *Santa Catalina*, un galion espagnol qui aurait coulé par ici au début du XVII^e siècle. En dehors des spéculations très optimistes sur la nature de sa cargaison (quelques centaines de tonnes d'or pillés dans les temples aztèques), le carnet contient des relevés détaillés des sites prospectés. Dont celui qui devait être exploré aujourd'hui...

Les personnages peuvent remettre le moteur en marche

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Nos héros sont de sympathiques vacanciers en villégiature sur une île paradisiaque où rien ne laissait présager l'horreur qui allait se déclencher... Pourtant, tout le monde sait bien qu'il ne faut pas déranger ce qui vit dans les profondeurs.



(*/■/☉/0) pour revenir au port, ou lancer un appel radio (le Secours en mer arrive une demi-heure plus tard).

Tirez secrètement un jet de $\approx/\triangleleft/-4$ pour chacun des personnages (pas de Règne : il s'agit d'un phénomène qui ressort d'un Règne complètement différent de ceux que les personnages connaissent). Ceux qui réussissent éprouvent une sensation de malaise... Avec un résultat Bon (-4), le personnage concerné aura très brièvement l'impression de voir une vague forme blanche à la périphérie de son champ de vision... Un résultat Excellent (-6) permet de ressentir autre chose : la faim (pas la sienne, celle de l'une des créatures)...

De retour à terre, les hardis secouristes sont brièvement interrogés par les gendarmes. Une fois les formalités réglées, ils peuvent revenir au Village.

Le massacre

Normalement, le lendemain matin, nos vacanciers devraient retourner au port pour prendre des nouvelles... (N.B. : s'ils ont fait des plans tout différents pour la journée, ayez recours à un coup de fil de la gendarmerie. On leur demande de passer pour remplir un formulaire quelconque qu'on a oublié de leur présenter la veille. Evidemment, c'est un traquenard).

Les premières maisons paraissent désertes. En approchant du centre ville (une église, l'hôtel, la mairie/école, une épicerie et une boulangerie), ils aperçoivent les premiers corps... Apparemment, tous les habitants sont devenus fous en même temps et se sont entre-déchirés à mains nues. Les rues sont une indescriptible boucherie.

Quelques images répugnantes que vous pourrez insérer dans vos descriptions (à chaque nouvelle découverte, faire un test */■/▲/+2. Un échec fait perdre 1 point d'Équilibre Psychique) :

— La terrasse du restaurant. « Ça » s'est déclenché pendant le dîner, on trouve des cadavres avec une fourchette plantée dans l'œil, ou le ventre ouvert par un couteau de table, l'un d'eux à la figure complètement déchiquetée... à coups de cuillère à dessert.

— La gendarmerie. Les braves pandores ont sorti l'artillerie et se sont entre-tués avec. Nos héros peuvent, s'ils le veulent, récupérer quelques pistolets, et même un Uzi, ainsi qu'une toute petite réserve de gaz lacrymogène stockée dans une armoire. Les registres des plaintes reposent sur une étagère dans le fond de la pièce. Si les personnages prennent le temps de les consulter, ils y trouveront pas mal de cas d'agressions, de viols et même un ou deux meurtres... (*/♦/▲/-2 ou usage d'un éventuel talent en Criminologie : un taux global d'actes violents supérieur à celui de... Paris!).

— Le musée. Deux petites pièces au rez-de-chaussée de la mairie. On y trouve tout un bric-à-brac à base de cartes au trésor, de vieilles armes (il y a même un canon récupéré sur un vaisseau corsaire), d'échantillons botaniques, de gravures, etc. Le tout généreusement recouvert de poussière. Quelques recherches dans le cabinet du conservateur permettent de trouver le journal intime et moisi d'un marin du siècle passé, qui donne des précisions sur l'épave du galion *Santa Catalina* — notamment la localisation approximative de l'épave (très loin de l'endroit où la cherchaient les disparus). Ce document n'a aucune importance, mais il y a gros à parier que les personnages vont fantasmer dessus... On peut également récupérer un fort beau sabre d'abordage... à condition de le retirer du cadavre du conservateur.

— Dans l'église, le prêtre est embroché à un porte-cierges. Et les enfants de chœur qui ont étranglé les quelques dévotes qui assistaient à la messe du soir, avant de s'arracher réciproquement les yeux.

— Au port, le bâtiment du Secours en mer. Imaginez-vous quels dégâts peut faire sur un corps humain une fusée d'alarme, tirée à bout portant ? L'émetteur radio est dans un coin de la pièce, complètement démoli.

De loin en loin, on peut remarquer un corps non mutilé — le visage figé dans un rictus de douleur atroce, avec des filets sanglants coulant des oreilles

et de la bouche. Le sujet n'a pas supporté le choc de la « possession ». Si on emmène l'un de ces corps chez le médecin pour examen (le médecin a été ligoté à la porte de son cabinet et a servi de cible à un concours de lancer de seringues), on peut découvrir à l'aide d'un microscope (usage d'un éventuel Talent Médecine ou Biologie ou */◀/▲/+2) de curieuses transformations du tissu cérébral. En fait, il en manque... et sur un jet Bon ou Excellent, on arrive à distinguer des marques qui évoquent beaucoup des morsures...

Et ainsi de suite... Arrangez-vous pour que vos joueurs soient complètement écoeurés par ce que vous leur décrivez. N'oubliez pas, entre deux scènes macabres, de consacrer une ou deux phrases au soleil radieux (et chaud ! Ca grouille de mouches), à la mer bleue, aux oiseaux exotiques aux vives couleurs (qui commencent à picorer avec entrain les cadavres, ça et là...), et ainsi de suite. Soyez aussi gore que possible, à la

limite du malsain. Imaginez quelques saynètes du genre des précédentes, à partir de tableaux de la vie quotidienne. Quand vos joueurs en auront visiblement assez, faites faire aux personnages des jets de ♦/◀/▲/0. Ceux qui réussissent aperçoivent des silhouettes humaines, un peu plus haut dans la rue...

A vous de décider de quoi il s'agit. Vous avez trois possibilités :

a) Un possédé abandonné par son occupant. Inoffensif, se trouve dans un état voisin du zombie. Il est capable de se déplacer et de marmonner. Son délire peut être un bon artifice narratif, fournissant aux personnages des renseignements précieux (ou complètement absurdes).

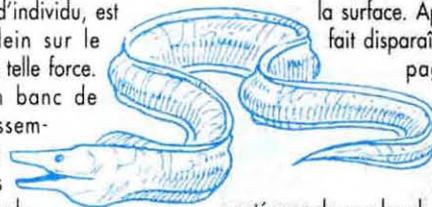
b) Il peut également s'agir d'un des rares « possédés » qui aient survécu à la nuit. Il se cache soigneusement pour, dès que possible, sauter sur les vacanciers. Il est armé de ce qui lui est tombé sous la main (une arme de contact au choix, c'est un PNJ Moyen). Donnez à cet agresseur une

Le monde du silence et ses horreurs...

Des Choses maléfiques rôdent à la lisière de ce que nous connaissons. Peu importe le nom qu'on leur donne, elles sont là, indifférentes aux humains. Sauf quand ces derniers se rappellent à leur attention.

Le groupe de chasseurs de trésor, avec une malchance caractéristique de ce genre d'individu, est

tombé en plein sur le repaire d'une telle force. Imaginez un banc de poissons ressemblant à des murènes, mais



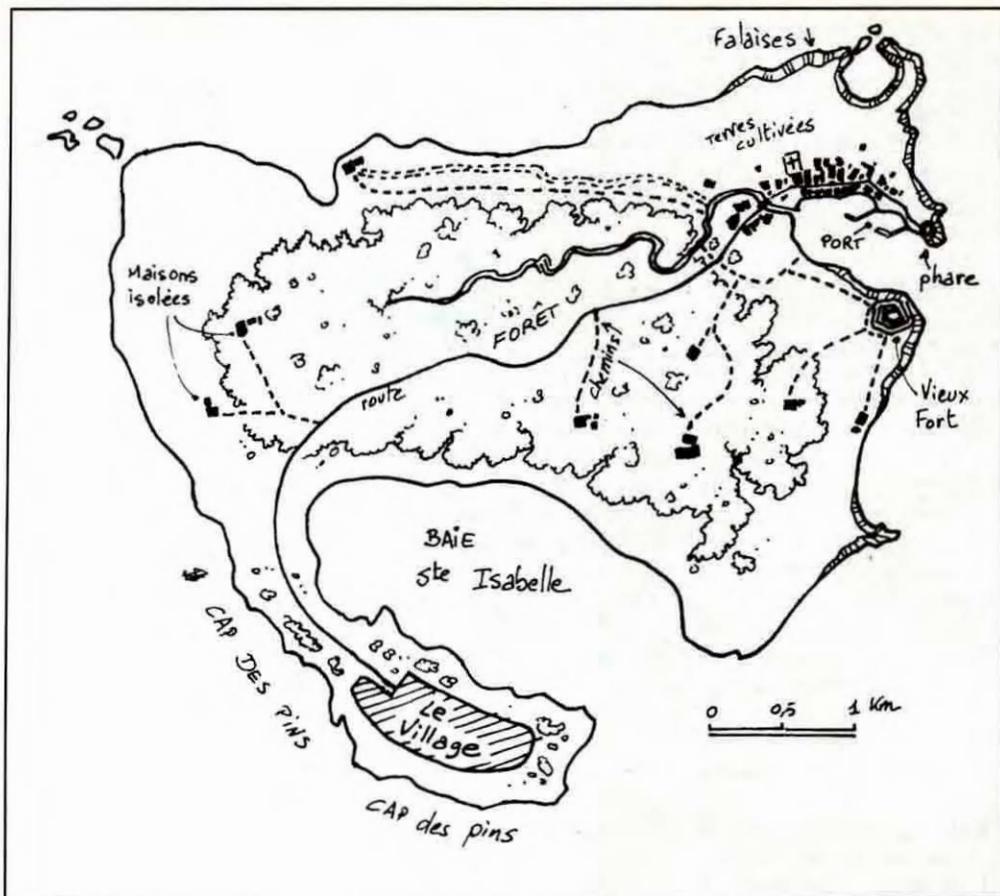
privées de substance et capables de se déplacer dans l'air aussi facilement que dans l'eau. Ces Murènes ont un gros appétit de sentiments et de sensations. Pour le satisfaire, elles doivent pénétrer l'esprit de leurs victimes. Si Ste-Isabelle n'a pas trop souffert de ce charmant voisinage jusqu'à maintenant, c'est qu'elles trouvaient suffisamment à « manger » au fond. De temps à autre, un élément curieux tentait bien un passage en surface, mais ça ne prêtait guère à conséquence (quelques lignes dans

les journaux sur le thème « un forcené abat sa femme et ses deux enfants avant de se faire justice »). Là, le problème est un peu différent : les plongeurs sont tombés en plein milieu du banc... et toutes les Murènes ont simultanément pris conscience qu'il y avait plein de bonnes choses qui les attendaient à

la surface. Après avoir fait disparaître l'équipage du bateau (qui a tout bêtement

sauté par-dessus bord, influencé par les créatures), elles se sont mises en embuscade. Nos héros n'étant pas une proie suffisante, elles ont attendu qu'ils ramènent le *Circé* au port. Elles s'y donneront à cœur joie la nuit prochaine, avant de passer au dessert : le village de vacances... Les Murènes n'ont pas de points de Vie mais possèdent 3 points de Chaleur.

≈	6	*	1
◀	3	▶	3
☹	4	■	1



forme inattendue : brave ménagère en robe de chambre à fleurs et bigoudis, jolie jeune fille, enfant...
 c) Enfin, miracle ! Un survivant indemne (PNJ Moyen), tremblant de fièvre, qui a résisté à la possession. Il/elle est sévèrement choqué, mais à la longue, il fera un récit intéressant. Le carnage a commencé la veille en fin de soirée, sans avertissement, ça a duré toute la nuit. Il s'est barricadé dans sa cave. Il jure avoir vu des « choses blanches » évoluer autour de la tête des « fous ». Il

a eu l'impression que ces « choses » n'étaient que des fragments d'une immense Chose qui planait au-dessus du village (ça, c'est le choc. Mais Dieu sait ce que les personnages pourront en tirer). Il a eu des crises d'hallucinations au cours de la nuit. Il les décrit en termes confus, où il est question d'impression de « chaleur... Comme si j'étais en train de brûler... Alors que je sentais l'air frais sur la peau ». Il mentionne aussi la « faim de tuer » (ça, c'est tout à fait évident. Faute d'avoir quelqu'un d'autre sous la dent, il s'est à moitié rongé la main gauche), et l'impression de voir la cave pleine de couleurs brillantes — son corps brillait comme un feu d'artifice. Il n'a pas la moindre idée de ce qu'est la vision infrarouge, mais il la décrit assez exactement pour que quiconque réussissant un jet de $\approx / \triangle / 5$ la reconnaisse. Dernier indice, la fièvre. En interrogeant le survivant, on apprendra qu'il était malade depuis quelques jours déjà. Il a d'abord cru que son délire était dû à la fièvre mais c'est au contraire lors d'une montée de température qu'il a senti son esprit se libérer.

Le retour au Village, sur ce que le dépliant publicitaire décrivait comme « une pittoresque route forestière », peut parfaitement tourner au cauchemar. Il est possible que quelques possédés se soient égaillés dans les bois, machette en main. Ils pourraient — par exemple — abattre un arbre pour bloquer la route et y dresser une embuscade. De toute façon, les prochains voyages vers la ville seront encore plus dangereux. Attention, cet épisode ne doit pas ressembler à un film de zombies, où les PJ descendraient en pagaille des hordes de possédés frénétiques. Ça leur donnerait l'occasion de se libérer de la tension que vous devez avoir fait naître par vos descriptions. Limitez-vous aux impressions d'être épié, à des bruits furtifs, à des jets de pierre et peut-être à une attaque frontale. Si les personnages tuaient leur agresseur, ils apercevront très brièvement une forme blanche sortir de son crâne. Décrivez-la différemment à chaque joueur, en fonction de la qualité du résultat d'un jet de $\approx / \triangle / +2$. La forme exacte est celle d'une murène, mais on peut la voir comme un serpent, ou comme une main. Lorsqu'ils arrivent enfin, les

autres vacanciers sont inquiets, et pressent les personnages de questions : depuis deux heures, le téléphone et l'électricité sont coupés.

Assiégés !

L'ennemi de l'extérieur

Les Murènes ne se satisfont plus de pousser leurs victimes à s'entre-tuer. Elles préfèrent dorénavant jouer sur les peurs, les complexes et les refoulements de leurs victimes, pour les pousser à la folie. C'est un peu moins efficace (tout le monde n'est pas malléable) et plus lent à provoquer, mais les effets sont tout aussi dévastateurs. Peu après le retour des personnages, l'un des vacanciers meurt d'une « attaque ». Le rictus de douleur et les saignements d'oreilles pourront évoquer autre chose aux personnages. Le processus de possession est simple : la cible doit réussir un jet de $\approx / \blacksquare / \uparrow$ pour repousser l'attaque. Si le résultat est très mauvais, elle meurt... Si elle est possédée, elle perd 1 point d'EP par jour (sans pouvoir en récupérer), jusqu'à la démence complète. Le comportement des vacanciers va subir de dramatiques altérations, sur le modèle *Shinning*. Chez certains, apparaît une seconde personnalité ; d'autres deviennent terriblement nerveux, jusqu'à s'effondrer en larmes à la moindre provocation. Au bout de quelques jours, le Village va être le théâtre de violences incontrôlées et de plus en plus graves. A vous de décider quels vacanciers sont affectés et comment. Pour vous simplifier la vie, une suggestion : chaque fois que les personnages discutent avec un PNJ spécifique, lancez un dé. Le premier jour, il est contaminé sur 1, le second sur 1 ou 2, etc. Souvenez-vous que la chose « incubée » pendant trois ou quatre jours avant de prendre des formes spectaculaires. Si un personnage vous paraît assez « costaud » pour le supporter, offrez-lui un « hôte ». Expliquez-lui qu'il va devoir laisser les pires aspects de sa personnalité prendre le dessus progressivement, et priez le Ciel pour que son « jeu d'acteur » soit à la hauteur.

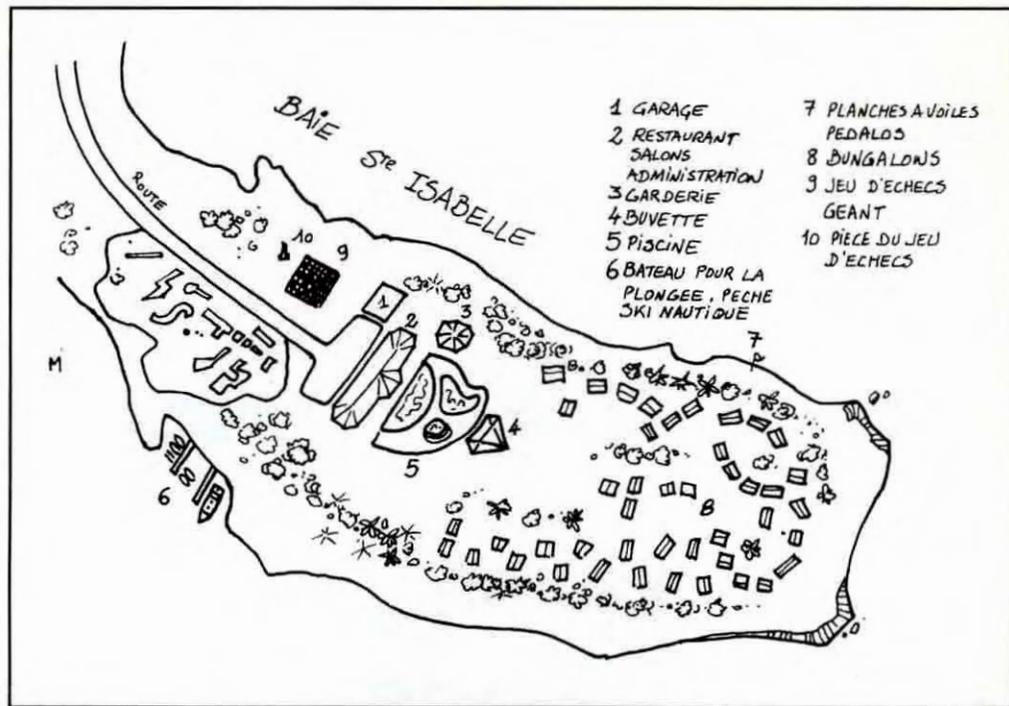


Bien entendu, en récompense, offrez-lui quelques indices utiles sur les Murènes. Leur sensibilité à la chaleur, par exemple — et le fait qu'elles supportent difficilement la température de la surface.

Bien sûr, la rupture des communications avec l'île ne va pas passer inaperçue sur le continent (6 heures de bateau). Au bout de quelques jours, les autorités vont envoyer un hélicoptère pour voir ce qui se passe. Si la séance de jeu dure depuis assez longtemps pour que ce soit crédible, je vous suggère d'avoir recours à la « fausse fin » : annoncez l'arrivée de l'hélicoptère, laissez présager un retour à la normale, embarquez une première fournée de survivants (les femmes, les malades et les enfants, pas nos héros), l'engin décolle... quand le pilote quitte son siège, une lueur de folie dans le regard... l'hélicoptère s'écrase. D'autres secours aériens viendront et subironent le même sort, suivis par des vedettes de garde-côtes (les Murènes sont en mesure de les couler), et finalement par un bâtiment de guerre (seulement à la « vraie » fin du scénario. Si pour une raison ou une autre il devait arriver avant, vous avez toujours la ressource de faire perdre la raison à l'équipage).

Le péril intérieur

Si les personnages annoncent abruptement la nouvelle du massacre aux autres vacanciers, ils vont déclencher la panique. S'ils ont le bon sens d'en faire profiter d'abord le directeur du Village, ce dernier ne la confiera qu'à quelques personnes qui lui semblent assez pondérées pour l'aider. En effet, la situation le dépasse complètement, et il sera vite mis à l'écart par Henri Auliac et Emile Chanvin, respectivement chef des G.A. et industriel (voir leur description en annexe). En 24 heures, ils recrutent une petite garde prétorienne (les autres G.A.) et imposent une « loi martiale » qui consiste surtout à rester assis dans son bungalow à attendre que l'hystérie vous gagne, pendant qu'Auliac, Chanvin et leurs compères se retranchent dans le bar et



vident les bouteilles. Les personnages pourraient trouver désagréable d'être aux mains d'une bande d'ivrognes violents, alors qu'ils se sentent doucement devenir fous... Si par hasard ils s'accommodaient de la situation, poussez-les à réagir. Les « prétoriens » pourraient, par exemple, abattre froidement un rescapé venu de la ville pour trouver un abri.

Après quelques jours, les vivres commencent à s'épuiser. Un petit malin demande, à la fin d'un repas maigrichon « quand est-ce qu'on tire à la courte paille ? ». Il se fait tabasser par les G.A., mais ça pousse Chanvin à envoyer un petit groupe en ville, récupérer de quoi manger et essayer de réparer la ligne électrique. A moins que nos « héros » ne se portent volontaires (auquel cas ce sera déplaisant, mais ils reviendront à peu près entiers), ce sont quatre G.A. qui partiront. Ils ne reviendront jamais...

Les personnages pourraient profiter de l'absence d'une bonne partie des « méchants » pour neutraliser Auliac et Chanvin. Ce ne sera pas difficile : après tout, ils n'ont qu'une quinzaine d'hommes, alors que le Village abrite pas loin de cent personnes. Un discours éloquent fera l'affaire. La difficulté sera de réunir l'auditoire, tout le monde étant consigné chez soi. Dès que la situation commencera à sentir

le roussi, les deux affreux tenteront de déguerpir. Auliac réquisitionnera le bateau de pêche au gros pour essayer de gagner le continent. De loin, on pourra voir son bateau soulevé comme par une sorte d'explosion sous-marine (avec des jumelles, on distingue une sorte de monstre marin qui fait chavirer le bateau — il s'agit en fait de deux épaulards dont les Murènes ont pris le contrôle). Quant à l'industriel, il tentera sa chance dans la forêt. A vous de décider ce qui va lui arriver. Peut-être qu'à leur prochaine sortie, les personnages vont retrouver son corps mutilé sur la route. Peut-être qu'il va réussir à réunir les possédés qui restent et les lancer contre le Village (ça risque de faire une fin un peu trop violente. Mais si vos joueurs pataugent, ça leur donnera peut-être l'indice qui leur manque...)

La solution

Tôt ou tard, les personnages finiront par comprendre que les Murènes sont gênées la chaleur. S'ils s'obstinent à ne pas interpréter les témoignages des survivants et des nouveaux possédés, mettez leur l'évidence sous le nez : par exemple un vacancier en pleine crise de folie furieuse allume un incendie (les bungalows sont en paille, avec un toit en feuille de palmiers).

Dans la bagarre qui suit, il est sévèrement brûlé... et redevient lui-même (ce qui ne l'empêche pas de succomber à ses blessures peu après). Une autre possibilité serait de déclencher un peu de mauvais temps. Ça vous fournirait une excuse plausible pour retarder les secours, et ils se rendraient peut-être compte que « la maladie » progresse plus vite les jours de pluie, quand il fait 5 à 10°C de moins qu'en temps normal...

A partir de là, à eux de faire quelques expériences. Il suffit de peu de choses pour déloger les Murènes (enfin... peu de choses. Mettre la main sur la plaque chauffante de la kitchenette du bungalow, par exemple). Mais elles reviennent à la charge le lendemain. Pour les détruire, il suffirait de les exposer à une chaleur plus importante. Laissez les personnages établir leur plan. Si leurs suggestions vous paraissent absurdes, servez-vous d'un des vacanciers pour les aiguiller. Une bonne façon de procéder serait d'utiliser la station-service, à l'entrée de la ville. Il faut



drait y attirer les créatures, et la faire sauter quand elles y seront toutes réunies. Ça paraît simple, mais l'application va soulever une foule de difficultés : comment pousser les Murènes à s'y rendre ? En y regroupant tous les survivants ? Mais alors, comment les évacuer juste avant l'explosion, mais pas trop longtemps avant quand même ? A moins que les idées des joueurs ne

soient carrément absurdes ou déplaisantes (ex : laisser les autres vacanciers dans la station...), acceptez-les. Si vraiment les personnages ne trouvent rien, accumulez les scènes d'horreur autour d'eux. Jusqu'à ce qu'un petit matin... une canicule encore jamais enregistrée pose sa chappe de plomb sur l'île. Les Murènes regagnent les froides profondeurs de l'océan. Jusqu'à la

prochaine fois ?... Somme toute, si vous voulez faire une suite, vous n'aurez qu'à décider qu'une des Murènes a échappé à l'holocauste, qu'elle a gagné la France, et qu'elle pousse ses « hôtes » à tuer les personnages. Enfin, ils n'en sont pas là... pour l'instant, la normalité reprend ses droits. Les secours arrivent. Les PJ passent des heures et des heures à témoi-

gner. S'ils sont trop sincères, ils risquent de se retrouver à l'asile. La version officielle des événements est la suivante : l'explosion subite d'une poche de gaz souterraine a tué toute la population de la ville, d'autres explosions ont retardé l'arrivée des secours et fait quelques victimes chez les vacanciers.

Tristan Lhomme

Henri Auliac

Chef des G.A. Un gorille blond et bronzé. Supervise l'ensemble des activités sportives. Posé, compétent et très très ambitieux. Possède un revolver. Convaincu d'être un grand séducteur, n'hésitera pas à abuser de sa position quand il aura pris le pouvoir.

♠ 5	♣ 4	♥ 4	♦ 3
◀ 2	▶ 3	🔥 4	■ 3
👤 0	👤 1	👤 0	👤 2
Puiss. 1	Rapid. 2	Précis. 1	

Emile Chanvin

Tyran d'occasion. Dans la vie courante, dirige une petite usine dans le Nord. Parti en vacances avec sa secrétaire pour célébrer la mort de sa femme. La quarantaine avancée, lunette, calvitie, chemise hawaïenne. Dans un premier temps, il joue les braves types joviaux. Dès que la situation se dégrade, il montrera son vrai visage : celui d'un dangereux salaud. Se sert d'Auliac pour diriger les G.A., et exerce le vrai « pouvoir » (encore que ça ne corresponde pas à grand-chose).

♠ 3	♣ 3	♥ 5	♦ 5
◀ 3	▶ 3	🔥 4	■ 1
👤 0	👤 0	👤 0	👤 2
Puiss. 1	Rapid. 2	Précis. 2	

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

François Merle

Directeur du camp. Valable tant qu'il s'agit de gestion, inopérant autrement.

♠ 5	♣ 4	♥ 4	♦ 5
◀ 3	▶ 3	🔥 3	■ 1
👤 1	👤 1	👤 1	👤 1
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 0	

Les autres PNJ sont là pour servir de « toile de fond ». Dans un premier temps, ils se comporteront comme d'honnêtes vacanciers, mais leur attitude se dégradera au fur et à mesure que la situation s'aggrave.

Pauline Lebourg

Maîtresse (et secrétaire) de Chanvin. 19 ans, blonde, mince. « Mimile » n'est pour elle que la première étape d'une ascension. Lui cherche déjà un successeur. Ca pourrait bien être un PJ, elle le « vomperait » sans aucun scrupule. « Mimile » n'apprécierait pas ça du tout (PNJ Moyen).

François et Carole Vasseux

Le mari est un odieux et abominable boute-en-train qui s'évertue à détendre l'atmosphère à grand renfort de plaisanterie de « bon goût » (se précipiter dans le bungalow des jeunes mariés sur le

coup de 3 heures du matin en criant « au feu »). Ne comprend pas pourquoi tout le monde l'évite... Sa femme boit beaucoup et se prend pour une vamp, elle serait plus crédible dans ce rôle avec 15 kg de moins (PNJ Moyens).

Marcel Duprés

La quarantaine moustachue et ramollie, carbure au pastis. Abruti mais pas vraiment agressif. Lui et sa femme ont économisé pendant des années pour se payer le voyage, et ils ont l'intention d'en profiter à fond. Si les PJ ne se comportent pas comme des « blousons noirs », il sympathisera avec eux et leur racontera la grande aventure de sa vie : il était rue de Rennes lors de l'attentat devant la FNAC/Tati, en 86. Quand la situation se dégradera, le fond de sa nature (égoïsme et couardise) remonteront à la surface. Il suivra alors le plus fort en gueule (PNJ Moyen).

Sa femme Jeanine

Son mari, Guy Lux, Sabatier et le pot-au-feu sont ses principaux centres d'intérêt (PNJ Faible).

Claude Paillet

Un type falot, l'air de se demander ce qu'il fait là. Receveur PTT dans une petite ville de province,

a gagné le séjour à un concours. Beaucoup plus à son aise dans le cauchemar qu'en temps normal : c'est un grand fan de films d'horreur. Il fera toutes sortes d'analogie et proposera des plans ineptes (à moins qu'il n'ait des éclairs de génie, si les PJ sont lents). Tourne de l'œil à la seule idée de se battre (PNJ Faible).

Sylvie (5 ans) et Jean-Paul (7 ans)

Deux petits monstres. Sylvie se perd sans arrêt, pleurniche, aime les glaces à la vanille et ne rate pas une occasion de le faire savoir. Pour Jean-Paul, tous les gens qui s'allongent sur la plage sont là pour être piétinés. Il joue avec un vieux ballon de foot, surtout quand il y a des objets fragiles à proximité. Ils n'ont qu'un talent notable : arriver (à répétition) aux moments les plus inopportuns (PNJ Moyens).

Adrien Huguais

Quinze ans et des boutons plein la figure. Trop bien élevé pour son propre bien, timide et rougissant dès qu'il se trouve en présence d'une femme. Trésor : un ouvrage intitulé « la lycéenne est nymphomane », dissimulé sous son matelas (PNJ Faible).

Ca vous laisse encore pas mal de monde à créer, en fonction des demandes des joueurs...

Inspirations

Le plus difficile pour créer des scénarios d'épouvante n'est pas d'avoir des idées mais de savoir bien rendre une atmosphère, de faire monter le suspense. Et pour cela, il n'y a pas vraiment de recettes, il faut être doué.

Toutefois, la littérature dite fantastique est riche en ambiances diverses, de la simple angoisse à la plus abjecte terreur. Afin de choisir plus facilement les thèmes qui vous conviennent, je vous suggère de lire quelques volumes de *La grande anthologie du fantastique* (éditions Presses Pocket), *Histoires de morts-vivants* ou *Histoires d'occultisme* par exemple.

Que cela ne vous empêche pas de redécouvrir les classiques : *Dracula* (de Bram Stoker), *Frankenstein* (Mary Shelley) ou *L'appel de Cthulhu* (de Lovecraft, recueil Dans l'abîme du Temps, éditions Denoël).

Enfin, les amateurs de gore (horreur sanguinolente) pourront se délecter des nombreuses cassettes vidéo maintenant disponibles à faible prix.

Autres jeux

• **L'appel de Cthulhu** est le jeu de rôle le plus pratiqué en France après AD&D. Il fait évoluer les personnages dans l'univers décrit par H. P. Lovecraft, un mélange de fantastique (beaucoup), de magie noire (un peu) et de science-fiction (à peine). Son plus gros intérêt est d'utiliser un système de jeu très simple à expliquer et rapide à mettre en œuvre. Il

existe pour ce jeu de superbes scénarios (je vous recommande particulièrement Les masques de Nyarlathotep). Vous trouverez un article complet sur ce jeu dans Casus Belli n° 54.

(jeu américain de Chaosium édité en français par Jeux Descartes)

• **Chill** est un jeu relativement simple qui aborde plus largement le thème de l'Horreur. C'est-à-dire qu'il ne s'attache pas à un auteur en particulier et qu'il permet de simuler n'importe quel genre d'ambiance fantastique. Il existe dans la gamme Chill un très beau supplément sur les vampires, qui apporte de nombreux renseignements sur ces buveurs de sang.

(jeu américain de Pacesetter édité en français par Schmidt France)

• **Maléfices** s'attache principalement au fantastique de la France de la fin du siècle dernier jusqu'à la première Guerre Mondiale. Les règles sont simples, la présentation très agréable. Un jeu idéal pour ceux qui préfèrent jouer un rôle plutôt que de lancer des dés. (édité par Jeux Descartes)

• Enfin, nous avons traduit dans Casus Belli un mini jeu de rôle destiné à simuler les films d'horreur de série Z. C'est simple, c'est hilarant, ça s'appelle **La Nuit du Retour du Fils de la Vengeance de l'Invasion des Jeux de Rôle Géants se Venge II** (LNRVJURV2) et vous le trouverez dans notre numéro 40.



I était une fois, dans une galaxie très lointaine...
Un immense croiseur stellaire, de plusieurs kilomètres de long, défile plein cadre, blanc-gris sur fond de ciel noir clouté d'étoiles. Une rafale de laser déchire l'espace. Dans le petit vaisseau en fuite, les cadrans du poste de commande s'affolent. «Les boucliers énergétiques sont saturés» couine le copilote insectoïde en triturant les commandes de ses appendices manuels chitineux. «Pas de panique, Kr-Pozz!» grogne Ray Barsky, un Terrien athlétique sanglé dans le fauteuil de commandant de bord. Mais à part lui, il se demande quelle idée idiote l'a pris d'accepter les propositions d'un Arcturien. «Un petit voyage sans histoire» avait dit l'humanoïde à crinière en balançant au bout de ses griffes un sachet de rubis bleus de Sirius qui devaient valoir... Par les étoiles! Ils ne valaient certainement pas un coup de laser entre les deux yeux! «Passage en sub-espace!» hurle-t-il, rageur.

SPACE OPERA

LES GRANDS

L'espace vous est ouvert. L'accès à l'infini vous échoit, les étoiles vous aspirent, vous enivrent. Où irez-vous d'abord, que ferez-vous?

Ces simples questions ont déjà de quoi donner le vertige...

Ne vous emballez pas trop. L'espace peut être fascinant aussi bien que trivial, mystérieux tout autant que funeste, grouillant de vie mais cachant aussi les morts solitaires. Ses frontières sans cesse repoussées, vous éloignent de votre lieu de naissance, jusqu'à l'oubli de sa position exacte. L'espace vous transforme inéluctablement. Comme chante le barde: c'est pas l'homme qui prend l'espace, c'est l'espace qui prend l'homme. Enfin... l'homme. Façon de parler!

Les façons d'envisager le cosmos, sa logique et son fonctionnement, sont aussi nombreuses que les écrivains et les cinéastes qui ont œuvré sur le sujet. Nous ajoutons ici notre modeste pierre à l'édifice, afin de donner un cadre pratique à vos scénarios Simulacres.

Petit abrégé de l'univers

Sübb Süül'n est une bonne base de départ pour des personnages. Cette planète et son système sont situés dans la proche banlieue des Empires Fédérés, l'un des groupements centraux qui cohabitent avec plus ou moins de bonheur autour de Terra (berceau, dit-on, de l'humanité).

• Si l'on quitte Sübb pour traîner ses bottes vers le centre de la galaxie, on pourra rencontrer des mondes raffinés, d'autres ayant régressé et se vautrant dans leur déchéance. De vieilles républiques momifiées cèdent parfois la place à du sang neuf, mais en général, toutes les planètes habitées dans cette zone le sont depuis des dizaines de milliers d'années. Certaines sont à l'abandon, rayées des cartes pour cause d'holocauste, de catastrophe naturelle dont les cicatrices ne sont pas résorbées, ou d'usure. Elles servent parfois de repaire aux fugitifs ou aux pirates. Si c'est dans cette direction que nos personnages cherchent l'aventure, ils ne rencontreront que des humains.

• Si par contre ils s'amuse à faire le tour de la ceinture à laquelle appartient Sübb (ce qui peu prendre des années), ils tomberont peut-être sur un de ces fameux aliens, créatures en général repoussantes, du moins au premier abord. On en rencontre en effet assez souvent parmi les équipages des vaisseaux venus de la ceinture extérieure. La plupart des planètes de la «petite ceinture» sont d'anciennes colonies minières. Celles qui furent les plus riches sont aujourd'hui de vrais gruyères, poussiéreuses, parfois à l'abandon, ou transformées en bases d'essai militaires ou privées. Les plus décevantes, après une période d'enrichissement et de colonisation, furent abandonnées sans trop de dégradation, et constituent des lieux agréables, ou même franchement paradisiaques.

Habitées depuis des siècles, parfois plus d'un millier d'années, ces planètes sont parfois autonomes, souvent unies par groupe de trois à six, ou même douze. Certaines sont encore des colonies d'Etats du Centre.

Une seconde et une troisième ceintures constituent les nouvelles sources de matière première. Actives et modernes, elles attirent ceux qui cherchent un job, ou plus optimistes, à faire fortune.

• Et l'EXTERIEUR, hein, qu'y a-t-il vers l'extérieur?

Il n'y a pas foule, mais certains chapelets de mondes habitables (ou presque) constituent des sortes de ponts vers les empires extraterrestres. Sur ces planètes-ponts, humains et non humains cohabitent relativement bien (business is business), malgré des accrochages. La plupart du temps, bien que des races venant de tous les recoins de l'univers soient représentées, une race prédomine, au moins par le nombre: celle dont l'empire est

juste encore un peu plus loin vers l'extérieur. Dans cette zone des «ponts», des régions entières de l'espace attendent d'être explorées. Si les personnages s'engagent un jour dans cette direction, de grandes surprises les attendent. Et pas mal de travail d'invention pour le MJ!

Vous avez un gros nez

Quatre-vingt pour cent des aliens qu'on peut rencontrer sont humanoïdes, enfin, plus ou moins. Disons que la ressemblance est suffisante pour que les uns puissent utiliser le matériel ou les véhicules des autres. Sur les vingt pour cent restant, les trois quart sont insectoïdes. Les autres sont franchement bizarres. Certains humains arrivent pourtant à trouver des terrains de conversation, même avec les Oools, que personne n'a jamais vu, puisqu'ils voyagent dans des citernes opaques, mais qui échangent, au moyen de musiques agréables, des considérations mathématiques de très haut niveau. Il est conseillé, lorsqu'on réside dans ces régions, ou qu'on y passe, de connaître plusieurs langages extraterrestres. A moins d'être Xenobiologiste, aucun domaine (ni humain, ni animal) ne s'applique aux extraterrestres.



Les vaisseaux

Pour vous faire une idée des vaisseaux et de leur usage, voici une comparaison qui pourra vous guider.

• La navette à une ou deux places est un peu l'équivalent de l'ULM. Ça ne s'achète pas comme un paquet de chips, mais construire ou réparer un petit vaisseau est à la portée de tout très bon mécanicien, épaulé par des droïds. Les navettes sont destinées à rejoindre des centres commerciaux orbitaux, ou des lunes de la planète principale. Avec des boosters et des réserves, elles peuvent atteindre une autre planète en quelques dizaines de jours.

• Les corvettes correspondent au Cessna actuel. Avec une vitesse régulière et une meilleure autonomie, les corvettes assure le transport de trois ou quatre passagers sur des trajets interplanétaires. On peut les louer, assez cher, à la journée. De petites entreprises soucieuses d'efficacité en font usage, mais malgré le prix élevé, des personnes modestes arrivent à s'offrir ce vieux rêve après des années d'économies.

• Ce qui intéresse beaucoup de transporteurs ou de firmes amenées à faire voyager hommes et fret, c'est un spationef capable d'accueillir 6 ou 7 passagers avec leur barda (instruments de mesure des scientifiques, vibrocages renfermant les spécimens capturés par un chasseur ou un explorateur, etc.); mais prévu pour en héberger jusqu'à 10 ou 12 sans danger si la nécessité s'en fait sentir. L'appareil doit en plus être équipé de propulseurs PVQL (plus vite que la lumière), afin de pouvoir basculer en hyperspace, et rejoindre en quelques heures, au pire quelques jours, le système voisin, distant de plusieurs années-lumière.

Il y a deux façons de solutionner ce besoin.

- Les riches compagnies s'offrent une goélette à 2 ou 3 hyperpropulseurs. Le RARA AVIS Mk II est une goélette bi-hyper, prévue pour deux hommes d'équipage, trois droïds et six passagers seulement, la partie cabine ayant été sacrifiée au profit d'un plus grand volume de soute. Ces appareils correspondent à de gros bimoteurs, ou à de petits jets.

- Les autres, les pas-riches compagnies, les pilotes free-lance, s'associent

ESPACES



pour amasser patiemment des morceaux d'engins déclassés, de vaisseaux accidentés et de machineries d'origine plus ou moins douteuse, afin de retaper un engin capable de remplir son office au moins quelques temps, jusqu'à ce qu'ils aient de quoi s'en payer un vrai, un neuf! C'est sur ce principe que volent encore aujourd'hui de vieux Dakota, les célèbres DC-3 mis en service en 1935! Surnommés «cormorans», ces engins hybrides n'ont parfois qu'un seul hyper-booster, et une faible autonomie, ce qui les oblige à se poser après chaque saut en hyperspace. Certains de ces spationefs ont un permis d'armement, soit air-sol lorsqu'ils se posent fréquemment sur des terres inhospitalières, soit espace-espace lorsqu'il pratiquent certaines routes à fort danger de piraterie. Sans permis, l'armement est prohibé.

- Au delà de ce gabarit, les vaisseaux sont commandités et gérés par des compagnies spationautiques, chacune selon sa spécialité: transport rapide de passagers, fret, excursion, ferry à l'usage des petits engins non munis de PVQL (voir le scénario).

- Catégories à part: les appareils militaires.

- Une unité de chasse aligne en général un ou deux modèles très récents, une dizaine de machines démodées, et une douzaine de vieux chasseurs incapables de courser même une corvette, mais pouvant apporter un tir de soutien.

- Les intercepteurs aviso sont un peu cousins des goélettes. Plus petits, plus puissants, donc plus maniables, ils servent dans la lutte contre les trafics.

- Les croiseurs disposent d'une formidable puissance qui leur permet le cas échéant (et extrêmement rare) de se poser. Ils restent la plupart du temps en orbite, d'où ils peuvent soutenir de leur 8 à 12 canons Megazer les attaques au sol des chasseurs. Les chasseurs, bien qu'ils aient la puissance pour un saut en hyperspace, rentrent dans les soutes du croiseur pour les sauts. En effet, leur équipement sensor est minime, et leur calculateur peut faire d'importantes erreurs de trajectoire.

Navigation

Malgré les sauts PVQL en hyperspace, les trajets peuvent durer plusieurs jours. Aussi, si le parallèle avec les avions contemporains cerne bien l'usage des vaisseaux et surtout la possibilité pour un personnage d'en acquérir un, la comparaison s'arrête là. Pour ce qui est du rythme de vie à bord, du temps passé en voyage, imaginez plutôt qu'il s'agit d'un bateau reliant des îles ou affrontant l'océan.

La navigation requiert d'avoir des sensors en bon état, de savoir où l'on va et de s'y connaître en pilotage.

Hyperspace

Avant le saut, le calculateur détermine la trajectoire nécessaire pour atteindre les coordonnées programmées. Il est donc possible que l'appareil fasse un brusque virage avant l'accélération décisive! Inversement, si le pilote fonce droit devant lui, la sortie se fera en un endroit quelconque de



l'espace. Cela peut prendre des jours pour retrouver où l'on est.

Le passage se traduit à bord par l'irruption de milliers de tartes à la crème autour du vaisseau (scène connue des fans de la Guerre des Etoiles). Une fois en propulsion PVQL, l'extérieur apparaît comme une brume grise balayée par un vent violent.

Si par hasard deux appareils ennemis sont passés en hyperspace au même moment, sur la même trajectoire, ils peuvent se voir et se tirer dessus.

Combat spatial

Si par hasard survient un combat, utilisez la règle de poursuite pour déterminer si le combat peut s'engager ou si la proie s'enfuit.

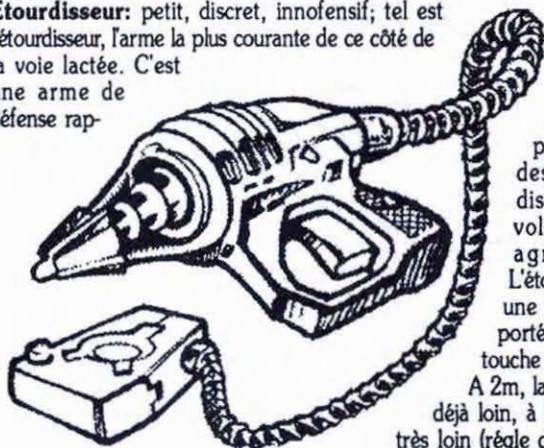
Sinon, procédez comme pour un combat à l'arme à feu, à cela près que le vaisseau, selon sa taille, peut avoir 1 ou 2 «Points de Vie», et jusqu'à 6 pour une corvette, 8 ou 10 pour une goélette. Comme pour le combat à distance, le MJ pourra ajouter une Difficulté s'il estime que la cible est Loin, ou Très loin. La règle de combat contre plusieurs adversaires peut s'appliquer pour le tireur.

Enfin, si le pilote est en même temps le tireur, les Tests de pilotage et ceux de tir seront d'office Malaisés.

Selon la nature du vaisseau, le MJ estimera le nombre de tourelles laser. Etre équipé d'une tourelle nécessite déjà un permis difficile à obtenir. Deux ne se justifient que sur des vaisseaux suivant des routes réputées dangereuses. Trois tourelles est un véritable signe d'agressivité.

Les armes

Étourdisseur: petit, discret, inoffensif; tel est l'étourdisseur, l'arme la plus courante de ce côté de la voie lactée. C'est une arme de défense rap-



prochée, destinée à dissuader les vols et les agressions. L'étourdisseur a une très courte portée: à 1m, il touche à coup sûr. A 2m, la victime est déjà loin, à 3m elle est très loin (règle de tir à distance). L'étourdisseur ne porte pas

au-delà. La victime touchée perd 4PS, et tombe donc assommée.

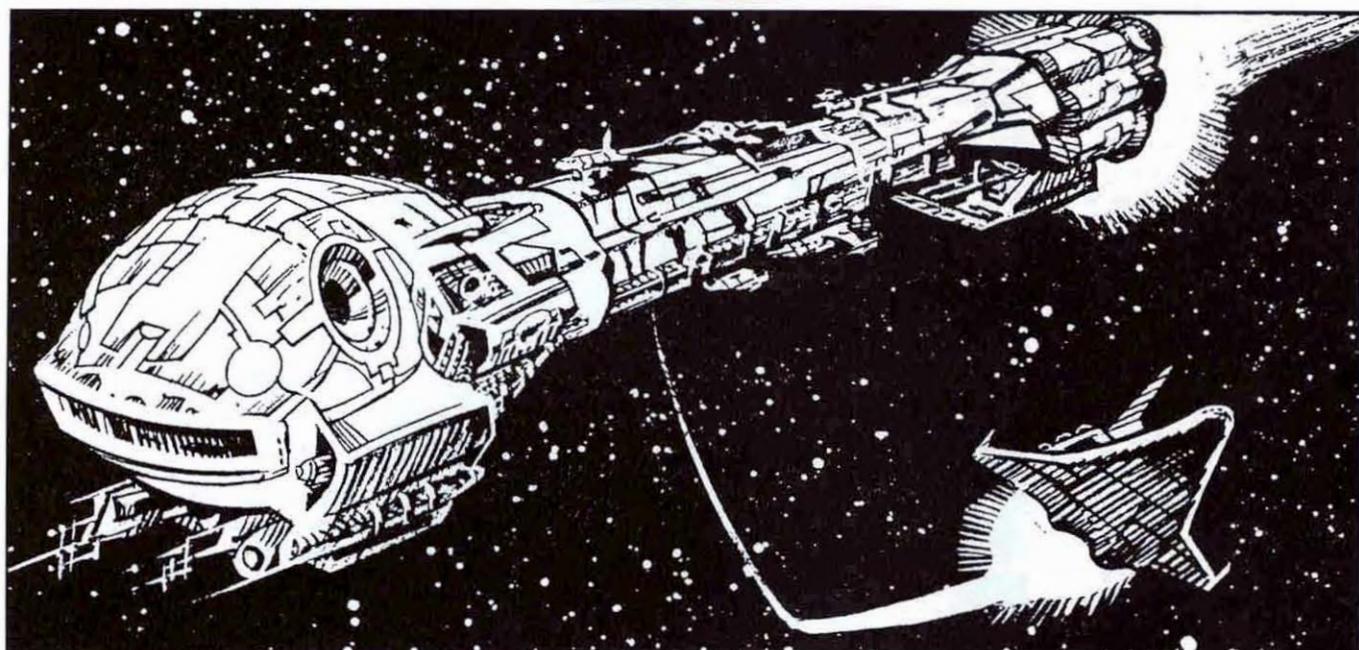
Éclateur électrique: plus méchant, l'éclateur n'inflige pourtant que 2 PS, mais il est bien plus précis et douloureux sur l'instant. Il se présente sous la forme d'un long bâton, qui peut servir de canne.

Pistolaser: assez destructeur pour l'environnement, cet engin se rencontre plus facilement chez les hors-la-loi.

Laser lourd: les pirates l'utilisent pour trouser votre beau vaisseau. Argh!

scénario space opera

UNE PLANÈTE RÊVÉE



Une précision

Une équipe d'exploration ne peut que difficilement se passer de divers spécialistes. Les six membres de l'équipage seront donc présents tout au long de l'aventure. Si les joueurs sont moins nombreux, c'est le meneur de jeu qui « animera » les personnages restant. Il prendra soin de ne pas leur faire prendre trop d'initiatives (c'est aux joueurs de prendre des risques et de s'amuser) mais il pourra s'en servir pour débloquer une situation qui semble sans issue.

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'HISTOIRE

La galaxie est partagée, un peu comme notre monde d'avant 1914, entre des puissances économiquement et techniquement avancées, plus ou moins hostiles, sans toutefois, que cette tension politique — d'ailleurs variable — ne gêne trop le commerce. Certaines puissances regroupent de nombreux systèmes solaires. D'autres, qui ne comptent parfois qu'une ou deux planètes, jouent de leur neutralité dans un périlleux exercice d'équilibriste, à moins qu'elles n'aient choisi leur camp. Au demeurant, les camps en question dépendent bien moins des races ou de la politique que des intérêts économiques. Il n'y a pas les gentils et les méchants, ni les humains et les « aliens ».

Nos hardis explorateurs sont citoyens d'une puissance petite ou moyenne « raisonnablement » démocratique, qui a décidé de grossir un brin en inspectant de plus près quelques systèmes solaires jusqu'alors négligés.

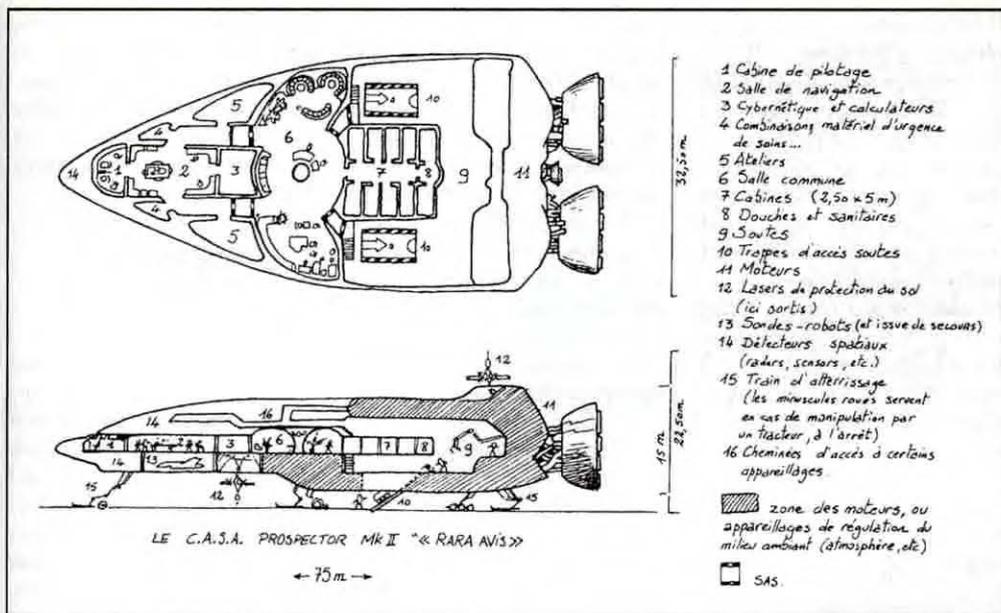
Ils découvriront une planète habitée par des extraterrestres peu banals, et le voyage de retour ne sera pas exempt de surprise lui aussi.

Le Conseil de la Constellation de l'Aigle, ou Conseil de l'Aigle, gouverne une fédération qui ne compte guère qu'une dizaine de planètes habitées (capitale : Aquila), tournant autour d'une demi-douzaine de soleils. Mais les Aquilins sont hautement civilisés, et bien que leur puissance soit très inférieure à celle de l'Empire Terro-Centaurien ou de l'Oligarchie de Sirius, le Conseil a pu se faire attribuer les droits de colonisation de la zone stellaire Albane, petit amas à peine cartographié de soleils baptisés Albanus A, B, C...

UN GROS LOT PEU PROBABLE

Albanus B ne comporte qu'une planète intéressante, d'après les données recueillies par les sondes-robots : Albanus B-2. Mais celle-ci ne possède, d'après les spectromètres planétaires, aucune richesse minière. On a cependant décidé d'envoyer une petite équipe jeter un coup d'œil, car son biotype est terrestre. Les personnages constituent,

qui l'eût cru, cette équipe. Leur but est d'explorer la planète pour déterminer si elle peut effectivement être habitée sans travaux de terraformation trop importants. Mais leur espoir est de toucher le gros lot : découvrir une nouvelle espèce intelligente. L'idéal, évidemment, serait qu'il s'agisse d'humanoïdes... Pour les navigateurs, une telle découverte signifierait un très forte prime en aquilus (la monnaie de l'Aigle) ou même en stellars (la monnaie galactique). Pour l'équipe scientifique, ce serait surtout un gain très important de prestige (voir à ce sujet les précisions biographiques sur les personnages). Bien sûr, cet espoir est minime, et il ne pourrait s'agir que d'une espèce n'ayant pas encore acquis la maîtrise des ondes radio, car sinon les sondes-robots les auraient détectées. C'est pourquoi le SEMV-ZSA (Service d'Exploitation et de Mise en Valeur de la Zone Stellaire Albane) n'a envoyé qu'une petite équipe, dans un petit vaisseau. Cependant, il faudra que le meneur de jeu fasse bien sen-



tir aux joueurs que leurs personnages désirent fortement découvrir une espèce intelligente humanoïde sur Albanus B-2 (une de leurs connaissances peut être devenue richissime après une telle découverte). Ils en rêvent !

UN OISEAU RARE

Venons-en au vaisseau spatial. C'est un engin conçu et construit par le Consortium Aéro-Spatial Aquilin : un C.A.S.A. Prospector Mk II. Il ressemble un peu à une navette spatiale américaine, en plus gros. Il ne dispose d'aucun armement espace-espace. Sa propulsion PVQL (plus vite que la lumière) est d'excellente qualité, lui permettant de passer très vite dans le sub-espace (donc d'échapper à d'éventuels poursuivants), mais ses accumulateurs photo-énergétiques sont trop petits pour l'autoriser à faire plusieurs sauts de suite. C'est pourquoi le *Rara Avis* (la Fédération de l'Aigle cultive volontiers d'antiques traditions gréco-latines) doit se faire transporter, à l'aller comme au retour, sur la plus grande partie du trajet, par le *Shantanagor Agri*, fleuron des Lignes Spatiales Siriennes. C'est un super-navoporteur interstellaire (les Siriens sont des humanoïdes amateurs de superlatifs) — en fait, c'est une sorte de gigantesque ferry. Nous y reviendrons.

Le *Rara Avis* est équipé de quelques sondes-robots légères permettant une exploration

succincte. Elles ne peuvent repérer que les grandes villes, non les villages. Le vaisseau se pose, après un vol plané ralenteur, à l'aide d'un dispositif anti-gravité qui lui sert aussi pour décoller. Il transporte un armement léger qui peut être déployé de façon à former autour du vaisseau posé un périmètre défensif : il s'agit essentiellement de lasers à radars de tir qui peuvent fonctionner en mode automatique ou être déclenchés par l'un des membres d'équipage. Par ailleurs, il y a largement en soute de quoi équiper tous nos explorateurs en fait d'armes légères individuelles (pistolasers, lance-aiguilles endormeurs...) et d'instruments scientifiques variés (dont une variété d'ordinateurs spécialisés dans l'aide aux analyses de l'air, de l'eau, des plantes etc.). Notons encore que le *Rara Avis* possède des soutes qui pourraient contenir, disons, trois ou quatre éléphants, tandis qu'il y a de quoi loger une douzaine de personnes en cabine : cela laisse donc six places libres.

ANATOMIE D'UN FERRY SPATIAL

Le voyage aller se déroule sans incident, quoiqu'il puisse être intéressant de faire jouer... leur rôle aux joueurs, histoire de bien planter les personnages. Le *Rara Avis* rejoint sans ennui le *Shantanagor Agri* (vous ai-je dit que cela voulait dire, en sirienn, « Orgueil des Océans

d'Agri » — Agri est une planète importante de l'Oligarchie siriennne). En quelques sauts, soit trois ou quatre jours de voyage, le « ferry spatial » parvient au point où le *Rara Avis* doit le quitter. Si vous voulez animer un peu ce voyage, vous pouvez prévoir une bagarre impliquant le pilote (à la grande fureur du chef de mission scientifique), un dragueur importun qui ennuie l'astrogratrice (elle n'a besoin de personne pour se défendre, mais notre jeune traducteur l'ignore)... Les membres de l'équipage du ferry et les autres passagers sont des PNJ Moyens. En effet, tout peut arriver dans les salons luxueux mais mal fréquentés du *Shantanagor Agri*. C'est un monstre construit dans l'espace et qui ne touchera jamais aucune planète, bondissant de limite de système solaire en limite de système solaire. A l'avant, une énorme boule contient le poste de commandement, les quartiers de l'équipage, les salons, salles de jeux (avec des douzaines de types de machines à sous), boîtes de nuit (dans l'espace il fait toujours nuit), cabines des passagers « autonomes » (voir plus loin), etc. A l'arrière, le secteur propulsion, avec d'énormes accumulateurs photo-énergétiques, des moteurs PVQL impressionnants et quelques propulseurs destinés à de rares manœuvres intrasystémiques. Entre les deux, une poutre de plusieurs kilomètres de long, parcourue à l'intérieur de systèmes de tapis roulants rapides et portant des

poutres secondaires. Celles-ci se terminent par des sas auxquels viennent s'amarrer des vaisseaux, lourds ou légers, qui trouvent plus économique de voyager de la sorte.

Evidemment, on trouve absolument de tout parmi les passagers, qu'ils soient « autonomes » (logeant sur le ferry) ou « parasites » (surnom peu aimable donné aux passagers des vaisseaux armés sur les poutres secondaires). Rien qu'un voyage sur le *Shantanagor Agri* ferait une bonne petite aventure !

UN PETIT COIN DE PARADIS ?

Nous voici enfin en vue d'Albanus B-2, après un saut à travers le gris morne du sub-espace. C'est une petite planète, qui ressemble un peu à Mars : même petite taille, avec deux lunes minuscules. Mais ses couleurs diffèrent de celles de la planète rouge : bleue, verte et blanche, Albanus B-2 scintille joyeusement dans le noir de l'espace. On dirait une publicité incitant à prendre des vacances sur une petite sœur de la Terre. Une petite sœur qui n'aurait pas subi les pollutions et drames divers des quelques derniers siècles. Laissez vos joueurs... jouer, et envoyer quelques sondes explorer les continents pour choisir leur lieu d'atterrissage. Il existe deux petits continents polaires désolés et une vaste masse continentale, de la taille de l'Asie, allongée plus ou moins régulièrement de 60° nord à 60° sud. Une ceinture volcanique la coupe en deux au niveau de l'équateur. Par-ci par-là, des îles allant de la taille de la Grande-Bretagne à celle d'un mouchoir de poche, décorent l'océan. Les sondes indiquent que l'air est de composition proche de celui de la Terre et que les mers sont pleines... d'eau et non d'une cochennerie toxique quelconque.

Faites passer le sentiment qu'Albanus B-2 est vraiment ravissante. Il serait amusant qu'une dispute se déclenche entre Jason et Ulysse lorsqu'il s'agira de baptiser l'endroit (si les joueurs n'y pensent pas, suggérez-le par l'intermédiaire d'un PNJ). Marestia ? Bar-yonia ? Ou seront-ils galants ?...



Et en faveur de qui ? Le choix du site d'atterrissage prête peu à discussion. Ce sera sur le continent principal, dans sa partie nord ou sa partie sud. Elles sont assez semblables, plates ou vallonnées, agréablement verdoyantes. Si les personnages se montrent soupçonneux et décident de visiter les îles ou les continents polaires, ils ne trouveront rien, sinon de la verdure probablement comestible. S'ils tentent de l'ingérer sans l'avoir analysée, ils en seront quitte pour de sévères maux d'estomac (malus de 1 à tous les jets de dés pendant trois jours, pour leur apprendre la prudence). Aux pôles, il n'y a que de la glace. Atterrissons donc ! Et tâchez de créer l'ambiance. Le sifflement de l'air sur les parois chauffées à blanc, la vitesse qui décroît peu à peu, la région choisie qui grossit sur les écrans de visualisation puis à travers la verrière du poste de pilotage... Enfin l'endroit favorable apparaît dans une zone faiblement boisée, une vaste étendue plate... Le doigté de Jason, aidé par le dispositif anti-grav, devrait permettre au Rara Avis de se poser comme une plume sur un tapis

de hautes herbes d'un bleu-vert sombre (test $\diamond/4/2$). La sortie du vaisseau doit se faire prudemment, quoique aucun danger ne guette. L'air est effectivement respirable, avec une odeur curieuse, histoire de signaler qu'on est ailleurs que chez soi... Un soleil orangé brille dans un ciel d'un mauve léger... Deux autres précisions : la journée sur Albanus B-2 dure 20 heures standard et les températures sur le continent principal vont du « londonien » au « romain », avec une pointe « sénégalaise » dans la ceinture volcanique, peu fréquentable de toutes façons.

OU L'ENFER GUETTANT SA PROIE ?

Tout va donc bien jusqu'au deuxième jour. Aucun animal plus gros ni plus méchant qu'un lapin n'est repéré ; nos scientifiques remplissent leurs tubes à échantillons, prennent de la stabilité tectonique jusqu'au rayonnement solaire en passant par le métabolisme des plantes... Faites-leur comprendre, si besoin, qu'il y a beaucoup à faire. Mais pendant ce temps-là, instillez quelques gouttes d'inquiétude, en vous servant si nécessaire des PNJ : tout cela est trop beau... Paradis ou piège ? Souvenez-vous de Nebula M-6, où toute la première expédition a été dévorée par des prédateurs semi-gazeux... Avec des joueurs prudents et/ou expérimentés, cela devrait très bien marcher ! Et dans la matinée du deuxi-

me jour apparaissent les Bêtes. Seules puis par petits groupes, elles se montreront d'abord d'assez loin, de préférence à des personnages isolés. Elles ressemblent à tout ce que votre imagination pourra suggérer, du ptérodactyle maladroit au tigre timide : je veux dire par là que leur aspect doit être inquiétant, mais que c'est dans la tête des personnages que leur conduite est agressive. Par exemple : « A 150 mètres au moins dans le bois, tu vois bouger quelque chose.

- C'est gros ?
- Oui.
- Gros comment ?
- Gros ! Disons... Un peu moins gros, tout de même, qu'un rhinocéros.
- (gasp) Et... Ca ressemble à un rhinocéros ?
- Un peu... Mais en beaucoup plus méchant ! Les pattes sont plus longues et la gueule plus grande.
- Avec des dents ?
- Oui ! Beaucoup !
- Et il vient vers moi ?
- Oui ! »

Arrangez-vous — ce n'est pas très facile, mais c'est très amusant — pour déclencher la terreur ou au moins la fuite « par prudence » et/ou la mitraillade laser. Bientôt, il y a de plus en plus de Bêtes, qui semblent très difficiles à toucher. En fait, on ne peut en abattre aucune, bien que les tirs parviennent à les éloigner : toute bête tirée disparaît entre les arbres à une vitesse étonnante.

Les personnages penseront peut-être qu'ils sont victimes d'hallucinations, mais les caméras et radars enregistrent bel et bien la même chose que leurs yeux. « Vous voyez X sortir de la forêt en courant. Derrière lui surgit une espèce de tyranosaure doté de deux ridicules petites ailes membraneuses et qui progresse par sauts de kangourou. X se retourne et tire au pistolaser, mais la créature esquive d'un saut extraordinaire, qui la remet à l'abri des arbres, entre lesquels elle se fond comme par enchantement. »

Des conflits intenses sont à prévoir entre les partisans de la prudence, désireux d'aller voir ailleurs et les partisans de l'exploration, qui voudraient même tenter de capturer une

Bête. Si l'équipe décide d'aller se poser ailleurs, la même séquence d'événements se succédera jusqu'à la deuxième nuit sur un même site, porteur d'inquiétude mais aussi d'accalmie.

L'ENVERS DU DECOR

Il est temps à présent de vous présenter (au MJ seulement !) l'espèce dominante d'Albanus B-2. Il s'agit d'humanoïdes, quoique la science ne se soit pas encore exactement prononcée sur le nombre de leurs membres et sur divers autres « détails » : les Khalkiun, comme ils se dénomment eux-mêmes (ce qui veut dire à peu près « les Aimables » — un Khalki, des Khalkiun) sont gens fort discrets.

Comme je l'ai indiqué, nos nouveaux amis sont changeformes : ils peuvent revêtir l'aspect que leur inspire la personne (ou l'animal) dont ils perçoivent l'état d'esprit. La portée de leur empathie est vaste (des kilomètres, voire des dizaines de kilomètres) et que, confrontés à plusieurs individus, ils peuvent faire une « moyenne » ou sélectionner les pensées d'un seul sujet. Ils ne peuvent pas prendre une forme à laquelle personne ne pense au moins un peu, plus ou moins consciemment.

La taille de la forme adoptée peut varier de celle d'un petit chat à celle d'un gros diplodocus. Le Khalki ne peut se nourrir qu'avec ses aliments habituels

Les Khalkiun

Leur caractéristique principale est d'être à la fois changeformes et empathes ! L'empathie leur permet de percevoir les sentiments, les désirs et les craintes, bref les intentions générales de tout être disposant d'un cerveau anatomique (par opposition à électronique), au moins de stade reptilien ; cette perception s'affinant à mesure que le niveau d'intelligence augmente. Les Khalkiun pour leur part ont une intelligence de niveau humain, mais leurs instincts et leurs désirs sont faibles. Voici les caractéristiques d'un Khalki moyen (elles restent les mêmes quelles que soient leurs formes) : ils ont 4PS, 5PV et 6EP.

\diamond 4	\approx 3	\heartsuit 6	\ast 5
\triangleleft 4	\rightarrow 1	\bullet 3	\blacksquare 2
\triangleup 0	\updownarrow 1	\heartsuit 2	\uparrow 2
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 1	



(proches de ceux des humains), mais il peut faire semblant de manger comme l'être qu'il imite. Il peut même dormir en poursuivant son imitation.

Le seul moment où les Khalkiun revêtent sûrement leur forme de base est celui de l'accouplement... Et cette espèce déteste se donner en spectacle, d'où nos incertitudes... Cependant, ils peuvent, sous une autre forme, accomplir tous les rituels de la fonction génitale de façon très convaincante (et, dit-on, satisfaisante pour le/la partenaire). Cependant, il semble qu'un Khalki mâle ne puisse prendre qu'une forme mâle et une Khalki femelle, qu'une forme femelle.

Notons enfin que le corps d'un Khalki mort se décompose et se rétracte en quelques minutes, en passant par une série de formes brouillées.

Bien entendu, ce sont les Khalkiun qui sont responsables des apparitions de la deuxième journée. Il existe toujours, au fond de l'esprit humain, des craintes diffuses venues des âges sombres, chargées de monstruosité difformes. Ce sont ces craintes qui ont apparemment la plus grande « puissance de diffusion empathique ». Autrement dit, c'est sur cette « longueur d'onde » que se sont branchés les Khalkiun du voisinage, venus en curieux. Ils ont heureusement échappé aux tirs des explorateurs (il est très difficile de toucher quelqu'un qui sait exactement quand et comment vous allez lui tirer dessus et qui esquive à la microseconde même où vous appuyez sur la gâchette).

Dès le lendemain matin, les Khalkiun auront compris leur erreur et se mettront en devoir de faire plaisir à nos amis, après leur avoir fait si peur. Car les Khalkiun sont sympas ! Gentils et tout, sans ambition débordante (d'où le fait qu'ils soient restés dans leurs villages et n'aient pas construit de villes), désirant faire régner une empathie agréable autour d'eux... Mais voulant aussi satisfaire une curiosité certaine.

LE RÊVE SE RÉALISE

Or, dans le fond, que veulent vraiment nos personnages ? Nous le savons : trouver une espèce humanoïde intelligente, avec un langage et des cou-

tumes « un peu exotiques mais pas trop », susceptibles de permettre au chef de mission d'entrer dans l'histoire en lui donnant son nom et d'allonger la liste des peuples civilisés fleurissant sous l'égide de la Fédération de l'Aigle... Car rien n'est plus précieux que l'intelligence, et rien de plus fructueux (y compris en termes de développement économique) qu'un « croisement » psycho-intellectuel de cerveaux étrangers.

Dès le troisième jour, donc, le paysage va changer. Disparition totale, bien sûr, des Bêtes. Arrivée (surprenante !) d'une délégation d'hommes et de femmes vêtus, disons, à l'égyptienne (pagnes, pectoraux... plus quelques fourrures si les personnages ont choisi une zone de climat frais). Ils ont avec eux des animaux domestiques mais respectés, ressemblant fort à de gros chats (signe que les Khalkiun ont perçu les pensées de Hassi R'Mel).

Le contact est bon d'emblée si les Khalkiun se présentent comme une espèce intelligente quoique techniquement peu avancée. Ils ne prennent pas les explorateurs pour des dieux. L'essentiel pour le MJ est d'adapter le tableau en fonction des goûts et des désirs plus ou moins exprimés des personnages. Ainsi, les plus portés sur le... badinage apercevront-ils des indigènes particulièrement attrayants et souriants... Les plus orientés vers l'aspect scientifique trouveront-ils de « vieux sages » avec qui communiquer... Les plus désireux d'avantages matériels se verront-ils offrir des objets d'art valant sûrement fort cher chez des commerçants spécialisés...

Les Khalkiun ne resteront imprécis que sur un seul point : les Bêtes. Ils en parleront comme de démons (ou peut-être de bêtes sauvages). Qu'ils écartent par des prières ? Ou peut-être par des manœuvres menaçantes ? A moins qu'ils ne les contrôlent ? Le spécialiste en linguistique en deviendra vite marteau ! Il est vrai que nos indigènes, prudents et discrets, je vous l'ai dit, préfèrent pour le moment éviter de révéler leurs talents à leurs visiteurs.



DES INVITÉS TRÈS SPÉCIAUX

Enfin viendra le moment du départ. Si les personnages n'en ont pas eu l'idée (quels mauvais explorateurs !), les Khalkiun leur demanderont d'emmener avec eux deux de leurs représentants, un « homme » et une « femme », Rhyk et Marhty (orthographe non garantie...). Un refus serait dommage !

Que veulent les Khalkiun ? Eh bien, tout simplement, explorer le vaste univers sans trop se fatiguer.

Si les explorateurs, à ce moment, décident de visiter d'autres régions de la planète, il y a une chance sur deux à chaque fois (faites un jet de dé discret) qu'il ne s'y passe rien. Sinon, ils rencontreront (sauf bien sûr dans les zones inhabitées, évoquées plus haut) d'autres Khalkiun ne différant des premiers que par des détails de langage et de vêtements. L'empathie entre Khalkiun confinant à la télépathie, les populations sont plus ou moins averties et les phénomènes ayant accueilli nos amis à leur premier atterrissage ne se renouvelleront plus.

A ce stade, les joueurs peuvent-ils commencer à comprendre ? Peut-être, s'ils remarquent que tout ce qui concerne les Khalkiun (et les Bêtes) a un air de famille plus ou moins évident avec les connaissances

des PJ : vêtement, langage, apparence physique, cosmologie (divinités, conception de l'univers...), légendes... Cela peut, pour des esprits curieux, s'écarter du léger parfum d'étrangeté de la planète elle-même. Et puis, le MJ pourra semer quelques indices, tels que des sujets khalkiun « malformés » vus de loin, dont l'aspect se normalise quand on les voit de plus près.

Certains pourront peut-être regretter que, jusqu'ici, les personnages n'aient eu que peu d'action sur le déroulement des opérations. C'est exact. Mais il s'agit d'un jeu de rôle, et l'important est que les joueurs jouent leur rôle : dans la vie réelle, il est très fréquent que des circonstances sur lesquelles nous n'avons guère de prise nous emportent. L'intérêt pour les joueurs est de bien... incarner leurs personnages, et pour cela, de les faire réagir comme il convient dans un environnement dépayant.

Donc, la décision d'emmener deux Khalkiun est prise. Les personnages décideront-ils d'informer leur base d'opérations de leur découverte ? Avertissez-les que c'est possible, mais que l'espace est plein d'oreilles indiscrettes. Le *Rara Avis* ne dispose pas des moyens de transmission ultra-discrets et ultra-coûteux des vaisseaux militaires. Si la décision de proclamer les découvertes par radio PVQL était néanmoins prise, la réaction à l'autre bout de l'espace sera plutôt incroyable : « Montrez-nous donc vos bonhommes, qu'on les regarde de près ». N'oubliez pas que, quoique PVQL, les transmissions sont loin d'être instantanées : des heures séparent les questions des réponses.

BON VOYAGE...

Et voilà le *Shantanagor Agri* sur la route du retour. Les explorateurs pensent peut-être avoir accompli une mission fructueuse, mais assez facile : ils se trompent ! D'abord, les personnages ont-ils décidé de cacher leurs « invités », c'est-à-dire de les enfermer dans le *Rara Avis*, ou les exposent-ils (comme les Khalkiun le dési-

rent) aux indiscretions et mésaventures des salons du *Shantanagor Agri* avec leurs joueurs, leurs escrocs, leur madones des spatonefs, j'en passe et des meilleures... ?

Bien sûr, les Khalkiun sont à l'abri de la plupart des périls, sachant toujours pertinemment à quoi veulent en venir vraiment leurs interlocuteurs. Ils peuvent même se faire un joli magot au poker (comment bluffer avec un empathé ?), ce qui risque de déclencher des accusations de tricherie. Pas fous, les Khalkiun ne changeront jamais de forme devant les PJ (ni devant personne, s'ils peuvent l'éviter).

Mais le pire est à venir. L'inattendu arrive lors d'un des sauts intermédiaires entre deux escales, c'est-à-dire en plein espace. Dès que le *Shantanagor Agri* émerge du sub-espace, il est accueilli par un missile à plasma auto-dirigé qui le guettait. Son compartiment propulseur est démolé et il se met aussitôt à dériver, épave monstrueuse. Le responsable est un vaisseau pirate qui se met aussitôt en devoir d'aborder le vaisseau marchand avec ses grappins magnétiques.

La présence d'un tel intrus avait été signalée, mais les

pillier, style attaque de train dans un western. Certes, un appel au secours a été lancé, mais étant donnée la vitesse des transmissions, l'éloignement des plus proches vaisseaux militaires et leur vitesse, les pirates ont au moins six heures devant eux, et ils semblent le savoir fort bien. Après leur larcin, ils n'auront qu'à replonger tranquillement dans le sub-espace...

SURPRISE !

C'est alors que les talents des Khalkiun vont se révéler. D'abord, si les personnages ont eu l'imprudence d'appeler leur base pour annoncer leurs passagers, ou si ils ont révélé à bord du *Shantanagor Agri* le caractère très original de ces invités, les pirates voudront s'en emparer, pour en tirer une rançon. Les Khalkiun n'apprécieront pas. De toute façon, ils n'apprécieront pas non plus l'agression, même s'ils ne sont pas visés. Et ils vont rechercher dans le psychisme des pirates ce qu'ils redoutent le plus...

Peut-être l'apparition au détour d'un couloir de Harki Leuploïde, le James Bond sirien, responsable de l'élimi-

être une hydre reptilienne des marais de Lank'mar ?

Et puis il y a tout ce à quoi vous pouvez penser. Les personnages, bien sûr, vont finir par piger quelque chose, et il faudra qu'ils agissent, qu'ils s'emparent de quelques armes, etc.

Les pirates eux-mêmes sont un ramassis de la pègre galactique (pensez à la scène de la taverne dans *La Guerre des Étoiles*) et dont la discipline est plutôt médiocre (là, songez plutôt aux pirates d'Astérix, on n'a jamais assez d'occasions de rigoler). Leur nombre : disons une bonne centaine, mais dans les couloirs du *Shantanagor Agri*, on se bat par petits groupes. Leur chef : le terrible Tamuriaq, dont la tête est mise à prix sur toutes les planètes civilisées, et dont la race est incertaine (on murmure qu'il s'agit d'un improbable hybride de « lion » arcturien et de « poulpe » sirien). Pour simplifier, tous les pirates sont des PNJ Moyens, le chef est un PNJ Fort.

Rapidement, la plus grande confusion doit régner. Là les personnages vont avoir l'occasion d'exercer leurs talents ! Eventuellement, ils peuvent même être amenés à sortir dans l'espace en scaphandre et à jouer à cache-cache avec les pirates entre les vaisseaux arrimés.

Considérez le compartiment avant du *Shantanagor Agri* comme un vaste souterrain bourré de monstres errants... Chaque fois qu'un pirate est mis hors d'état de nuire, faites un test de moral pour savoir si ses copains en ont assez. Pour cela, jetez trois dés et faites la somme. Si elle est inférieure au nombre de pirates mis hors de combat, les rescapés s'enfuient à toutes jambes. En se repliant dans leur vaisseau, les pirates emportent ce qu'ils peuvent.

C'est alors une fuite éperdue vers les vaisseaux arrimés, la seule chance sans doute d'échapper à la destruction globale étant de se disperser.

Dans ce cas, ou si le combat à bord du *Shantanagor Agri* tourne mal malgré les talents des Khalkiun et l'ingéniosité des explorateurs (pourquoi pas une tentative pour contre-attaquer sur le bâtiment pirate légèrement gardé ?), faites

intervenir (au dernier moment, c'est évident) la cavalerie. Tari, Tara ! C'est un croiseur sirien, qui se trouvait beaucoup plus près que les pirates ne le pensaient et qui va démolir ou coffrer tout ce joli monde... A moins que l'abominable Tamuriaq ne tente une prise d'otages. Nos héros sauront-ils s'y opposer ?

A SUIVRE ?

Bon, à présent, les capacités des Khalkiun sont découvertes, et vos joueurs contents, espérons-le. Mais si ils en veulent plus, c'est facile !

1) Qui a renseigné les pirates sur le plan de vol du *Shantanagor Agri* ? Un employé de son spatioport d'attache, qui trahit contre une part de butin. Enquête et poursuites sur Agri et ses océans à la demande des Siriens, désireux de déguiser un Khalki en pirate pour confondre le traître.

2) Voulez-vous dépasser l'intrigue policière ? En fait, le traître est un humain un peu fou, venu d'une petite planète de l'Oligarchie sirienne et qui se considère opprimé par les poulpoïdes. Des agents secrets se prétendant envoyés par... la Fédération de l'Aigle l'ont convaincu sans mal de renseigner les pirates « pour faire du mal aux poulpes ».

La vérité est tout autre ! Les agents secrets travaillent pour le Combinat Polaire, nation alliée des Siriens et qui cherche à créer un casus belli entre Sirius et l'Aigle, en mettant la Fédération dans son tort afin d'éviter l'intervention à son côté de l'Empire Terro-Centaurien (le Combinat espère récupérer les dépouilles de la Fédération après son écrasement). Les agents secrets savaient qu'un croiseur sirien serait tout près du lieu de l'attaque pirate et que son intervention permettrait de remonter jusqu'au traître se croyant au service de l'Aigle.

Embrouillé ? Oui, certes. Mais vous en avez pour des semaines de campagne, avec la perspective de conflits spatiaux plus ou moins limités, de planètes multiples à découvrir etc.

C'est tout le plaisir que je vous souhaite.

Frank Stora

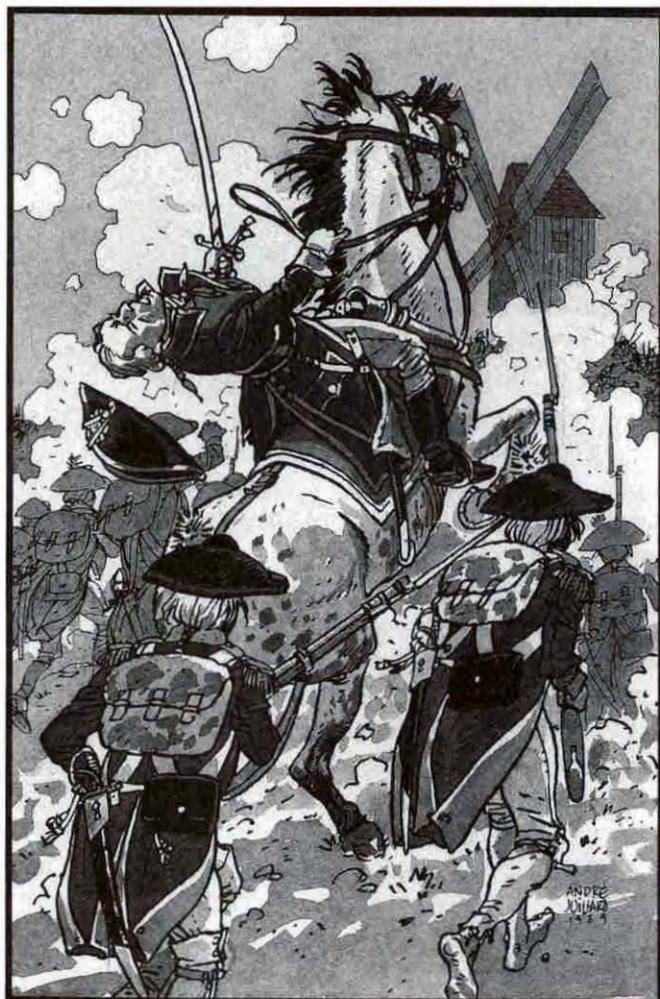


coordonnées des lieux de sauts intermédiaires sont en théorie secrètes et l'équipage se croyait tranquille.

Les pirates envahissent le compartiment avant du *Shantanagor Agri* puis les divers vaisseaux arrimés sans rencontrer de résistance : ce serait une folie. Vous pouvez d'ailleurs le démontrer : un riche commerçant arcturien tente de décrocher son vaisseau pour s'enfuir, il est foudroyé immédiatement au laser lourd. Les pirates se mettent alors à tout

nation de moult pirates patentés ? Chacun connaît ses puissants tentacules et son bec robuste saillant fièrement de sa tête caoutchouteuse (je vous rappelle que les Siriens sont poulpoïdes — toutes les dames poulpoïdes de la galaxie se pâment à la seule mention du nom de Harki Leuploïde).

Peut-être la découverte d'un passager porteur du terrible syndrome interstellaire de décomposition accélérée, transmissible par l'haleine ? Peut-



Marignan: 1515... L'histoire n'est-elle que dates, batailles et souverains? Ce genre de question est loin de l'esprit de Jénouha, tandis qu'il regarde couler l'eau du Nil. Son père, négociant en blé à Thèbes, lui a proposé de l'accompagner vers le nord. Le jeune forgeron se voit déjà dérober aux Hittites le secret des armes de fer... Cette question n'effleure pas Gilles d'Erlebrac. Le gentilhomme et ses amis avancent vers l'abbaye où Melle de Bontempan est captive. Dans la nuit, on distingue quelques moines... Mais non, ce sont des gardes du cardinal! Non, cette question ne tourmente ni Black Denis et ses compagnons, fraîchement admis sur le bateau pirate Sanspitié; ni Mike Redapple et son ami Macgalure, pris sous le feu croisé des Confédérés et des nordistes; ni Diavolo Pozzori et ses frères, alors que leur employeur, un certain Polo, annonce le départ pour l'aventure.

HISTOIRE

À TRAVERS L'HISTOIRE

De la complexité des règles...

L'histoire est vaste et nombreuses sont les périodes qui peuvent intéresser le joueur de jeu de rôle. Toutefois, nous pouvons supposer que s'il choisit de s'aventurer dans un univers historique bien précis, c'est pour retrouver autant que possible les sensations, les événements liés à une époque.

Et là, plus que tout autre, l'amateur d'histoire pourra se demander si telle ou telle règle est valable, si elle traduit des données réelles. La question est de savoir si ces efforts pour un réalisme absolu sont nécessaires.



Prenons par exemple le domaine des armes et des armures, en constante évolution. Il serait tout à fait inutile de porter une armure de plates à notre époque. Un ou deux coups de revolver et hop! le chevalier est envoyé ad patres. Mais en restant simplement au Moyen Âge, une cotte de mailles ne réagit pas de la même façon confrontée à une dague, un glaive, une masse ou un trident. Et si le meneur de jeu commence à créer des tables de difficultés pour chaque situation, il perdra beaucoup de temps à les consulter, au détriment de la rapidité de jeu.

Cela ne veut pas dire qu'il ne faut pas créer des règles, il faut simplement en prévoir le minimum, les rendre attrayantes et appropriés à l'époque choisie.

Par exemple, les premières armes à feu étaient vraiment dangereuses... pour le tireur, il arrivait que la poudre lui saute au nez plutôt que d'éjecter la balle. Si un joueur a ce genre de pistolet, signalez-lui qu'il risque d'avoir un problème à chaque fois qu'il tirera un double-1 lors de ses Tests de tir.

Si vous jouez à une époque reculée, une tentative pour

soigner quelqu'un peut aussi bien réussir, que faire dépasser le blessé.

A vous de voir dans chaque cas ce qui est le plus vraisemblable.

Le choix d'un univers historique

Avoir envie de vivre une aventure à une période bien précise ne suffit pas. Sinon, votre scénario se transformerait vite en images d'Épinal. La première chose à faire, que vous soyez meneur de jeu ou joueur, est de se documenter sur les aspects quotidiens de l'époque. Comment s'habillait-on? Quel culte était pratiqué? Avec quelle ferveur? Quels étaient les métiers courants?

Si nous insistons à la fois sur la préparation du meneur de jeu et des joueurs, c'est pour que vous puissiez partager les mêmes connaissances, mais aussi que l'aventure ne soit pas continuellement interrompue par des questions du genre: «Qu'est ce qu'un écuyer?» ou «Que veut dire le terme dîme?». Et puis il est si amusant de jouer en utilisant des termes «d'époque»

La cohérence du groupe

Ici aussi il faut veiller à la vraisemblance de votre aventure. Si vous désirez jouer une aventure lors de la Guerre de Sécession, avec des sudistes, expliquez à votre joueur distrait qu'il est hors de question de choisir un personnage militaire et noir à la fois.

Le scénario

L'aventure que nous vous proposons se déroule pendant la Révolution française. Si nous avons choisi cette période, c'est que nombre d'entre vous doivent, cette année, en connaître les grandes lignes. Mais afin de vous dépayser et de donner un peu de piquant à l'aventure, les joueurs incarneront des royalistes. Faisons place à un rapide résumé historique.

Un peu d'histoire...

Il serait vain de résumer la Révolution française en quelques lignes. La présentation qui suit a surtout pour but d'exposer rapidement les événements qui ont amené la Terreur, jusqu'à l'arrestation de Robespierre.



Dès le début de la Révolution, (que nous placerons symboliquement à l'été 1789), Louis XVI, roi de France, est amené à composer avec l'Assemblée issue de la convocation des États Généraux. Cependant, en octobre, le roi est contraint d'abandonner Versailles pour Paris, où il se trouve désormais à la merci des factions, inquiet pour sa sécurité et en désaccord avec l'Assemblée qui a nationalisé les biens du clergé et obligé les prêtres à souscrire à la Constitution civile du clergé, (12 juillet 1790). Louis XVI tente une fuite maladroite qui se termine à Varenne (25 juin 1791). De retour aux Tuileries, il pratique une politique de résistance aux décrets de l'Assemblée, qui ne peut qu'irriter la population de Paris. Le 10 août 1792, une Commune insurrectionnelle prend la place de la Commune légale, jugée trop « molle ». Les insurgés s'emparent des Tuileries et l'Assemblée doit se résoudre à prononcer la déchéance du roi. En attendant l'élection au suffrage universel d'une Convention nationale, un Conseil exécutif provisoire est créé, avec à sa tête, Danton.

La menace d'une invasion étrangère provoque à Paris un vent de panique. La Commune est à l'origine des massacres de septembre 1792, mais l'Assemblée, terrifiée par le pouvoir de la rue, n'a pas protesté. La victoire de Valmy calme les esprits. Quelques semaines plus tard, la Convention enfin élue débat du sort du roi. Il est condamné à mort et exécuté le 21 janvier 1793.



Dès le début de la Révolution, deux clans se sont affrontés au sein des assemblées : les Girondins, pour l'essentiel des provinciaux hostiles à la prédominance politique de Paris, et les Montagnards, dont les chefs, pour la plupart des élus de la capitale (Danton, Robespierre), s'appuient sur la toute puissante Commune.

En avril, la Convention crée le Comité de salut public, totalement

contrôlé par les Montagnards. Ce collège centralise toutes les affaires du pays, qu'il gouverne de manière dictatoriale. Cet autoritarisme est « justifié » par la gravité de la situation. En effet, au printemps 93, une nouvelle coalition étrangère s'est formée contre la France tandis que la Vendée se soulève, « pour Dieu et pour le Roi ».

La création d'un tribunal révolutionnaire renforce l'action révolutionnaire. Les Girondins tentent en vain de reprendre la direction des opérations. Le 31 mai et le 2 juin 93, la Commune fait mettre leurs chefs hors-la-loi. La victoire de la Montagne est celle des sans-culottes parisiens sur la bourgeoisie provinciale.

Sous l'impulsion de Robespierre, qui vient de remplacer Danton à la tête du Comité de salut public, la Terreur est mise à l'ordre du jour...

Où en est-on quand débute le scénario ?

Au printemps 1794, Robespierre a envoyé ses principaux adversaires à l'échafaud et son influence est sans rivale.

En Vendée, les chouans ont été obligés de se replier dans le bocage, perdant ainsi toute capacité offensive. A Paris, règne un climat de terreur. A tout moment, chacun risque la prison sous l'accusation d'être un « ennemi du peuple ayant participé à des activités liberticides ». Sur simple dénonciation, il est possible d'envoyer quelqu'un à la guillotine. Sur l'ensemble des condamnés, 15% seulement sont soit des nobles soit des ecclésiastiques. Les autres appartiennent aux couches urbaines de la population, à la bourgeoisie et, dans une moindre mesure, à la paysannerie.

Cependant, la victoire du « tyran » Robespierre, le poids de la Terreur et la crise économique sont de plus en plus mal ressentis par la majorité de la population et effrayent nombre de députés de la Convention...



LA RELIQUE



Le couperet

Paris, 1794. La Grande Terreur bat son plein et le couperet de la guillotine s'abat chaque jour sur une trentaine de cous. Victimes de dénonciations ou d'imprudences diverses, les aventuriers ont été arrêtés par les sans-culottes et condamnés par un Tribunal révolutionnaire totalement débordé. A l'issue d'une parodie de justice, la sentence a été la même pour tous : la mort !

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'HISTOIRE

Venus d'horizons divers, les protagonistes de cette aventure échappent de peu à la guillotine. A cause d'un serment fait à un mourant, ils vont devoir aller en Vendée pour retrouver une bannière. Plutôt « royalistes », ils seront pourchassés par les républicains, mais rencontreront certains nobles tout aussi dangereux.

Ayant encore quelque argent, les aventuriers ont été logés « à la pistole », c'est-à-dire qu'ils disposent d'un cachot propre et d'une nourriture plus soignée. Les condamnés moins fortunés s'entassent dans la paille, d'où leur surnom de « pailleux ».

Les aventuriers ont été enfermés en compagnie d'un vieil homme au gilet passé de mode depuis une bonne trentaine d'années. Il s'agit d'un noble du pays de Retz, le baron d'Arsangle. Manifestement, le baron ne connaîtra pas le châtement du couperet. Grelottant de fièvre et respirant avec un bruit de soufflet de forge, il n'a plus très longtemps à vivre.

Sentant sa fin proche, il demande au prêtre de l'entendre en confession puis, en paix avec sa conscience, appelle auprès de lui ses compagnons d'infortune. Etendu sur sa paillasse, une toux rauque lui déchirant la poitrine, il déclare : « Puisque le Très Haut en a décidé ainsi, je ne reverrai pas ma baronnie d'Arsangle. Le cœur me

poigne, mes amis, non de mourir mais d'échouer dans la mission que je m'étais confiée ». Après quelques étranges bruits de poitrine, il poursuit : « A quelques lieues de mon château d'Arsangle, en la ville de Saint-Philibert de Grand-Lieu se trouve une ancienne abbaye, aujourd'hui église abbatiale. A l'intérieur de celle-ci, se trouvait une bannière ramenée des croisades par l'un de mes aïeux, Thibaut d'Arsangle. Aux yeux de tous mes gens, des paysans et des pêcheurs du pays, cette bannière est le symbole de notre Foi et l'étendard de guerre de ma famille. Celui qui le brandit soulèvera toute la région. Mon beau-frère, le marquis de la Sénai-gerie, s'est emparé de cette bannière. Il dit qu'il compte s'en servir pour chasser les bleus de tout le pays, mais je pense qu'il espère surtout mener à bien une guerre personnelle afin de s'enrichir et de quitter le royaume. Ne parvenant pas à le convaincre, j'ai décidé de me rendre à Paris afin d'alerter

des députés de la Convention et d'obtenir d'eux que cette affaire soit réglée sans effusion de sang. Hélas, les quelques amis que j'avais conservés à Paris venaient d'être arrêtés. Je fus interpellé à mon tour et je crus bon d'expliquer mon affaire à un militaire qui me paraissait homme d'honneur... Quelle erreur ! Je fus entendu et condamné par le Tribunal révolutionnaire dont les membres me promirent en ricanant de régler mon problème à leur manière. Je crains le pire. » Le baron est pris d'une longue quinte de toux, vomit un flot de sang et murmure dans un dernier gargouillis : « Si par volonté de Notre Seigneur Jésus Christ vous réchappiez à la mort, jurez-moi de retourner dans mes terres et d'achever ma mission... Empêchez le massacre de mes paysans et arrêtez la folle entreprise de la Sénai-gerie... Jurez ! » Comment résister aux dernières volontés d'un mourant ? Nos amis ayant prêté serment, il s'éteint dans un dernier rôle.

Liberté, liberté chérie!

Deux jours ont passé. En raison d'un afflux de nouveaux condamnés, les aventuriers ont dû quitter leur cellule et se mélanger aux « pailleux ». Près d'un millier de prisonniers sont entassés dans la « rue de Paris » (voir plan) et la salle des gardes. La pénombre, trouée çà et là par la lueur de torches fumantes, laisse entrevoir par moments des scènes confuses : couples enlacés dans une étreinte désespérée, discussions politiques acharnées, messes improvisées, règlements de compte... La vie semble se dérouler à un rythme étrangement accéléré, comme si elle tentait de gagner la mort de vitesse.

Faites monter progressivement la tension. Décrivez l'appel des condamnés, leur départ pour la guillotine, leurs adieux tantôt dignes, tantôt hystériques. Lorsque vous sentez vos joueurs à point, faites-les appeler à leur tour par les gardes...

Emmenés dans la galerie des prisonniers, nos amis sont appréhés par les aides du bourreau Samson qui échan-

cent leurs chemises et leur coupent les cheveux sur la nuque. Puis ils sont guidés vers une charrette qui s'ébranle en direction de la place de la Concorde.

A cet instant, tout semble perdu... et pourtant, à travers les rues, une rumeur d'abord sourde, enfle rapidement... « Le tyran est déchu! », « Le monstre est enfin abattu! ». Une foule en liesse entoure soudain le chariot, débordant les gendarmes qui, après quelques échanges de coups, disparaissent dans une ruelle proche. En un tour de main, les aventuriers sont libérés et apprennent la nouvelle : Robespierre aurait été arrêté au début de l'après-midi à la suite d'un sursaut de courage des conventionnels. Il serait en passe d'être jugé à son tour. Le règne de la Terreur est en train de prendre fin. Nos amis sont à présent libres de se rendre où ils le souhaitent. Néanmoins, s'ils échangent quelques mots avec leurs libérateurs, ils apprendront que la situation est loin d'être claire, dans la mesure où la Commune serait en état d'insurrection et tenterait de sauver Robespierre.

Une nuit agitée

De fait, Paris est en ébullition et tout semble possible. Ne connaissant personne dans la capitale, les aventuriers vont devoir trouver des âmes compatissantes qui les hébergeront pour la nuit (n'oubliez pas qu'ils ne possèdent rien et ont l'apparence de condamnés à mort). Si vous le souhaitez, il est possible de leur faire passer une nuit « stressante » à fuir en permanence d'hypothétiques dangers.

Arrangez-vous pour leur procurer un allié providentiel. Par exemple, s'ils sauvent un marchand ou un paysan de quelques sans-culottes ivres, ce dernier pourra leur faire quitter la ville (sous un déguisement ou de toute autre manière...).

En route vers l'ouest!

Une fois hors de Paris, nos amis mettent le cap vers l'ouest, se dirigeant vers le sud de la Bretagne. S'ils ont réussi à se procurer des montures, la solution la plus évidente consiste à couper à travers la campagne, n'utilisant les relais qu'en cas d'extrême nécessité. S'ils n'ont pas de chevaux, ils devront utiliser un coche (moyen de déplacement coûteux!) qui a le désavantage d'être lent et de les exposer à d'éventuels contrôles sans-culottes. Bien entendu, vos joueurs pourront trouver par eux-mêmes un moyen de locomotion. Laissez-les se débrouiller puis donnez-leur un petit coup de pouce : cette partie de l'aventure n'est qu'une transition et ne doit pas les freiner.

Une fois passés la Loire (vraisemblablement entre Tours et Angers), les aventuriers vont pénétrer dans un pays plutôt hostile aux soldats républicains, aux « bleus ». Voici un an, lorsque la République a voulu lever de force trois cent mille conscrits, toute la Vendée s'est soulevée. L'esprit de révolte est toujours là, tapi dans les bocages, n'attendant qu'une occasion pour se réveiller...

Premiers combats

Une journée avant Cholet, nos amis découvrent un village à

moitié incendié, dont les habitants sont sur le pied de guerre. Des chevaux sans cavaliers galopent çà et là, tandis que des coups de feu retentissent dans la rue principale. Si les aventuriers cherchent à éviter le village, faites-leur rencontrer un groupe de chouans en patrouille.

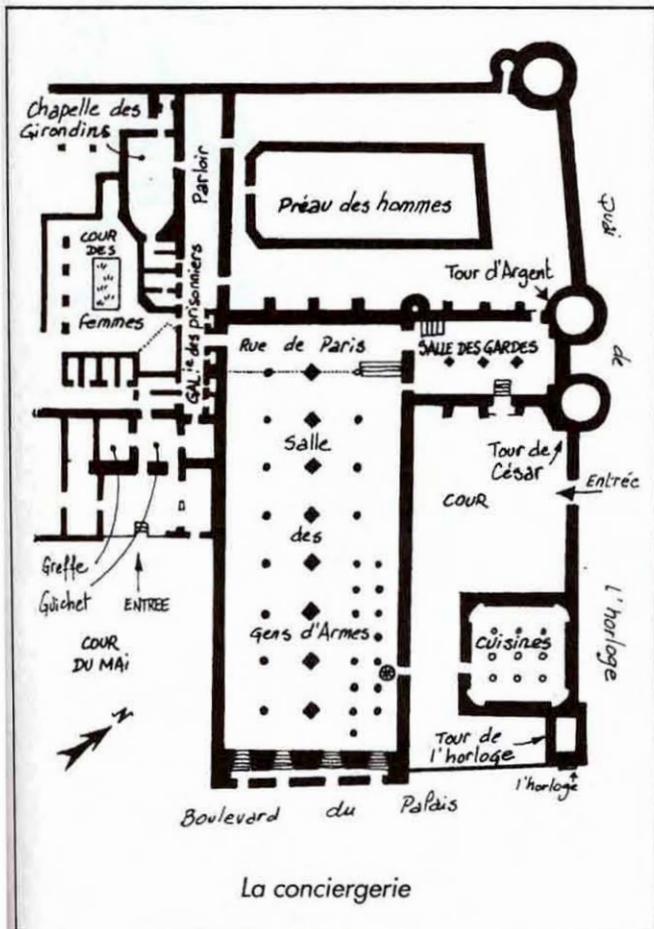
Le « citoyen maire » du village, le laboureur le plus fortuné, accueillera les aventuriers d'un mauvais œil jusqu'à ce qu'ils révèlent leurs noms et camp auquel ils appartiennent. Dès lors, Jean Charon (le « citoyen maire », PNJ Fort) se montrera beaucoup plus accueillant et loquace. Il leur expliquera les raisons du tumulte et des morts qui gisent sur le pavé : une dizaine de cavaliers républicains, ivres pour la plupart, ont fait irruption dans le village afin de réquisitionner des vivres et ont violé une jeune fille. Les hommes du village (une cinquantaine) ont aussitôt pris leurs armes et réglé leur compte aux bleus.

Jean Charon cédera bien volontiers les chevaux libres (il sera beaucoup plus réticent à propos des armes) aux aventuriers, car si les républicains les retrouvent dans son village, celui-ci sera vraisemblablement rasé.

Il apprendra également à nos amis qu'une troupe de fantasmes est passée voici quelques jours, se dirigeant vers l'ouest (peut-être Saint-Philibert de Grand-Lieu). Elle était commandée par le capitaine Hasselbach, un Alsacien particulièrement sanguinaire.

Combats dans le bocage

Plus les aventuriers s'éloignent des villes, plus ils s'enfoncent dans un pays en guerre. Alors qu'ils progressent lentement, à une lieue seulement de Pont Saint-Martin, ils perçoivent des détonations de mousquets ainsi que des cris de douleur. S'approchant prudemment, ils découvriront, au détour d'un chemin creux, une bâtisse en ruine où se sont retranchées une demi-douzaine de personnes. Des soldats républicains, trois fois plus nombreux, tentent de les en déloger par une furieuse charge à la baïonnette. Des ruines



retentissent des cris de défi : « Pour le Roi et pour la Croix ! ». Il y a fort à parier que ces appels ne laisseront pas indifférents certains des aventuriers et que ceux-ci, prenant les bleus à revers, voleront au secours des chouans. Pris de panique, les soldats républicains se débâteront et nos amis pourront faire connaissance avec ceux qu'ils viennent de sauver. Un jeune homme aux longs cheveux, le visage noir de poudre, un pistolet dans une main et un sabre dans l'autre, se porte au-devant des aventuriers et les remercie chaudement. Il s'agit du chevalier de Corcoué, un jeune noble de la

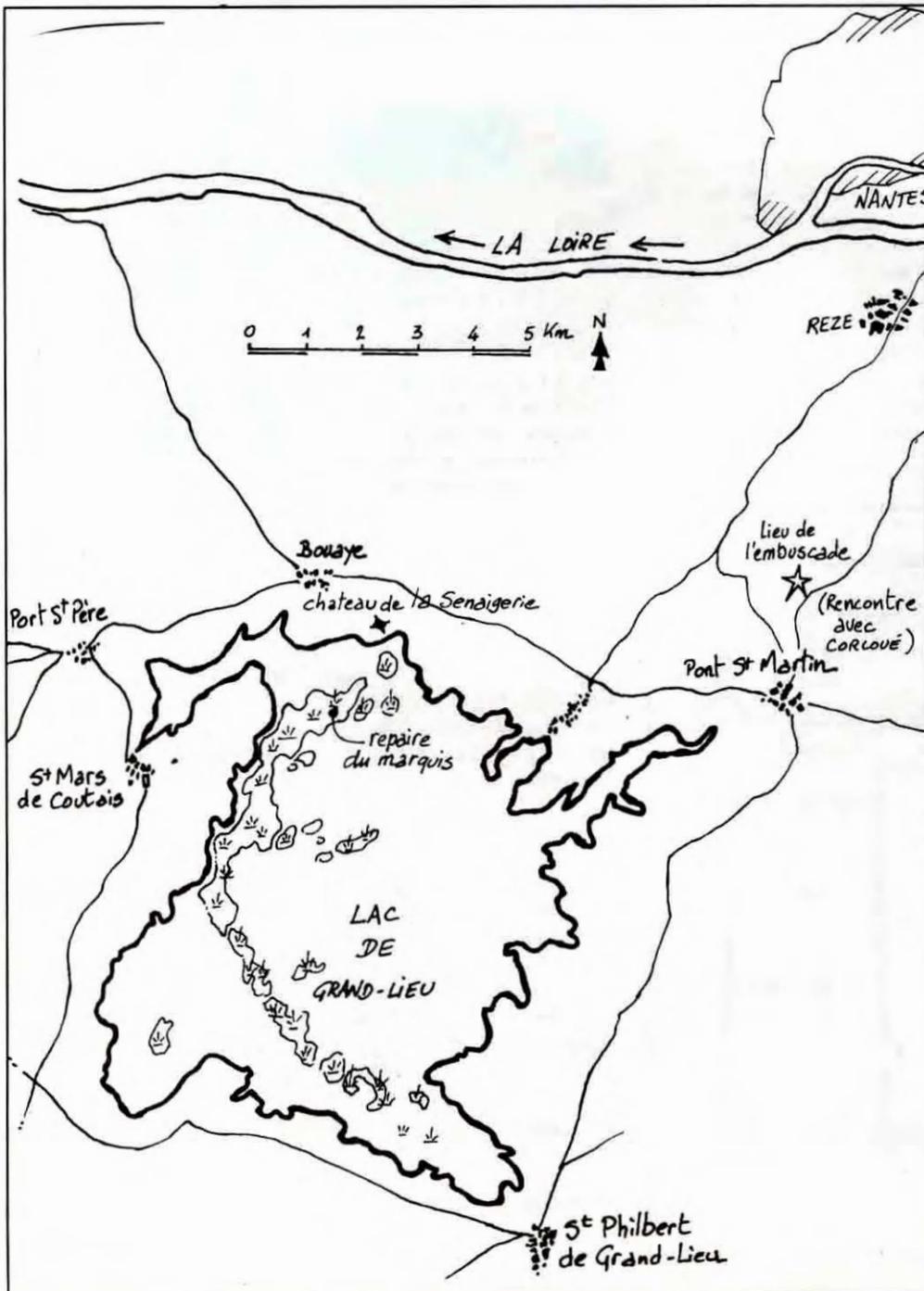
région et des survivants de sa petite troupe : des paysans taciturnes. Corcoué est un jeune homme plein d'entrain, rieur et charmeur. Mais c'est également un chef respecté. D'une voix sèche, il interdit la mutilation des cadavres républicains. Il sert sous les ordres du marquis de la SENAIGERIE (un nom qu'il prononce sans chaleur). En guise de remerciements, et aussi parce que « le pays est infesté de bleus depuis la venue du capitaine Hasselbach », il propose aux aventuriers de les guider jusqu'à



repaire du marquis, situé dans les marais en bordure du lac de Grand-Lieu. Corcoué connaît des chemins sûrs et, emportant ses morts, conduira nos amis

à destination. Tout en cheminant le long des futaies, il cherchera à en apprendre plus sur les desseins des aventuriers et la raison de leur présence dans le pays. S'il est interrogé, il expliquera que la région ne s'est pas encore soulevée mais que le marquis attend la fête de l'Assomption (le 15 août) pour déclencher les

hostilités. Pour l'instant, ce ne sont que des accrochages. De leur côté, les bleus multiplient les provocations et le capitaine Hasselbach n'est pas le dernier à prendre part aux exactions. Le château du baron d'Arsangle a été fouillé de fond en comble et pillé, de même que celui du marquis. Manifestement, Hasselbach espère déclencher une révolte qu'il puisse réprimer. Le discours passionné de Corcoué laisse à penser que tout ce sang versé et les perspectives d'une guerre ne l'enthousiasment aucunement, et qu'il n'a guère de sympathie pour les projets du marquis.



CORCOUÉ

23 ans, 1,78 m, 65 kg.

C'est un jeune noble fidèle à la monarchie et à l'église. Malgré la Révolution, il essaye de toujours garder une égale humeur car « mon visage reflète la joie que Dieu a mis dans mon cœur ! ».



♦ 4	≡ 4	♥ 5	* 5
◀ 2	▶ 4	☼ 3	■ 1
♣ 0	♠ 1	♠ 2	♠ 1
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 1	

LE MARQUIS DE LA SENAIGERIE

47 ans, 1,58 m, 46 kg.

En dehors de sa taille, c'est l'archétype même du noble qui a su se faire haïr de ses paysans. Grossier, hautain, dépressif, arrogant, la place manque pour décrire tous ses défauts.

♦ 4	≡ 6	♥ 3	* 4
◀ 3	▶ 3	☼ 3	■ 1
♣ 1	♠ 1	♠ 2	♠ 0
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 0	

Réception chez le marquis

Après quelques heures, le groupe s'engage dans les marais. A la nuit tombée, il débouche sur un espace de terre ferme où se dressent les ruines d'un ancien château. Celui-ci est brillamment illuminé, comme pour une fête.

Une centaine de paysans farouches ont installé des bivouacs autour du château. Dans la cour, a été dressé une longue table autour de laquelle dînent une dizaine de personnes : des prêtres réfractaires et des nobles ayant suivi le marquis. Des serviteurs en livrée font le service, tandis qu'un petit orchestre joue un menuet.

Prévenu par Corcoué, le marquis se dresse et vient au-devant des aventuriers. C'est un petit homme aux membres grêles, aux yeux exorbités et au teint tirant sur le jaune. Il les salue d'un air faussement enjoué et leur propose de prendre place à table : « Nous n'en sommes qu'au troisième service ! ».

Prétextant une grande lassitude, Corcoué ira rejoindre ses paysans.

— « C'est cela mon ami... faites donc ! »

La soirée paraîtra interminable aux aventuriers fourbus. Le marquis les questionnera sur la raison de leur présence en ce lieu (raison qu'ils auront tout intérêt à cacher). Le vin coulant à flot, de la Sènaigerie deviendra entreprenant à l'égard de Charlotte de Rocheservière, tandis que ses compagnons se répandront en commentaires aigres sur « la République et ses fripons ». Terrassés par la fatigue, nos amis pourront enfin aller se coucher.

Une nouvelle mission

Au petit matin, Maximilien d'Aigrefeuille et le père Lachapelle sont mandés par le marquis qui les reçoit couché, alors qu'il déjeune d'une carpe arrosée d'un petit muscadet.

« Mes amis (chomp, chomp) ma situation est dramatique. Les bleus ont pris mon château et recherchent partout la bannière des d'Arsangle afin de

m'empêcher de mener à bien mon projet. Mais ils échoueront, car Dieu est avec moi !

Voici mon projet : demain, 15 août, fête de Marie, j'apparais dans tout le pays avec la bannière de guerre que Thibaut d'Arsangle ramena des croisades. Je soulève le pays contre les bleus que je pourchasse jusque Nantes et plus loin s'il le faut, et je rends ce pays à la Foi et à la Tradition. Mais pour cela, j'ai besoin de votre aide. En effet, je n'ai pu emporter la bannière avec moi et elle est cachée dans l'église du village de Saint-Mars de Coutais, derrière un autel dédié à saint Martin. Je vous demande de vous rendre (avec vos compagnons si vous le souhaitez) dans cette église, d'y récupérer la bannière et de me la rapporter. Comme vous le savez, ni moi ni mes hommes ne pouvons quitter ce marais et pénétrer dans un village sans être reconnus. Vous partirez vers midi et je vous attendrai avec mes hommes en bordure du marais, à la tombée du jour. J'ai ici de faux laissez-passer qui vous permettront de circuler dans le pays. Bonne chance ! Mmmh... ce muscadet n'est pas des pires... »

Note : si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une variante. En effet, le marquis considère que la mission est trop risquée pour une femme de la noblesse (comprenez Charlotte de la Rocheservière) et n'autorisera pas celle-ci à quitter le camp. (« Vous n'y pensez pas ma chère... une personne de votre qualité... ! »). Indépendamment de la mission des aventuriers, Charlotte devra donc tenter de fausser compagnie à ses « amis »...

Prisonniers des bleus !

Quittant les marais, nos amis se dirigent vers Saint-Mars. Aux portes de la ville, leurs laissez-passer sont contrôlés par les gardes. Les choses vont alors très vite. Le sergent qui examinait les papiers lance un ordre bref et nos amis sont entourés d'une dizaine de sol-



dat, baïonnettes au canon. Impossible de fuir !

Manifestement, la qualité des faux papiers du marquis laisse à désirer ! Escortés par les soldats, les aventuriers

vont être enfermés au premier étage d'une auberge réquisitionnée pour la circonstance. Le sergent Ruffignac, qui les a arrêtés, leur annonce qu'ils seront interrogés le soir même par le capitaine Hasselbach.

Une évasion précipitée

Une chose est sûre : les aventuriers ne peuvent se permettre d'attendre l'arrivée du capitaine, réputé pour son comportement sanguinaire. Un garde est posté sous leur fenêtre mais il est possible de tenter une évasion par les toits, après avoir neutralisé la sentinelle postée devant la porte. Mais cela ne peut se faire qu'une fois la serrure forcée (ce qui est dans les compétences de Purcell). L'évasion par les toits est une entreprise périlleuse, d'autant qu'il pleut ce jour-là, et nos amis auront de nombreuses occasions de se rompre le cou.

Une fois dans les rues du village, ils vont devoir forcer la porte extérieure de la sacristie, pénétrer dans l'église et s'emparer de la bannière qui

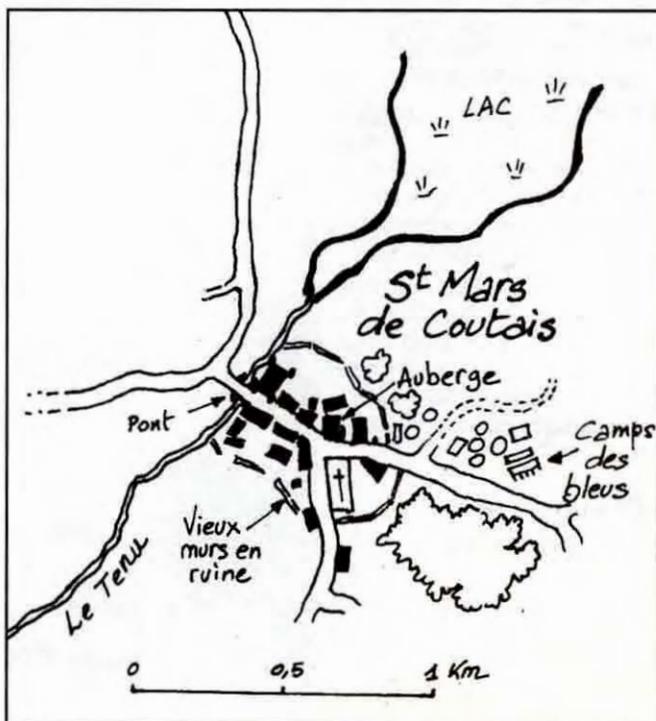
se trouve dissimulée entre le mur et un autel dédié à saint Martin.

Une fois les aventuriers en possession de la bannière, faites donner l'alarme chez les bleus. Recherchés dans le village et dans le campement bleu, nos amis vont devoir user de mille ruses afin d'échapper à leurs ennemis. A vous de rendre cette course-poursuite palpitante, d'autant que...

Seuls contre tous...

Maintenant qu'ils sont en possession de la bannière, les aventuriers vont devoir prendre une décision : vont-ils la rendre au marquis dont les hommes les attendent, ou suivre les dernières volontés du baron ? Dans le second cas, ils seront pris en chasse à la fois par les chouarts et les bleus. Organisez une poursuite à travers les marais, entre Saint-Mars et Saint-Philibert de Grand-Lieu, ménagez des rencontres et des combats (attention : les pièges de la nature peuvent être aussi dangereux que ceux tendus par des humains !), donnez à vos aventuriers l'occasion de rencontrer même brièvement, le capitaine Hasselbach.

Enfin, lorsque tout semble perdu, vous avez la possibilité de leur faire rencontrer le chevalier de Corcoué qui facilitera leur fuite...





Et maintenant ?

Les choses sont claires : pour les chouans nos amis sont des traîtres à la solde de la République. Pour le capitaine Hasselbach, ce sont des fauteurs de troubles qu'il convient de neutraliser. Le marquis les poursuivra vraisemblablement de sa haine et cherchera à leur nuire. Comme il conserve des appuis solides dans le pays, il risque fort d'arriver à ses fins.

QUE PEUT-IL LEUR ARRIVER À PRÉSENT ?

La Révolution étant une période par essence troublée et fertile en rebondissements, les sujets de scénarios ne manquent pas. En voici trois très différents :

— Si les aventuriers choisissent de rester dans l'Ouest : faites-les participer au soulèvement des chouans et au débarquement d'une armée royale à Quiberon (juillet 1795). Cet épisode de l'histoire des guerres révolutionnaires est particulièrement sanglant. Au cours de cette campagne, les aventuriers pourront retrouver leurs anciens ennemis et peut-être sauver Corcoué du peloton d'exécution...

— S'ils décident de retourner à Paris, les aventuriers découvriront une ville en ébullition. Bien que les Girondins aient été rappelés aux affaires, le peuple se soulève (12 avril 1795) et l'armée doit intervenir. D'autre part, les royalistes ne désarment pas et tentent un coup de force en octobre 1795. Ils sont foudroyés par les canons d'un jeune général, un Corse nommé Bonaparte... Il peut être intéressant de faire collaborer les aventuriers au destin du futur empereur. Ils auront tout à y gagner.

— Si l'exotisme vous tente, et que vos aventuriers se sont attachés à Bonaparte (ou, plus simplement, s'ils sont les amis de savants égyptologues), faites-les participer à la campagne d'Égypte (mai 1798/octobre 1799). Il vous faudra alors préparer soigneusement cette campagne en vous documentant. Les bons livres sur cette période ne manquent heureusement pas !

Denis Beck

L'auteur tient à remercier Pierre Olivier « Mad Mac » Joffreau pour son appui logistique tout au long de la rédaction de ce scénario.

Inspirations

S'il est un domaine riche en idées de scénarios, c'est bien celui de notre Histoire. Il suffit d'ouvrir un simple manuel scolaire, à n'importe quelle page, et de se laisser guider par son imagination. Et ne croyez pas que seuls les grands événements ou les périodes les plus prestigieuses sont exploitables. Bien sûr si vous avez toujours été passionné par les pharaons, le Far West ou les flibustiers, c'est le moment de concrétiser ces rêves. Mais soyez curieux aussi de ce que vous ne connaissez pas ou peu. En feuilletant des livres d'histoire, vous pouvez découvrir des idées d'aventures passionnantes : la naissance du cinéma, la crise de 29 ou la Renaissance italienne et ses inventions...

Pour mettre en place votre univers, trois éléments vous seront très utiles : un livre d'histoire générale (pour situer le contexte), un livre sur la vie quotidienne à cette époque et enfin la biographie d'un personnage représentatif.

Exemple : le Far West. Un manuel scolaire suffit à fournir les informations sur la guerre de Sécession et la conquête de l'Ouest. Il existe des livres sur la vie quotidienne des cow-boys, des prospecteurs et des paysans. Complétez avec la biographie de Davy Crockett ou de William Frederick Cody (dit Buffalo Bill).

Plus facile encore et permettant de trouver à la fois de l'iconographie et des idées d'aventures : la bande dessinée. La tendance dans ce domaine ayant été, durant les trois dernières années, aux récits historiques, vous devriez y trouver sans mal votre bonheur. L'avantage de cette forme d'expression (tout comme le roman historique d'ailleurs) est de vous permettre de voir comment un scénariste mélange éléments authentiques et fictifs.

D'autres jeux

L'Histoire historique

Aussi bizarre que cela paraisse, il y a peu de jeux de rôle vraiment historiques. La plupart y ajoutent une dimension magique ou mythologique, c'est-à-dire en intégrant les légendes de l'époque. Ainsi les jeux sur le Moyen Âge intègrent la magie des sorciers, dont on peut mettre en doute l'authenticité.

- Aux Armes, Citoyens ! fait évoluer les personnages dans le cadre de la Révolution française. Un supplément sur la Vendée est disponible. C'est un jeu d'un abord simple, mais desservi par une présentation peu attrayante.

(Jeu édité par Cubic 6).

- Les Trois Mousquetaires vous impliquent dans la lutte entre Louis XIII et le cardinal de Richelieu. Le système de simulation est vraiment complexe car de très nombreux facteurs sont pris en compte lors des duels. La description de Paris est parfois un peu « hollywoodienne ».

(Jeu américain édité en français par Hexagonal sous licence FGU).

L'histoire fantastique

- La gamme de jeux Légendes permet d'emmener des aventuriers dans différentes terres de légendes. A chaque fois, les légendes et la magie sont intégrées au contexte historique. Il existe :

- Légendes Celtiques. Niveau de simulation élevé mais règles complexes. Tout l'univers celtique.

- Premières Légendes Celtiques. Le même jeu que le précédent mais avec des règles qui, si elles sont plus simples, sont malgré tout encore un peu ardues.

- La Table Ronde. Au temps d'Arthur et de Merlin. Même système de jeu que le jeu précédent.

- La Vallée des Rois. L'Égypte des pharaons. Toujours le même système de jeu, mais la création de personnage est ardue à cause du système des castes.

- Légendes des Mille et Une Nuits. Pour les fans de Simbad le marin. Règles complexes.

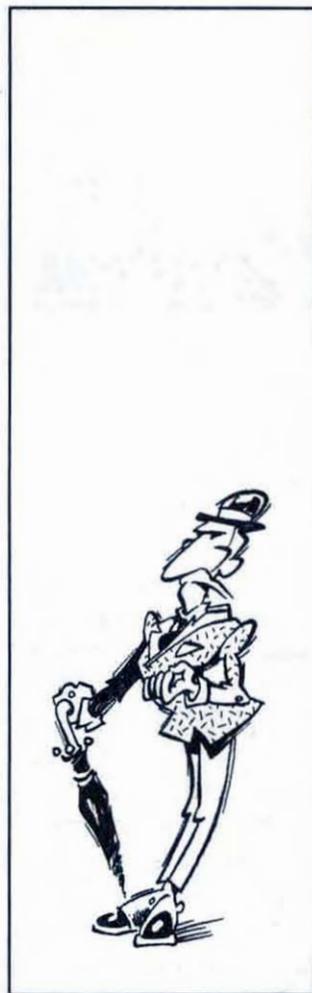
(Tout ces jeux sont édités par Jeux Descartes).

- Avant Charlemagne. C'est un jeu sur la période 300 à 800 ap. J.C., présenté sous la forme d'un livre, d'un abord relativement aisé, et qui présente une magie très symbolique.

(Jeu édité par Robert Laffont).

- Bushido. Un jeu assez complexe, pour les passionnés du Japon médiéval.

(Jeu américain édité en français par Hexagonal sous licence FGU).



Du fin fond de la maison, vous avez reconnu ce bruit étrange, suivit des notes familières: Pa'PADAAA wAH, TIDAAA Da'ddAWA! Plus vite que votre ombre, vous êtes déjà devant le poste, ne perdant pas une miette du générique. Comment pourrait-on continuer à vivre en ignorant si CETTE FOIS-CI, l'ignoble Jok.R n'allait pas par hasard parachever son sinistre dessein (dérober le Diamant mauve, dominer le monde, piquer la petite amie de Startchy et Clutsh...).

Mais non: fidèle au poste (justement), le vengeur masqué à la cape (et ses fidèles acolytes) arrivera (—Toodidoo— lisez [Casus Belli](#), premier magazine des jeux de simulation —Toodidoo—) à temps, malgré la duplicité de son adversaire, malgré les dialogues perfides, les jeux de mots-laits, malgré la publicité, et il se marieront, et ils échangeront leurs actions et à bientôt, dans un nouvel épisode...

**SÉRIE
TÉLÉ**

UN UNIVERS IM

Département: Missions tous risques

Avec leurs histoires invraisemblables, leurs intrigues « kitsch » et leurs personnages stéréotypés, les séries TV américaines ont développé un type d'aventure très particulier.

Si l'on excepte quelques feuilletons « SF » (Star Trek, Doctor Who), aucune série n'a jusqu'à présent inspiré les créateurs de jeu de rôle. Grâce aux règles de Simulacres, vous pouvez désormais jouer des scénarios abracadabrants, où l'humour au second degré règne en maître. Toute ressemblance avec *Mission Impossible*, *Agence Tous Risques*, *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* et *Département : S*, n'est peut-être pas totalement fortuite. Allez savoir...



Aventures « télévisées »

Le but de ce scénario est de simuler un feuilleton télévisé. Les scénaristes de ce genre de divertissement ont, au fil des années, développé une conception très particulière de ce que doit être une « aventure ». Leur objectif principal est de distraire le public par tous les moyens et leurs histoires sont rarement vraisemblables. Ainsi, on peut sérieusement se demander comment les Deux flics à Miami peuvent rouler en voitures de sport et s'offrir des vêtements chics, avec un salaire de fonctionnaire. D'une façon générale on est également en droit de s'étonner de la « maladresse » dont font preuve les méchants lorsqu'ils tirent sur les héros. Par contre, il faut bien reconnaître que les séries qui manquent de rythme et de rebondissements durent rarement plus d'une saison. Vous aussi, en tant que meneur de jeu, vous devez privilégier l'action avant tout. Et si le scénario ci-dessous vous a plu, n'hésitez surtout pas à en créer d'autres, tout en veillant cependant à toujours respecter quelques principes de base :

— N'oubliez pas de découper votre aventure en « chapitres » permettant l'insertion de spots publicitaires (voir « Structure de l'aventure » plus loin).

— Jouez à fond la carte de l'exotisme (de pacotille, si possible), mais ne faites pas de descriptions trop luxueuses ; les fonds de la chaîne sont limités.

— Essayez de glisser un peu de pub « clandestine » dans chaque épisode. Exemple : « Kurt Kesselberg est tranquille-

ment en train de lire le dernier numéro de Casus Belli, tout en buvant un verre de Koala Kola, quand soudain son ordinateur émet un « bip » indiquant l'arrivée d'une communication ».

— Vous devez tout faire pour que votre aventure soit logique et crédible, mais ne vous embarrassez pas trop de réalisme, les scénaristes des séries télévisées n'ont pas le temps de s'arrêter sur les détails.

— Faites dans le mélo : semez vos aventures de belles veuves éplorées, d'orphelins geignards et d'ignobles crapules (le JR de *Dallas* est un excellent modèle pour ce type de personnage).

— Arrangez-vous pour que chaque partie se termine bien ; l'audimat est un maître cruel et les scénarios d'aventure qui finissent mal chagrinent vite le public.

— N'oubliez pas la famille des personnages. Ce n'est pas parce que *Groupe Phénix* est une série d'aventure, qu'il ne faut pas y intégrer quelques éléments de soap(1). La mère d'un personnage peut ainsi se retrouver à l'hôpital, alors que notre héros affronte les Pygmées au cœur de l'Afrique. A moins que la petite amie d'un autre personnage ne fasse du gringue à Kurt Kesselberg. N'hésitez pas à envenimer les situations, tout le monde s'amusera.

— Si vous avez cinq joueurs ou plus, il est obligatoire de prendre dans l'équipe de personnages au moins un représentant des minorités raciales. Le mieux étant de choisir un métis en voie d'intégration et en butte aux problèmes que lui pose sa couleur de peau, mais qui finalement s'assurera très bien car il est intelligent.

— Si vous disposez de temps pour préparer votre scénario, enregistrez plusieurs cassettes audio. Vous y aurez mis une musique exotique, une musique de suspense, les bruits de la rue. Ainsi, à chaque changement de chapitre correspondra une musique. Pas de doute que quand vos aventuriers entendront pour la 3e fois la mélodie qui annonce l'arrivée du grand méchant, ils seront terrorisés à l'avance.

— Ne vous prenez surtout pas au sérieux ! Comme vos joueurs ne sont certainement pas assez « idiots » pour se comporter spontanément comme des héros de feuilleton, il est indispensable de donner un aspect parodique à vos aventures. On peut aimer la TV, sans pour autant perdre son sens critique.

Modifications de règles

Jamais plus mourir...

Dans un feuilleton, les héros ne meurent pas. Ils sont parfois blessés gravement, tombent dans le coma, mais ils s'en sortent toujours.

PITOYABLE



Pour simuler cela, tout personnage ayant perdu tous ses points de vie se trouve dans le coma, encore vivant. A charge pour ses amis de l'amener à un hôpital. Si tout le monde meurt... heu... essayez d'éviter par tous les moyens que l'équipe entière se fasse décimer. Au pire, Kurt Kesselberg (le patron des héros) arrivera avec son hélicoptère blindé et ses quarante commandos pour sortir les personnages du pétrin.

... mais disparaître à jamais

En contrepartie de cette quasi-immortalité lors des séances de jeu, le joueur devra assister à tous les scénarios que fera jouer le meneur de jeu. Si il manque une fois, le meneur de jeu dira : « Untel est parti voir son frère qu'il croyait avoir perdu il y a vingt ans ». Si le joueur manque une deuxième partie : « Lors d'un de ses nombreux voyages, X (le nom du personnage) a eu un accident d'avion. Il n'y a aucun survivant ». Hé oui, c'est la dure loi de la télé.

Armes à feu

En général, dans notre monde moderne, les armes à feu sont particulièrement efficaces et mortelles. Dans les feuilletons télévisés, on s'envoie quatre kilos de plomb avant de blesser son adversaire. Pour simuler cela, utilisez la règle suivante :

Tout usage d'arme qui fait des dégâts en Points de Vie impose une Difficulté supplémentaire de -1 aux Tests. Tout usage d'arme qui fait des dégâts en Points de Souffle apporte un Facilité de +1 aux Tests.



Talents

Dans une série télévisée, un Talent est forcément extraordinaire. Si Mario di Stephani sait se déguiser, il lui suffit pour cela d'un petit bout de tissu et d'un peu de noir de fumée.

Et personne ne saura le reconnaître (à part ses amis en cas de danger bien sûr).

Structure d'aventure

L'aventure qui suit est présentée sous la forme de plusieurs « chapitres » pour deux raisons :

1) Il est plus facile d'enchaîner une suite de mini aventures que de créer une grande campagne de but en blanc. En tronçonnant chaque épisode, vous vous simplifierez le travail au moment de la création d'un « épisode » (« scénario » en langage de la petite lucarne). Pour créer un chapitre, il suffit de savoir grosso modo :

a) où doivent se rendre les personnages, b) ce qui va s'y passer, c) dans quelle situation se retrouveront les personnages à la fin du chapitre (si possible en plein suspense, à moins qu'il ne s'agisse du dernier chapitre, auquel cas tout doit se conclure dans la liesse générale). Le petit « c » est l'élément le plus important, vous pouvez très bien improviser le reste, pourvu que vous sachiez, par exemple, que tous vos personnages doivent se retrouver en fin de chapitre ligotés sur un chevalet, alors que le méchant s'appête à les débiter en tranches à l'aide d'une scie égoïne rouillée...

2) Ne pas oublier les pubs ! À la fin d'un chapitre, présentez brutalement aux joueurs (sans leur laisser le temps de respirer) un paquet de chips ou toute autre denrée comestible en arborant un large sourire. Déclarez alors de votre voix la plus mélodieuse : « Hmm, Broky c'est d'rolement boon ! ». Evidemment, rien ne vous empêche d'inventer un slogan de votre cru, mais vous pouvez aussi parodier les spots que vous voyez chaque jour sur votre petit écran. Quoi qu'il en soit, et quoi qu'en pensent les joueurs, les pauses publicitaires sont obligatoires, sans elles, la chaîne ne pourrait pas vivre, alors...

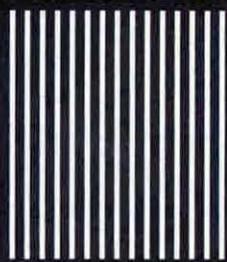
Variante : vous pouvez aussi proposer à vos joueurs d'interpréter, chacun à leur tour, un spot publicitaire pour le produit de son choix. Evidemment, quand vous commencerez le chapitre suivant, ils auront peut-être un peu de mal à rentrer dans la partie, mais vous simulerez d'autant mieux le jeu « flou » de certains acteurs de séries télévisés...



(1) soap : abréviation américaine de « soap opera » désignant les « mélodrames télévisuels ». Ce terme s'applique à toutes les séries où le beau-frère du héros tente de ruiner sa tante avec l'aide de son grand-père, alors que la belle cousine germaine se meurt d'un cancer dans un hôpital contrôlé par des terroristes. Quelques exemples de « soap opera » : Dallas, Dynastie, Santa Barbara, Falcon Crest, La clinique de la Forêt noire, les émissions de Pierre Bellemare, etc.



scénario série télé
DOSSIER
«VAMPIRE»



Le Groupe Phénix

A l'instar de l'IMF (Impossible Mission Force, cf Mission Impossible), le Groupe Phénix est chargé de s'occuper de toutes les missions délicates, dangereuses ou étranges dont aucun gouvernement ne peut ouvertement s'occuper. Des missions qui peuvent aller de

l'espionnage pur et simple, aux manœuvres de déstabilisation, en passant par la défense des petits commerçants de Papouasie septentrionale. Le Groupe a été fondé par un accord secret conclu entre les grands pays industrialisés (G7). Il ne dépend cependant d'aucune autorité « officielle » et Kurt Kesselberg, son chef, reçoit ses ordres de mission (invariablement signés « Maestro ») sur son ordinateur personnel par le biais d'un réseau international de transfert de données informatiques. Les messages qu'il reçoit sont cryptés de telle sorte qu'il est absolument impossible de les décoder (737 systèmes de codages sont utilisés). Kes-

selberg a ensuite pour tâche de convoquer les « auxiliaires » dont il aura besoin pour remplir sa mission. Le Groupe Phénix dispose de fonds illimités grâce à un compte chiffré ouvert à l'Edelweis Bank de Zurich. Qui est « Maestro » ? Certains prétendent qu'il s'agit d'un ami de Charlie — le patron des Drôles de Dames — et de Robin Masters — l'employeur de Thomas Magnum...

Note : les personnages du Groupe Phénix présentés dans cette aventure ne sont pas les « seuls » qui existent. Vous pouvez très bien en créer d'autres, pourvu qu'ils aient les dents blanches et une coupe de cheveux irréprochable !

PRÉGÉNÉRIQUE

(lire aux joueurs)

Kurt Kesselberg est dans son bureau du 38^e étage de l'immeuble de la multinationale allemande « Kraft und Kramer ». Assis négligemment, les pieds reposant sur une table basse, il consulte son ordinateur qui est connecté sur un réseau international de communication de données. Soudain, son terminal émet un « bip » insistant, tandis qu'apparaît sur l'écran du moniteur un texte en lettres rouges clignotantes (c'est plus joli!) : « Message prioritaire ! ». Kurt frappe d'une main sur son clavier le mot « décodage ». Quelques secondes s'écoulent et une voix métallique jaillit soudain du haut-parleur de la machine : « Ici Maestro. Ordre de mission pour Groupe Phénix : Enquête sur disparition de nombreux physiciens survenue au cours de ces derniers mois. Prochaine cible semble être professeur israélien Samuel

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'ÉPISODE

A la suite de nombreuses disparitions suspectes, le Groupe Phénix est chargé de surveiller un savant de renommée internationale. Leur enquête va les emmener dans le sombre repaire de Lazlo Kovicks, en Transylvanie.

Les esprits chagrins vont nous reprocher de parler de vampire dans le titre, alors qu'il n'y en a pas l'ombre d'un dans cette aventure. Et alors ? Hein ! Tant que les spectateurs restent devant leur petit écran... Et puis, de toute façon, une partie de l'histoire se passe en Transylvanie...

Goldstein. Goldstein (note : une photo représentant un vieillard à l'air acariâtre apparaît sur l'écran) doit se rendre bientôt à Stockholm pour recevoir prix Nobel. Devez assurer sa sécurité et découvrir identité des ravisseurs. En cas de problème, devrez vous débrouiller seuls. Aucune autorité nationale ne vous apportera son concours. Bonne chance!»

Fin de communication.

Kurt Kesselberg reste pensif quelques instants devant l'écran sur lequel subsiste encore le visage revêché de Samuel Goldstein. Générique!

Kurt Kesselberg

41 ans, 1,80m, 72 kg.

Homme d'affaires allemand habitant Cologne. C'est le « chef » du Groupe Phénix. Athlète complet maîtrisant tous les arts martiaux, Kesselberg est doté d'une mémoire prodigieuse. Il connaît ainsi la géographie, l'histoire, le contexte politique, etc. de la plupart des pays du monde.

Caractère : taciturne, réfléchi et absolument dépourvu de tout sens de l'humour.

♦ 6	≈ 2	♥ 2	* 6
◀ 4	▶ 4	👉 0	■ 2
👤 1	👤 1	👤 1	↑ 2
Puiss. 2	Rapid. 2	Précis. 2	

GÉNÉRIQUE

Chantez une mélodie sans queue ni tête (« Wabadou! Wabadou! Boup! Boup! ») tout en tapant sur la table de jeu ce qui vous paraît ressembler le plus à un rythme « exotique » (« Tap! Tapadap! Catapatadap! Taptap!, etc. »). Si vous n'êtes pas trop timide, vous pouvez également danser un peu, afin de « simuler » les jolies jeunes filles qui se dandinent à l'écran le temps du générique...

CHAPITRE 1

Stockholm. Les personnages sont tous réunis d'une arrière-salle d'un bar enfumé. Kurt leur présente succinctement la mission à accomplir. Le professeur Goldstein doit arriver dans quelques heures à l'aéroport. Une chambre a été retenue à son intention à l'Hôtel Pödkhöl. Laissez les personnages mettre sur

Samuel Goldstein

Chercheur réputé du département de physique nucléaire de Tel Aviv, Goldstein est un être insupportable! Ce petit homme aux cheveux blancs et aux lunettes cerclées d'or passe en effet son temps à se plaindre, à insulter les gens qui l'entourent et à menacer tout le monde. Si les membres du Groupe Phénix essayent de prendre contact avec lui, il s'empressera de les accuser d'être des bandits et tentera aussitôt de téléphoner à la police. S'il en a l'occasion, il peut même tenter d'assommer par derrière celui qui voudra l'aider...

♦ 3	≈ 4	♥ 3	* 6
◀ 3	▶ 2	👉 3	■ 2
👤 2	👤 0	👤 1	↑ 0
Puiss. 2	Rapid. 0	Précis. 2	

un pied une stratégie visant à assurer la sécurité de Goldstein.

Le savant arrive à l'heure prévue à l'aéroport. Il se fait immédiatement remarquer par sa mauvaise humeur. Après avoir copieusement insulté une hôtesse de l'air, il se met en devoir d'assommer un employé des douanes avec son parapluie. Les deux envoyés du Comité Nobel qui doivent l'escorter jusqu'à son hôtel ne savent plus quoi faire...

Première tentative d'enlèvement

(Note pour le Meneur : quoi qu'il arrive, cette tentative doit échouer!)

Alors que Goldstein et ses accompagnateurs passent dans un couloir de l'aéroport menant jusqu'au parking, une mini bombe lacrymogène explose devant eux, et cinq hommes vêtus de combinaisons noires et portant des masques à gaz (voir la fiche des « sbires », plus loin) jaillissent de portes latérales et tentent d'emporter le malheureux professeur qui hurle des jurons entre deux quintes de toux (test ♦/■/↑/-1 pour ne pas tousser).

Si les personnages hésitent à intervenir, la police passera à l'action et mettra les agresseurs en fuite. Par contre, si le Groupe Phénix s'occupe de ce problème, les gangsters opposent une farouche résistance (Goldstein aussi d'ailleurs, puisqu'il assène des coups de pieds à tout ce qui passe à portée, bons ou méchants), mais ne font pas usage de

leurs armes, de crainte de blesser le professeur. Quelle que soit la tournure du combat, la police survient tout à coup et tire sur les ravisseurs... mais aussi sur le Groupe Phénix. Nos héros doivent donc s'enfuir via les couloirs de l'aéroport, afin de semer les policiers (Note : arrangez-vous pour que les tirs de la police ne blessent aucun personnage).

L'hôtel

L'Hôtel Pödkhöl est une charmante bâtisse de style Louis XIII, édifée en plein cœur de Stockholm. Son personnel est stylé, discret et flegmatique. La chambre de Goldstein se trouve au troisième étage. Il s'agit d'une grande suite comprenant une chambre tapissée de satin bleu layette, un salon aux murs tendus de taffetas et une salle de bain dont la baignoire ressemble à une piscine olympique. Cela n'empêchera pas Goldstein de faire un scandale à la réception à propos du « placard à balais » qu'on lui a alloué!

Deuxième tentative d'enlèvement

(Note : elle doit également échouer)

Quatre sbires de Kovicz parviennent à s'introduire dans l'hôtel à la faveur de la nuit. Ils montent jusqu'au toit et se laissent descendre en rappel jusqu'au balcon du savant. Nos agents très spéciaux doivent absolument les empêcher d'emmener Goldstein. Attention : cette fois-ci, les ravisseurs sont prêts à utiliser leurs Luger (et peuvent blesser nos héros)! Evidemment, une fois de plus, quand le danger est écarté, une voiture de police s'arrête devant l'hôtel et les personnages doivent s'enfuir.

Quelques ennus supplémentaires

Pendant tout le temps que les personnages vont passer à surveiller Goldstein, ils peuvent remarquer deux individus « louches » qui les épient discrètement. Il s'agit de Charles Bond, un agent de l'Intelligence Service, et de Jack Cartwright, membre de la C.I.A.

Charles Bond et Jack Cartwright

♦ 5	≈ 4	♥ 4	* 5
◀ 2	▶ 3	👉 2	■ 4
👤 0	👤 0	👤 0	↑ 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

Ces deux hommes sont sur la même affaire que le Groupe Phénix, mais leur principale préoccupation va être de mettre des bâtons dans les roues de nos héros (ils peuvent les dénoncer à la police, les matraquer par surprise, leur voler leur équipement, etc.). Utilisez ces agents secrets comme bon vous semble.

Jamais deux sans trois!

Goldstein part le lendemain au Palais des Congrès de Stockholm afin de recevoir son prix... et le chèque qui va avec! Le trajet jusqu'au palais se déroule sans incident, ainsi que le début de la cérémonie. Mais, au moment où le savant s'installe devant les micros de la tribune et entame un solen-

LES SBIREs

Laszlo Kovicz (le méchant de l'histoire) semble disposer d'une quantité illimitée d'hommes de main. Ceux-ci portent tous le même uniforme, qu'ils dissimulent parfois sous des imperméables (ils aiment bien aussi les chapeaux mous) : une combinaison moulante noire et des lunettes de la même couleur. Ces hommes ont les cheveux coupés en brosse et se comportent comme de véritables fanatiques. S'ils sont fait prisonniers, ils préfèrent se suicider (capsule de cyanure cachée dans une dent creuse) plutôt que de parler! Les sbires sont armés d'automatiques Luger munis de silencieux (armes « vieillottes », mais très esthétiques).



♦ 5	≈ 3	♥ 3	* 3
◀ 3	▶ 4	👉 4	■ 1
👤 0	👤 0	👤 0	↑ 0
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 0	

nel discours de remerciement (« Merci d'avoir eu l'intelligence de reconnaître mon extraordinaire génie!... »), une trappe s'ouvre soudain sous ses pieds et il disparaît dans les profondeurs du sol!

Si les membres du Groupe Phénix se lancent immédiatement à sa recherche, ils repèrent les ravisseurs et les suivent jusqu'au parking qui se trouve derrière le Palais des Congrès. Quand ils y arrivent, un splendide hélicoptère est prêt à décoller, à bord duquel est embarqué de force un Goldstein en furie. Quatre sbires en armes vont tenter de les maintenir à distance le temps que l'engin s'envole. Après quelques secondes d'échauffourée, la machine s'élève et prend rapidement de la hauteur (ce coup-ci, les ravisseurs doivent absolument réussir leur coup). Nos héros, médusés, réalisent alors qu'ils sont encerclés par quarante membres des sections spéciales de la police suédoise. A cet instant précis, l'un d'entre eux peut remarquer sur le sol une petite pochette d'allumettes qu'un ravisseur a dû perdre dans sa fuite, elle porte l'inscription suivante: « Sbrojnia Hôtel, Glagbu, Transylvania »...

PUB!

« Pour être bien! Pour être heureux! Une seule solution: Marduc au Gouda! Avec Marduc, vive la vie! ». Etc.

CHAPITRE 2

Après ce petit entracte publicitaire, nous nous retrouvons exactement dans la même situation qu'à la fin du Chapitre 1 (rappelez que l'un des personnages vient de ramasser une pochette d'allumettes).

La fuite

Alors que tout semble perdu, un personnage (celui qui réussit le mieux le test $\diamond / \triangle / \ominus$) remarque une plaque d'égout à ses pieds. Il suffit de la soulever pour se retrouver dans les égouts de Stockholm. Bien sûr, nos héros doivent mainte-



nant se débarrasser des quarante Suédois en armes qui se lancent aussitôt à leurs trousses, mais les sections spéciales de la police sont — comme chacun sait — réputées pour leur « naïveté » et leur faible aptitude au tir (elles ne touchent que si elles font un 2 au jet de dé). Décrivez les égouts comme un lieu nauséabond, humide et faiblement éclairé (n'oubliez pas cependant que les caméras ont besoin de lumière). Après quelques minutes de fuite éperdue, les personnages trouvent une sortie qui aboutit en plein milieu d'une cour d'école à l'heure de la récréation.

Sortir de Suède

Le Groupe Phénix n'est pas encore au bout de ses peines! Les frontières suédoises sont étroitement surveillées et le signalement de chacun d'eux a été transmis à toutes les unités de police du pays. Les personnages vont donc devoir imaginer un « subterfuge » leur permettant de quitter le pays. Comme il est impossible de prévoir toutes les idées que pourraient avoir vos joueurs, voici quelques éventualités:

— Se déguiser, fabriquer de faux papiers et tenter de prendre un avion ou un train. (Prévoyez quelques policiers méfiants, qui inspecteront longuement les faux papiers, histoire d'entretenir le suspense).
— Se rendre dans un coin de campagne désolée et essayer de franchir la frontière en pleine nuit. (Les soldats suédois surveillent attentivement la frontière et une petite fusillade sera la bienvenue).

— Voler un avion de tourisme pour sortir du pays. (La chasse suédoise menacera les fuyards de ses missiles, jusqu'à ce que l'avion ait quitté l'espace aérien national).

Note: quoi qu'ils fassent, les personnages doivent réussir à sortir du pays. Si tout cela

vous semble bien « dirigiste », n'oubliez pas que vous jouez un feuilleton télévisé. Dans un feuilleton, tout est possible, surtout si les scénaristes l'ont prévu! Les joueurs, par contre, doivent toujours avoir l'impression qu'ils sont les maîtres de leur destin.

En Transylvanie

Fondu enchaîné. Les personnages se retrouvent au Sbrojnia Hôtel (peu importe comment). Cet hôtel est un lieu mal famé des bas quartiers de Glagbu, une petite ville maussade de Transylvanie. Les clients de l'établissement ont tous l'air de meurtriers en cavale. Le propriétaire lui-même, est un énorme moustachu aussi aimable qu'un inspecteur des impôts neurasthénique. En épiaant les mouvements des visiteurs de l'hôtel, les personnages remarquent une énorme limousine noire qui vient se garer devant la porte principale à la nuit tombée. Deux hommes vêtus d'imperméables, portant chapeau mou et lunettes noires en sortent. Les deux inconnus se rendent directement dans le bureau du propriétaire avec lequel ils ont une discussion animée. En collant son oreille contre la porte, on peut surprendre la conversation (surtout si on utilise un gadget prévu pour ce genre de situation):

Les inconnus: « Igorrr, le Comte n'est pas content! Tu as encorrrre augmenté tes tarriifs. Le cassoulet a plus que trriiplé en deux mois! ».

Le propriétaire: « Mais, que voulez-vous, il faut que je sois prudent. Je suis un homme respectable et mes fournisseurs se méfient ».

Les inconnus: « Peu imporrrrte! Si tu continues comme ça, tu aurrrras drrrroit à un petit séjournrr dans les caves du Château! Tu sais ce que ça signifie? Ah! Ah! Ah! (Rire sardonique) ».

Le propriétaire: « Non, pas ça! Dites au Comte que je ferai un effort! Je lui consent une ristourne de 3%! Pitié! ».

Les inconnus: « C'est bien. Tu as intérrrêt à filer drrrroit maintenant! ».

Sur ce, les deux visiteurs sortent précipitamment du bureau et de l'hôtel, avant de s'engouffrer dans leur voiture qui disparaît dans la nuit.

Ca se gâte

Quatre situations peuvent se présenter:

1) Les personnages vont interroger le patron. Se voyant percé à jour, il se suicide en croquant une pilule de cyanure dissimulée dans une de ses prémolaires.

2) Les personnages tentent d'intercepter les inconnus. Une fusillade éclate et les deux hommes succombent. Désespéré, le patron se suicide.

3) Les personnages tentent de suivre la limousine. Quel que soit le moyen utilisé (filature, traceur électronique, etc.), ils perdent le véhicule à la sortie de Glagbu. Quand ils reviennent à l'hôtel, le propriétaire — au comble de la panique — s'est suicidé.

4) Les personnages ne font rien. Le patron, dans un accès de désespoir, se suicide.

Bon. Comme vous l'avez bien compris, il FAUT que le propriétaire de l'hôtel meure. Pourquoi? Tout simplement parce que la police de Glagbu (alertée, Dieu sait comment!) va survenir sur ces entrefaites et accuser les personnages d'être les assassins!

Pris au piège

La police transylvanienne est en forme aujourd'hui. La preuve: les personnages ne parviennent pas à lui échapper et se retrouvent tous dans un cachot humide de la prison de Glagbu. Soudain, un projectile passe par la fenêtre et tombe à leurs pieds: une grenade!...

RE PUB!

« Du savon? Oh non! Du Camux? Oh oui! Camux, c'est un produit de beauté au phénoliparacétamologlobique activé et aux VRAIES graines de patiron. Avec Camux, vous serez propre partout, même sous les bras! ».





LASZLO KOVICZ

Il y a quelques années, Kovicz était parfois considéré comme le meilleur violoniste du monde. Mais après l'accident qui lui fit perdre sa main gauche, il est retombé dans l'oubli. Aujourd'hui il veut se venger du malheur qui a ruiné sa carrière et souhaite retrouver les feux de l'actualité. Grâce à sa fortune personnelle, il a pu monter le projet que va essayer de contrecarrer le Groupe Phénix. Kovicz est

un homme au physique ingrat, qui se met en colère quand on met en doute sa sensibilité musicale. Sa main gauche a été



remplacée par un poing en métal qui lui sert d'arme en cas de besoin.

♦ 6	≈ 4	♥ 4	* 5
◀ 4	▶ 3	♣ 3	■ 4
♠ 0	♣ 1	♥ 1	♠ 2
Puiss. 1	Rapid. 0	Précis. 1	

CHAPITRE 3

Retour à la prison de Glagbu. Nos héros sont en bien mauvaise posture et croupissent sur la paille pourrie d'un cachot quand une grenade lancée depuis l'extérieur atterrit sur le sol.

L'évasion

Allons, allons, tout ne va pas aussi mal qu'il y paraît! Les personnages peuvent avoir deux réactions...

1) Si l'un d'eux a de bons réflexes, il peut se saisir rapidement de la grenade et la jeter sur la porte de la cellule que l'explosion ouvrira sans difficulté.

2) Si, par contre, quelqu'un veut faire une «bêtise» (ex: relancer la grenade par la fenêtre), dites-lui que: primo, elle n'est pas dégoupillée; secundo, il y a un message fixé par un élastique (texte du message: «Vengez mon père, valeureux étrangers. L'ignoble

Comte le tenait sous sa coupe». Signé: *une inconnue qui vous veut du bien*). Il suffit ensuite de la dégoupiller pour l'utiliser contre la porte.

Une fois dans le couloir, les personnages vont devoir affronter quelques gardes (PNJ Faibles) avant de se retrouver à l'air libre.

Le repaire

Il suffit d'interroger un homme de la rue pour apprendre qu'il n'existe qu'un seul «Comte» dans la région. Il s'agit d'un certain Laszlo Kovicz, un ancien violoniste virtuose qui a perdu un jour la main dans un hachoir à viande (un tragique accident). Kovicz habite un grand château situé à vingt kilomètres de Glagbu.

Le château en question est entouré d'un grand parc protégé par une clôture électrifiée de trois mètres de haut. La seule porte d'accès est surveillée par des caméras et s'ouvre automatiquement,

quand des membres du personnel s'en approchent (elle est télécommandée depuis le château). Le parc est sillonné en permanence par des patrouilles de six sbires. Les personnages vont avoir fort à faire pour atteindre, sans se faire remarquer, le «château», une espèce de construction pseudo-médiévale...

A l'intérieur du château

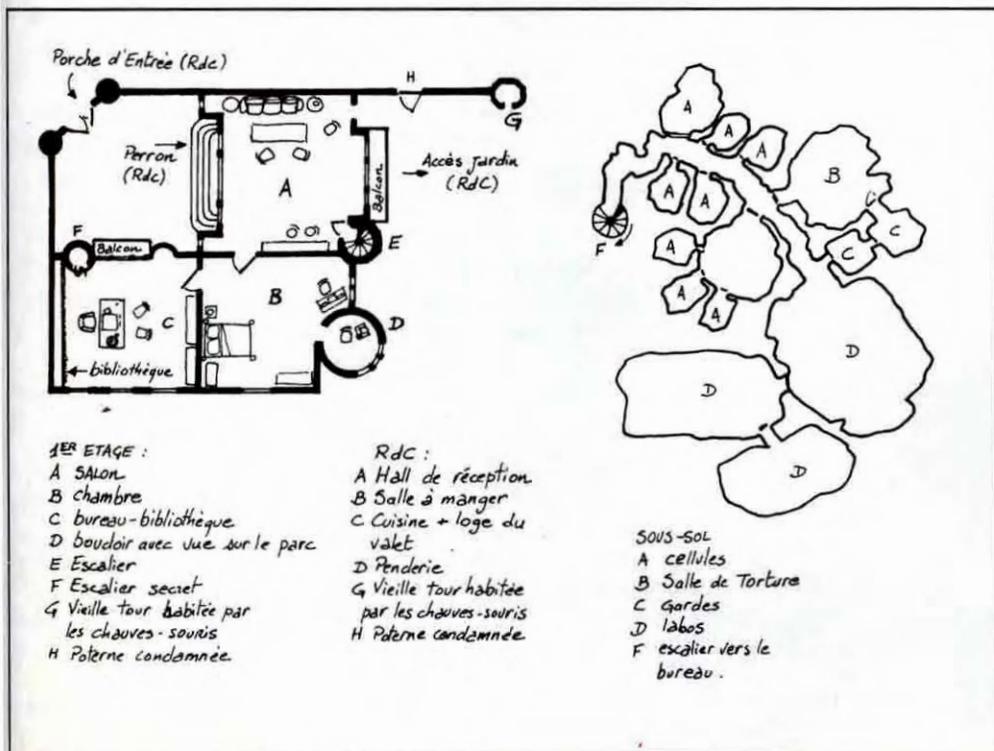
La partie supérieure du château ressemble à s'y méprendre à une boutique d'antiquités: les meubles anciens de styles divers sont entassés pêle-mêle, bien qu'il n'y ait pas la moindre trace de poussière. Le «bureau» de Kovicz est encombré d'un bric-à-brac impressionnant, en outre une bibliothèque murale qui dissimule un passage secret (il faut appuyer sur le dos de la couverture de *Guerre et Paix* pour qu'un pan de mur pivote). Ce passage

conduit aux sous-sols.

La partie souterraine semble avoir été taillée dans le roc, bien que les parois aient un peu un aspect «carton-pâte» (les décorateurs font rarement des prodiges!). Les savants kidnappés par Kovicz (dont Goldstein!) sont enfermés dans des cellules individuelles où ils travaillent sur un projet de bombe protono-nucléaire, que Kovicz espère utiliser pour faire chanter les gouvernements du monde entier. Parmi les autres salles du sous-sol, signalons un gigantesque laboratoire, une salle de torture et plusieurs salles de garde. Il serait bien étonnant que nos héros n'aient pas à affronter quelques unes des sentinelles qui font des rondes dans ce lieu!

L'affrontement final

Au moment où les personnages parviennent à libérer les savants, Kovicz fait son apparition, accompagné d'une dizaine d'hommes de main («Ah! Ah! Et vous croyez pouvoir vous en tirer comme ça?»). Le «Comte» donne l'ordre à ses hommes de ne pas utiliser leurs armes, afin de ne pas risquer de blesser les physiciens. La mêlée qui s'ensuit ne peut donc que tourner à l'avantage de nos héros! Mais Kovicz mettra à profit la cohue pour s'enfuir. Gageons qu'il reviendra dans de futurs épisodes (personnellement, j'ai toujours eu un faible pour Miguelito Loveless des *Mystères de l'Ouest*).



GÉNÉRIQUE DE FIN

Recommencez la «musique» du début.

REREPUB!...

(Extinction du poste)

Derniers conseils

Dossier : « Vampire » est un épisode « pilote ». C'est le premier de la série, et la poursuite de cette dernière dépend de son succès. Bref : essayez de tout faire pour satisfaire vos joueurs, sinon la chaîne ne vous accordera pas de crédits

pour tourner la suite de la série.

Comme vous avez pu le constater, certains passages du scénario ont été laissés intentionnellement dans le vague, afin que vous puissiez adapter le déroulement de l'aventure aux idées saugrenues des joueurs (c'est incroyable ce qui peut leur passer par la tête !). Il

va donc falloir « improviser ». Pour ne pas vous perdre dans vos délires, respectez bien les conseils qui ont été donnés dans les pages « Un univers impitoyable ». Et si les questions idiotes de vos joueurs vous prennent de court durant la partie, siffloz entre vos dents les premières mesures de *Ainsi parlait Zarathoustra* de

Richard Strauss, Opus 30, (accessoirement le thème musicale utilisé pour les infos de la 5), puis jetez sur la table le quotidien du jour en murmurant d'une voix profonde : « Flash spécial d'information ». Le temps que les joueurs lisent leur horoscope, vous pourrez mettre au point une parade à leur mesquinerie...

Idées d'épisodes

Voici quelques brefs synopsis qui pourront servir de point de départ à de nouveaux épisodes de *Groupe Phénix*...

• Dossier : « Mort Blanche »

Le Kaïdong, un minuscule état asiatique, est en passe de devenir le plus grand fournisseur mondial d'héroïne. Son président, Hu-Chan-Fu, est personnellement impliqué dans le trafic et la police est corrompue. Le Groupe Phénix doit tenter de renverser Hu-Chan-Fu avec l'aide du MPKL (Mouvement Pour un Kaïdong Libre), un groupe de résistance qui vit dans les profondeurs de la jungle locale. Pour réussir, ils devront à la fois préparer un coup d'état et monter de

toutes pièces un scandale qui ternira la bonne image dont jouit Hu-Chan-Fu auprès de l'opinion internationale.

• Dossier : « Titan »

Maestro a appris qu'un commando spécial a été formé dans un camp lybien afin d'assassiner le président des États-Unis. Le Groupe Phénix doit déjouer ce complot. Le seul moyen permettant de connaître l'identité des conjurés consiste à s'introduire dans le camp terroriste en Lybie, afin de fouiller les dossiers qui sont enfermés dans son coffre. Les assassins sont au nombre de quatre et occupent des postes importants au sein de l'administration américaine (chef de service de la C.I.A.,

général, secrétaire d'état, coiffeuse de madame la présidente). Les services secrets américains — trompés par le terroriste qui les a infiltrés — risquent de croire que le Groupe Phénix cherche à abattre le président. Les choses ne sont pas simples, d'autant que l'attentat est prévu pour le 4 juillet, jour de la fête nationale américaine...

• Dossier : « Soleil d'Or »

Yukihiro Tamate, P.D.G. de la gigantesque multinationale japonaise, veut déclencher un nouveau krack boursier mondial qui servirait bien ses intérêts. Le Groupe Phénix doit empêcher cela. Le plan de Tamate est simple : les ordinateurs de la plu-

part des grandes places boursières (Paris, New York, Londres, Tokyo) ont été sabotés par des informaticiens à sa solde. A l'heure prévue, les informaticiens en question lanceront des programmes qui fourniront de fausses cotations qui plongeront le monde financier dans un incroyable chaos. Les personnages ne peuvent découvrir ce plan qu'en s'introduisant dans la Banque Tamate de Kyoto, afin de percer le coffre de l'industriel où sont notés tous les détails. Il leur faudra ensuite retrouver et mettre hors d'état de nuire les informaticiens impliqués dans le projet. Avant de trouver un moyen pour que Tamate ne recommence pas de sitôt à menacer l'économie mondiale...

Jean Balczesak

Inspirations

Comme vous avez pu vous en rendre compte, toute série télévisée est bonne à regarder pour y puiser des idées de scénarios. Vous connaissez la procédure en vigueur : vous vous dirigez vers votre poste de télé et vous appuyez sur le bouton de mise en marche. Il est conseillé de zapper fréquemment, les images sont bien plus drôles.

Si vous désirez toutefois avoir un ouvrage de référence, nous vous recommandons *La loi des séries*, de François Julien, aux éditions Bernard Barrault.

Mais surtout, ne vous contentez pas des séries normales, pensez aussi aux dessins animés. Pourquoi ne pas jouer un scénario où les personnages seraient de mignons petites alligators en peluche à la recherche de la Grande Gelée Magique à la Pistache ? N'abusez pas de ce genre d'histoire, mais une fois de temps en temps, pourquoi ne pas délirer un peu, quitte à redevenir sérieux lors de votre prochaine aventure historique.

Autres jeux

Aucun jeu ne fait explicitement référence à l'univers télévisuel. Mais il existe par contre quelques jeux parodiques, ou d'humour noir.

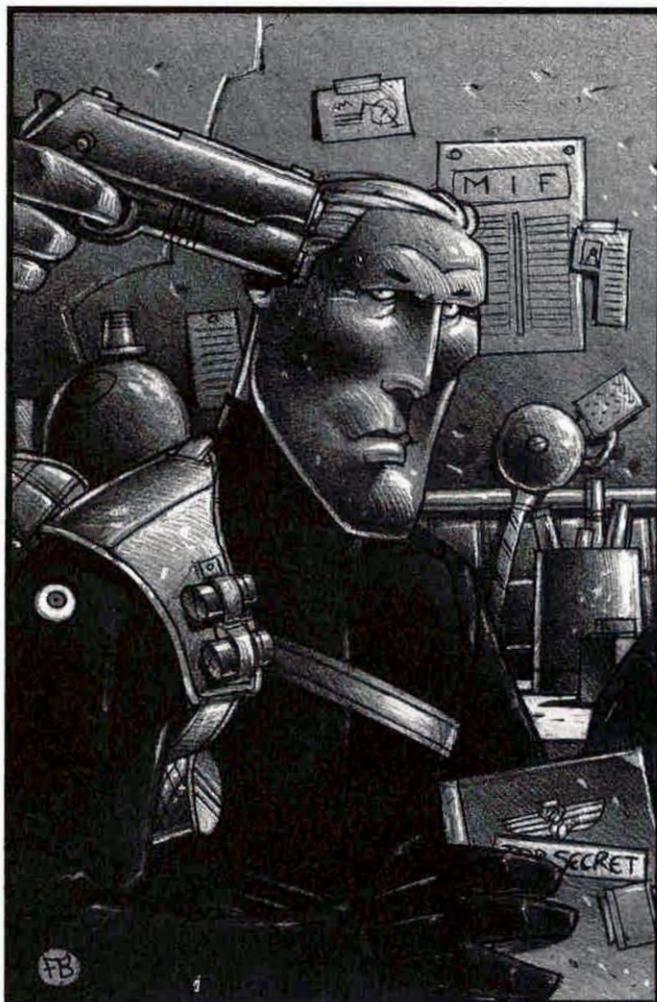
• **Paranoïa** décrit un univers bien particulier. Les personnages vivent dans un complexe souterrain, dirigé par un ordinateur déficient, et ne sachant pas ce qui se passe à l'extérieur. Leur but est de dénoncer et de détruire les mutants et les membres de sociétés secrètes. Or, tout personnage est à la fois mutant et membre d'un société secrète. A jouer à petites doses. C'est le seul jeu de rôle où l'on doit jouer contre les autres joueurs, et où le meneur de jeu est autorisé à tricher allégrement. (jeu américain de West End Games édité en français par Jeux Descartes).

En anglais

Ce type de jeu en français étant très rare, signalons rapidement deux ouvrages américains.

• **Toon**, pour découvrir l'univers des dessins animés américains (Steve Jackson Games).

• **Ghostbusters**. Inspiré directement du film *S.O.S. Fantômes* (West End Games).



On fait dans la dentelle? De mon temps, quand j'œuvrais entre Anvers et Berlin, les accessoires, c'étaient l'imper mastic et le chapeau mou!". Le vieux gorille regarde d'un œil goguenard Bob Arctor monter dans sa Lotus Esprit. "Hé! Pas par là!" crie-t-il, tandis que le bolide fonce vers le bout du quai, tombe à l'eau... et continue à rouler, sous 15 m d'eau polluée, vers un sous-marin. Changement de décor: la Lotus ressort du sous-marin, mais ici l'eau est limpide et bleu caraïbe, le sable blond, les coraux vifs. Bob guette son contact, tout en armant les micro-missiles, au cas où.... La silhouette du plongeur apparaît, s'approche... Sa chevelure blonde ondule dans les bulles. Le "contact" sort un tube de sa combinaison et écrit au rouge à lèvres, waterproof, sur le pare brise: "Etes-vous libre, ce soir?".

LES ESPIONS

LE NID DES ESPIONS

UN ESPION, DEUX ESPIONS, UNE FOULE

L'imagerie liée à l'espionnage montre souvent un héros solitaire. Bien sûr, le procédé n'est pas propre à ce genre et dans nombre de romans le héros est unique, contrairement au jeu de rôle.

Si le space opera consacre l'équipe d'exploration, le médiéval fantastique la compagnie d'aventuriers, force est de constater que l'espion moderne travaille en solo.

Vous pourrez rétorquer qu'un espion, comme un agent de la loi, a le support d'un réseau, d'un État. Il peut faire appel à des collègues. Et surtout, mener une enquête à plusieurs. Toutefois, si l'équipe enquête sur la fuite possible d'un espion ennemi à l'étranger, pendant qu'un des membres du réseau ira vérifier les agences de voyage, un autre s'occupera directement des aéroports et enfin un dernier ira interroger les loueurs d'avions. Chacun partira de son côté.

Comment cela se traduit-il en jeu de rôle? Dans tous les cas, lorsqu'une partie des joueurs est séparée des autres, le meneur de jeu écoute alternativement un groupe puis l'autre, en demandant à chaque fois aux «absents» de quitter la table un moment pour ne pas entendre la conversation. Si cela ne se produit qu'une fois ou deux dans une partie, il s'instaure une espèce de suspense: «Qu'est ce que les autres peuvent bien avoir trouvé d'intéressant?». Par contre, si un des groupes monopolise sans arrêt le meneur de jeu, les autres vont s'ennuyer, penser à autre chose et décrocher tout à fait.

Pour remédier à cette situation, et réunir quand même plusieurs joueurs, il y a une solution: de l'action, encore de l'action, toujours de l'action.

Classique mais efficace

Un scénario d'espionnage commencera donc par une enquête, au cours de laquelle les personnages pourront fouiner un peu chacun de leur côté, puis vous embrayerez sur des scènes d'action; poursuites diverses, fusillades, cavalcades, etc.

Lors de l'enquête, si vous voulez que vos aventuriers restent groupés, arrangez-vous pour que les renseignements à obtenir nécessitent l'action concertée de plusieurs personnages (l'exemple

le plus simple: créer une diversion pour éloigner une patrouille de gardes).

Enfin, faites s'enfuir un des abominables grands méchants juste sous le nez de vos espions, et que la poursuite commence...



RÈGLES DE POURSUITE

Afin de rendre les scènes de course-poursuites plus attrayantes, nous vous proposons une légère adaptation des règles de jeu.

Distance

Estimez la distance entre les deux poursuivants: Près, Normal, Loin, Très loin, de façon proportionnelle à la vitesse. Cela veut dire qu'une distance de cinquante mètres entre deux hommes qui courent peut être estimée à Normale, mais qu'un kilomètre est simplement Loin entre deux voitures de course.

Pour la suite des règles, vous utiliserez un nombre qui symbolise la distance: Près = 2, Normal = 6, Loin = 10 et Très loin = 14.

Poursuite simple

Le but du poursuivant est de rattraper son adversaire et donc de faire diminuer la distance. Le but du pourchassé est de s'éloigner suffisamment pour arriver à semer le chasseur. Le meneur de jeu va découper la poursuite en petites séquences (de l'ordre de quelques secondes) où les deux protagonistes vont faire un Test. S'il s'agit de course à pied





on choisira Corps + Action + Humain, s'il s'agit d'un engin rapide ce sera Corps + Perception + Mécanique (c'est la Perception qui est impliquée car il s'agit de savoir anticiper les actions de l'adversaire).

On compare les résultats pour savoir qui rattrape l'autre. Pour cela, le fait de réussir ou de rater le Test n'est pas important, il suffit de réussir mieux que son adversaire.

La différence entre les deux Marges donne la distance de laquelle les poursuivants se rattrapent où s'éloignent.

Exemple :

Alain Brocs poursuit Michel Gaillard, ils sont tous les deux en moto. La distance de départ est Normale soit 6. La valeur de Corps + Action + Mécanique d'Alain est de 8, celle de Michel de 7. Première séquence : Alain obtient un 10, c'est un échec de 2. Michel obtient un 4, c'est une réussite de 3. La différence entre leurs deux Marges est donc de $3+2=5$. Elles s'additionnent car il y a un échec et une réussite (si Alain avait réussi de 2, la différence aurait encore été en faveur de Michel mais cette fois de $3-2=1$). Comme c'est Michel qui a gagné ce duel, il s'éloigne et on augmente la distance qui passe de 6 à 11 ($6+5$). Michel est maintenant loin d'Alain.

Talents et vitesse

Dans la règle précédente, nous avons supposé que la valeur des deux conducteurs était équivalente, ainsi que celle de leurs machines, ce qui n'est pas toujours le cas.

Si un personnage a le Talent de Conduite Automobile, il a une Difficulté de +1 à ses Tests. Si un personnage a le Métier de Conduite Automobile, il a une Difficulté de +2 à ces mêmes tests.

Si deux véhicules sont à peu près équivalents, ne faites pas d'ajustements. Par contre si l'un des deux va vraiment plus vite, mais en restant dans la même catégorie de vitesse, donnez une Facilité de +1 au conducteur du véhicule le plus rapide.

Manœuvres risquées

C'est bien le diable si personne ne vient s'interposer à un moment ou à un autre sur le trajet des deux véhicules. Un conducteur prudent ralentira et son prochain Test aura une difficulté de -2. Si il décide de passer outre et d'essayer d'éviter l'obstacle par une manœuvre, il faut qu'il refasse un Test pour savoir si la manœuvre a réussi ou non. Si elle échoue, au meneur de jeu d'en tirer les conséquences (roue voilée, tête à queue, simple cabossage, etc.)

Vitesses très différentes

Il peut arriver que deux véhicules très différents se poursuivent : un hélicoptère et un vélo, un piéton et une voiture, etc. Dans ce cas, il est évident que s'il n'y a pas d'obstacles, le véhicule le plus rapide rattrape le plus lent. Pourtant, cette grande vitesse peut être un handicap à faible distance car le pourchassé a plus de maniabilité. Voici comment pro-

céder pour gérer cette situation.

Le véhicule le plus rapide a un bonus de 4 à ses jets de dés. Il va donc rattraper à un moment ou à un autre le pourchassé. Mais il ne le rejoint vraiment que s'il tombe pile sur sa cible. Sinon il l'a dépassée.

Exemple :

John Fleed s'enfuit dans un étang pour échapper à un hélicoptère. La distance de départ est de 16, elle devient rapidement de 4. Le conducteur de l'hélicoptère réussit de 6 son Test par rapport à celui de John, le calcul de la distance donne -2. A la séquence suivante, l'hélicoptère commence donc à la distance 2 de Fleed.

Le pilote du véhicule le plus rapide peut essayer de ralentir son engin. S'il veut freiner de 1, il fait un Test Perception + Action + Mécanique avec une Difficulté de -1. S'il veut freiner de 2, il a une Difficulté de -2. Tout échec est interprété par le meneur de jeu (hélicoptère qui tombe en flammes par exemple).

Distance de tir

Si un des poursuivants veut tirer sur l'autre tout en continuant à avancer, il a une Difficulté égale à deux fois la distance (-2 pour une distance de 1, -4 pour une distance de 2, etc.).

GADGETS

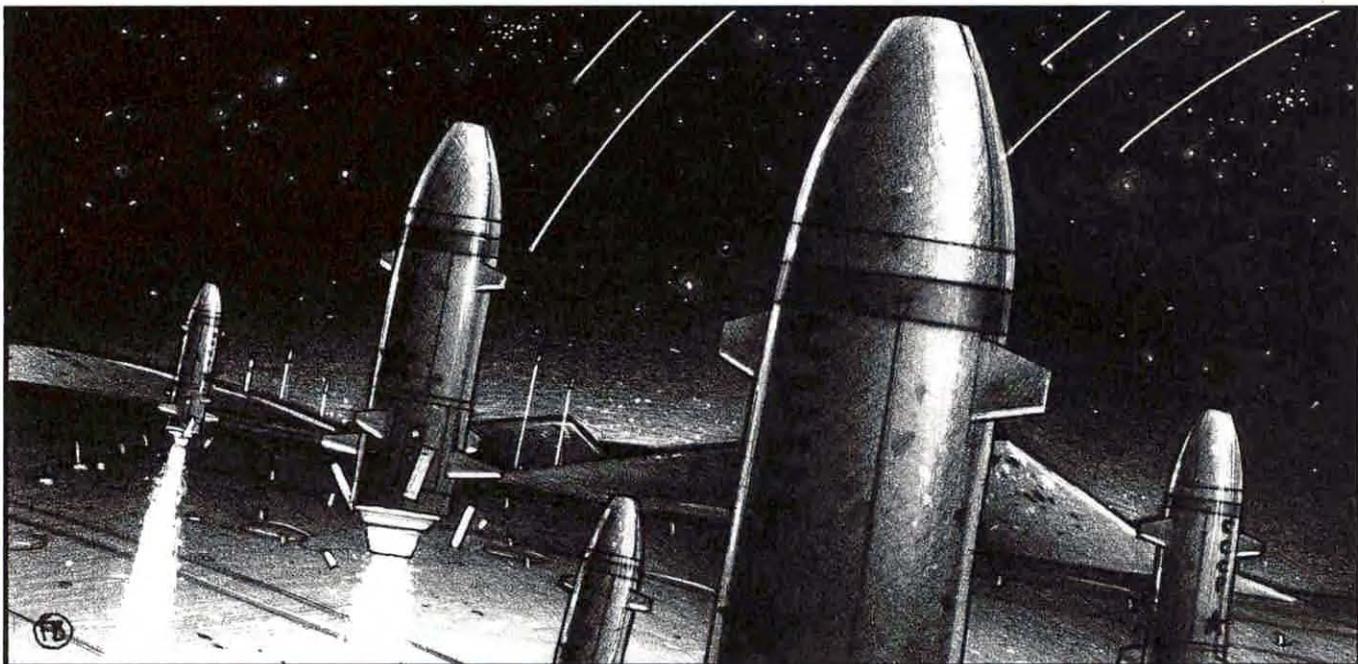
Pas de bonne aventure d'espionnage sans gadgets divers. Voici une petite liste pour vous inspirer lors des longues soirées d'hiver :

- **Objet soporifique** : n'importe quel crayon, briquet, walkman peut être transformé pour lâcher un nuage de gaz.
- **Droque de vérité** : pour faire avouer vos ennemis. Faites quand même faire un Test Esprit + Résistance + Humain à la victime.
- **Talkie-walkies divers** : dans le nœud de cravate par exemple.
- **Vêtements truqués** : réduits en charpie et mouillés, ils se transforment en séchant en explosifs.
- **Pistolet à grappin** : pour ne pas rester coincé au bas d'un mur.
- Etc.



L'ESPRIT D'OCTOBRE

OU LA DIRECTIVE ZOMOVIEF



Ce scénario est prévu pour un seul joueur, celui-ci incarnant le rôle d'un agent secret de haut vol du K.G.B. Bien que conçu pour un personnage masculin, l'histoire peut être adaptée à un personnage du sexe dit « faible ». Signalons aussi qu'il est plus ardu à faire jouer que les autres scénarios et qu'il s'adresse plutôt à des joueurs ou meneurs de jeu ayant déjà pratiqué un peu le jeu de rôle.

RÉVEIL DOULOUREUX

Quelque part entre San Francisco et Los Angeles, mardi 8 août 1989, 9 h 15.

Sergeï Mamaïev se réveille dans un lit. Il est habillé d'un simple caleçon de bain et a encore le goût du sel sur les lèvres. Sa tête le fait terriblement souffrir, comme si elle servait de bourdon à une énorme cloche...

Une musique douce et le ressac des vagues forment le bruit de fond. Comme il ouvre

les yeux, il découvre à son chevet une jeune femme fort belle en maillot de bain, ses longs cheveux plaqués par le sel. Il remarque une alliance au doigt de la jeune femme et réalise qu'il en porte une également...

Son mal de crâne est consécutif au traitement chimique du lavage de cerveau et cette femme est membre du réseau Onoff, très bonne comédienne et capable de tenir son rôle

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT DE L'HISTOIRE...

Le joueur incarne le rôle de Sergeï Mamaïev (alias John F. Harrigan), espion du K.G.B. Il opère depuis plusieurs années aux U.S.A. avec un certain Wladimir Onoff. Une solide amitié, forgée par une constante émulation, lie les deux hommes. Mais l'arrivée au pouvoir de Gorbatchev et la mise en place de sa politique de transparence et de révisionnisme étatique va briser ce que le temps avait établi. Onoff est un extrémiste qui hait les Américains. Sous les précédents dirigeants soviétiques, il avait été chargé de diriger un réseau totalement indépendant du K.G.B. et destiné à appliquer la directive Zomovief. Cette directive, édictée sous Staline en octobre 1947 et dont les Occidentaux ne connaissent que le nom de code « l'esprit d'Octobre », prévoit, en cas de défaite soviétique dans une guerre nucléaire, de continuer la lutte en fabriquant et en faisant exploser sans relâche des bombes de toutes les lettres de l'alphabet (A, H et autres) sur le sol des U.S.A. Poète, Onoff a baptisé son réseau *Barsa Kelmès*, le lieu de non retour, du nom turkmène d'un désert, un désert de feu. Depuis 1973, Onoff est le chef de ce réseau. Le K.G.B. n'est pas au courant, pour lui Onoff est un agent comme tant d'autres, à l'instar de Mamaïev. Jugeant la directive Zomovief périlleuse et désuète, le maître du Kremlin veut éliminer cette menace latente de guerre et décide la dissolution du réseau. Onoff ne

l'entend pas de cette oreille et, tout en obéissant en apparence aux ordres, conçoit le projet de déclencher une guerre nucléaire qui, il en est persuadé, verra la victoire totale de l'U.R.S.S. Ne pouvant faire confiance à personne, il agit seul, à l'insu des membres de son réseau et des agents du K.G.B.

Onoff disparaît soudainement. S'inquiétant pour son ami, notre héros le recherche et découvre son atelier de fabrication de bombes dans une petite maison individuelle de Auckland, Californie. Il y est capturé par les hommes d'Onoff qui ordonne de lui laver la mémoire pour le conditionner à sa guise (voir plus loin). Cette action a un double but : polariser les membres du réseau sur cette tâche (Onoff veut avoir les mains libres pour son forfait) et mettre hors circuit la seule personne pouvant l'arrêter : Sergeï Mamaïev...

Juste avant que Mamaïev ne sombre dans l'inconscience, Onoff reste seul avec lui et lui annonce qu'il va changer de visage et faire exploser une bombe nucléaire, quelque part aux U.S.A. Il délire Mamaïev de l'en empêcher...

Deux semaines se sont écoulées. Onoff sort de convalescence et la mémoire de Mamaïev est presque anéantie. Son conditionnement peut débiter et avec lui le scénario.

CHRONOLOGIE

Voici la chronologie des événements à venir :

J - 7476 : naissance de Mamaïev à Krasnoïarsk, Sibérie occidentale.

J - 25 : Mamaïev découvre le plan d'Onoff et est capturé par les membres du réseau. Onoff s'enferme dans une clinique de chirurgie esthétique.

J - 10 : Onoff sort de convalescence.

J - 9 : Début du scénario. Mamaïev se réveille avec un sacré mal de crâne. Onoff passe à Berkeley prendre les réservations pour la croisière.

J - 8 : Onoff arrive à Seattle et loge chaque nuit dans un hôtel différent.

J - 4 : Onoff dénonce au F.B.I. l'antenne K.G.B. de San Francisco.

J - 3 : Départ du navire de croisière pour l'Alaska.

J 0 : Boum !

jusqu'au bout. Elle se nomme Ludmilla Harrigan, née Slivanov, son père est un réfugié politique russe. Elle apparaît comme superficielle et futile, mais il n'en est rien. Elle doit amener Mamaïev à croire qu'il est un agent de la C.I.A. spécialisé dans les affaires russes. Il n'y a aucun faux pas dans ses actes, tout est voulu, calculé.

Les premiers mots qu'elle prononce sont en russe. Rapidement, elle se reprend et s'excuse, elle avait oublié que John (le prénom que Mamaïev est sensé porter) lui avait interdit de parler cette langue. Elle lui explique son mal de tête par un accident de voile. Alors qu'ils voguaient à bord de leur voilier, un coup de vent a violemment projeté la baume d'un bord à l'autre. John l'a reçu en pleine tête et est tombé à l'eau. Il ne doit la vie qu'à la rapidité de réaction et le sang-froid de sa compagne...

Mamaïev ne se souvient de rien, ni de l'accident, ni de sa vie antérieure. « Sa » femme peut lui apprendre nombre de choses sur lui, toutes justes (à part son nom : John Harrigan), pour le mettre en confiance, des choses comme des détails personnels, des habitudes mais rien sur sa vie professionnelle. Normal, John est sensé être un espion et ne lui a jamais parlé de son métier...

Dans les différentes pièces de la maison, une résidence sur pilotis donnant sur la plage, Mamaïev trouve des objets lui appartenant : rasoir, disques préférés, photos diverses. Tout cela ayant été volé dans son véritable appartement. Une chose cependant cloche, il n'a pas de marque de bronzage

sous son alliance alors qu'il en a une sous sa montre...

Son mal de tête est soigné avec ce que sa femme présente comme étant des comprimés de paracétamol, en fait ces comprimés renferment un cocktail chimique de lavage de cerveau. Ils n'ont aucun effet antalgique. Ils neutralisent la remontée des souvenirs propres à Mamaïev, tant qu'il les prend. S'il demande un médecin, elle en appelle un, faux bien sûr qui ne fera que lui donner les mêmes produits sous une autre forme. La ligne téléphonique est étroitement contrôlée par un membre du réseau qui filtre tous les appels. De faux appels d'« amis » s'enquérant de l'état de notre héros sont prévus au programme...

Mais le réseau n'est pas omnipotent. Si Mamaïev insiste pour sortir de la maison, pour aller dans un hôpital par exemple, le réseau ne pourra pas suivre. L'ordre est alors d'éliminer Mamaïev. Ludmilla possède un petit automatique qu'elle garde toujours à portée de main et en cas d'échec, les deux porte-lingues qui écoutent tout ce qui se dit dans la maison grâce à des micros directionnels, prendront le relais. Mamaïev devra alors défendre sa vie contre des ennemis sur lesquels il sait encore moins de choses que sur lui-même, c'est-à-dire moins que rien...

La façon pour Mamaïev de sortir de ce guêpier est d'adopter le profil bas. Ne rien dire ni faire qui puisse éveiller les soupçons de sa compagne, faire semblant de prendre les comprimés et attendre les flashes de mémoire de plus en plus fréquents, pour

savoir enfin qui il est et de quoi il retourne...

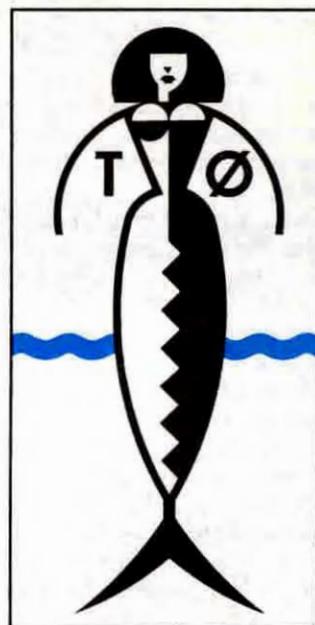
La récupération de sa mémoire est lente et progressive. Elle s'opère par flots de souvenirs fugaces apportant des certitudes à Mamaïev. Tout d'abord, il se souvient d'avoir tué un homme, de sang-froid. Un ennemi.

Mais ce n'était pas en tant de guerre, il ne portait pas d'uniforme. Il se souvient ensuite d'avoir beaucoup voyagé : l'Europe, l'Extrême-Orient, l'Amérique du sud. Puis il se rappelle plusieurs des identités qu'il a portées durant sa longue carrière, sans qu'aucune ne « sonne » juste.

Mamaïev devrait en être là de ses acquis quand on essaiera de lui faire croire qu'il est un agent de la C.I.A. (voir plus loin).

Deux souvenirs en particulier reviennent comme des leitmotiv. Le premier se déclenche chaque fois qu'il utilise un banal appareil électrique. La commande ON/OFF le met mal à l'aise sans qu'il sache pourquoi. Il éprouve un très net sentiment de danger. Le second est une image qui ne le quitte pas : une sirène blanche sur une mer d'or, l'emblème de la société d'Import Export TransOcean Ltd (voir San Francisco). Trouver cette société et s'y rendre, est le déclic qui lui rendra la mémoire comme si on ouvrait les vannes d'un barrage. Si Mamaïev échappe à ses gardiens, il peut en recherchant la signification de cette vision retrouver ses amis et sa mémoire. Le meneur de jeu lui facilitera la tâche, en lui faisant découvrir cet emblème dans la vitrine d'un magasin, sur une boîte de jouets « made in Singapore ».

Si le sujet John Harrigan se « comporte bien », le second jour en début d'après-midi, un « collègue de travail » vient le voir. Ludmilla va piquer une tête dans l'océan, il en est toujours ainsi quand John reçoit de tels visiteurs. L'homme s'enquiert de l'état de sa santé puis lui « dévoile » qu'ils sont tout deux des agents de la C.I.A. Il essaye de lui rappeler qu'il s'était infiltré dans une entreprise d'Import Export servant de couverture à des espions russes. Ordre lui a été



donné récemment de liquider ces espions et de camoufler le nettoyage par un incendie. Mais voilà l'accident de bateau a retardé l'exécution du plan. Il faut absolument effectué cette mission et notre héros est le seul à pouvoir la mener à bien... Il ne peut lui en donner des preuves, un espion est discret par essence et vit uniquement dans l'ombre. Le « collègue » espère que la mémoire va lui revenir avec cette révélation.

Cette entreprise, la TransOcean Ltd, Mamaïev la connaît bien puisqu'il en fait réellement partie et que les espions qu'il doit liquider ne sont autres que ses vrais amis. Le « collègue de travail » ne fait évidemment pas partie de la C.I.A. mais des fidèles de Onoff et a menti à notre héros, pour essayer de le discréditer auprès des services officiels du K.G.B. Onoff sait que le reconditionnement de Mamaïev a peu de chance d'aboutir et qu'il aurait été plus sage de l'éliminer, mais son orgueil l'oblige à prouver qu'il est le plus fort...

San Francisco, la TransOcean Ltd (J - 7)

Cette antenne du K.G.B. ne compte que six membres qui ne sont autres que les employés de l'entreprise. Le chef, Nikita Ludnikof, est le supérieur direct de Mamaïev et d'Onoff. Parmi les caisses de produits d'importation est dissimulé un véritable petit

arsenal, de quoi soutenir un siège : AK74, RPG7, M203, M79 et autres armes de guerre. Tous les « employés » portent un automatique en permanence, Ludnikof possède un Nagant.

Onoff a pris soin de déclencher son projet insensé durant une mission officielle que lui a confié le K.G.B. Il est donc impossible de le rappeler. De plus, il a prévu que Mamaïev déjouerait son piège, aussi il a pris soin de lui mettre d'autres bâtons dans les roues. Entre autres, en sapant à coups d'insinuations, la confiance qu'avait Ludnikof en Mamaïev. Et dans le même temps, il a dénoncé ce dernier au F.B.I., et à J - 4, dans trois jours donc, il fera de même avec la TransOcean Ltd depuis Seattle...

A son arrivée à la TransOcean Ltd, Mamaïev est désarmé et enfermé dans un réduit. Ludnikof l'accuse d'être un agent américain et ne prend pas au sérieux les allégations de notre héros concernant Onoff (qui a ce moment-là retrouvé toute sa mémoire). Mamaïev peut facilement s'évader, trop facilement même. En bon espion, il peut se faire la réflexion que s'enfuir prouverait sa culpabilité aux yeux du K.G.B. Mais c'est le seul moyen d'arrêter Onoff...

Si des membres du réseau Barsa Kelmes ont été capturés vivants, ils ne parleront pas d'eux-mêmes. Ce sont des professionnels, mais les hommes du K.G.B. aussi. Cinq jours sont nécessaires pour briser leur résistance, les informations recueillies confirment les dires de Mamaïev, mais il est trop tard. Beaucoup trop tard...

LES MEMBRES DU RÉSEAU BARS KELMES

Ce sont tous, hommes et femmes, des experts en physique nucléaire et en techniques de combat. Triés sur le volet, ils forment une élite tant intellectuelle que physique. Ils sont tous prêts à se sacrifier et essaieront de ne pas se laisser prendre vivants. Une capsule de cyanure est dissimulée dans un bouton ou une doublure de vêtement. Il suffit de la mordre pour se donner la mort.

♦ 5	≈ 4	♥ 4	* 5
◀ 4	▶ 2	♣ 2	■ 2
♣ 1	♠ 0	♣ 0	♠ 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

LA TRAQUE

Si Ludmilla Harrigan a pu s'enfuir, Mamaïev peut aisément la retrouver. La maison sur la plage lui appartient. Elle est serveuse dans un fast food drive in de la Bay Area, elle virevolte entre les voitures sur ses patins à roulettes. Dès qu'elle aperçoit Mamaïev elle cherche à s'enfuir. La poursuivre en voiture est le seul moyen de la rattraper (utilisez les règles de poursuite définies dans les pages précédentes).

La convaincre de collaborer n'est pas impossible, elle ne sait rien des projets d'Onoff mais accepte d'aider Mamaïev. Elle peut par exemple lui enseigner comment désamorcer une bombe nucléaire (ce qu'elle sait faire, comme tous les membres du réseau Barsa Kelmes). Le meneur de jeu laissera notre héros exercer son charme sur elle et leur accordera au moins un jour de romance pour que sa perte n'en soit que plus dure. En effet, la fille sera tuée par le K.G.B. à la première occasion (tireur d'élite, chauffard...).

Le meneur de jeu doit jouer sur la paranoïa du personnage, il doit penser que le K.G.B. est partout, sursauter à chaque pétarade de moteur, suspecter tout le monde...

Onoff a abandonné la maison qui lui servait de repaire et l'atelier de fabrication de bombes a été démantelé. Son nouvel appartement, un studio d'étudiant à Berkeley, est surveillé par le K.G.B. : un étudiant révisant ses cours sous un arbre (voir fiche de personnage). Ses coups d'œil répétés sur la porte de l'appartement éveillent aussitôt les soupçons de Mamaïev. Il doit d'abord se « débarrasser » de lui avant d'y pénétrer. Onoff est tellement sûr de lui, il pense avoir suffisamment d'avance pour ne pas effacer systématiquement ses traces derrière lui. Dans la poubelle, Mamaïev trouve des dizaines de prospectus de croisières, de grands spectacles, etc. Le seul indice que notre espion peut trouver, se trouve sur la bande du répondeur téléphonique. C'est un message délivré d'une voix gracieuse : « Vos réservations sont prises, vous pouvez venir les chercher



à l'agence dès demain matin. » Une visite systématique des agences de spectacles et de voyages de Berkeley permet d'associer un visage à cette voix, un charmant visage d'ailleurs. Onoff a pris des réservations pour deux croisières, l'une dans le golfe du Mexique, l'autre le long des côtes de l'Alaska. En examinant les cartes, Mamaïev réalise que le trajet de la croisière d'Alaska passe près d'une base importante du S.A.C. (Strategic Air Command : commandement militaire chargé de maintenir en alerte permanente les bombardiers et les missiles nucléaires). A n'en pas douter, Onoff est parti pour l'Alaska. Le départ est prévu de Seattle à J - 3. Malheureusement, il n'y a plus de places disponibles sur le navire...

Seattle

A partir de Seattle, Mamaïev échappe au K.G.B. mais va tomber dans les griffes du F.B.I., le contre-espionnage américain. Bill N. Rogers est chargé de l'arrêter. Le style des agents du F.B.I. est très différent de celui de leurs homologues du K.G.B., mais ils n'en sont pas moins dangereux.

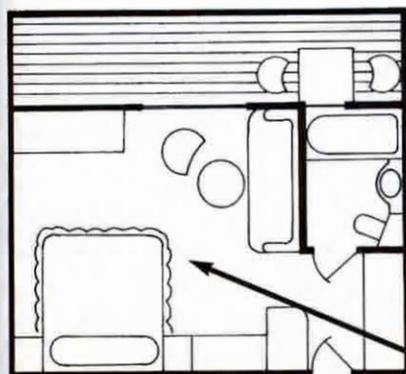
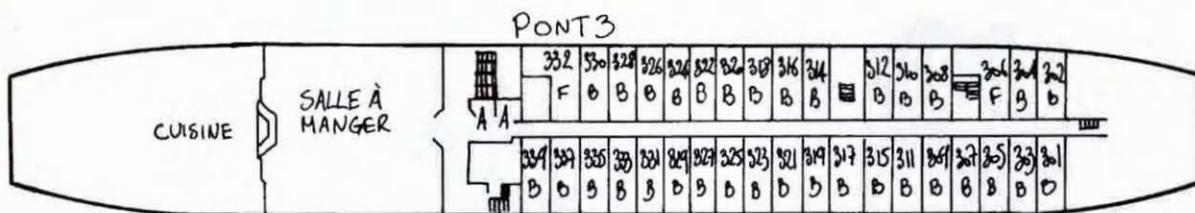
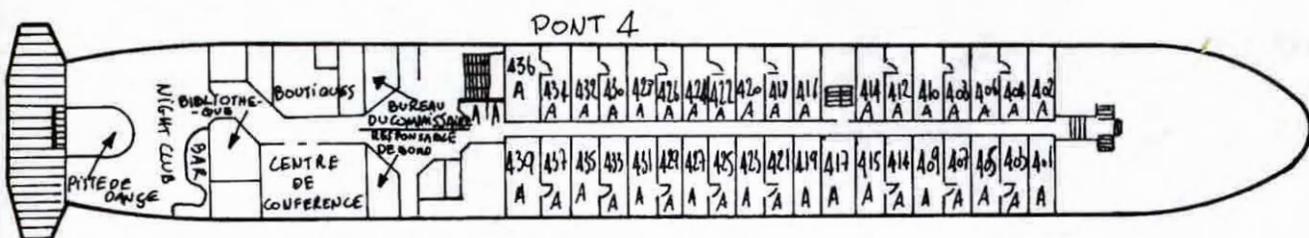
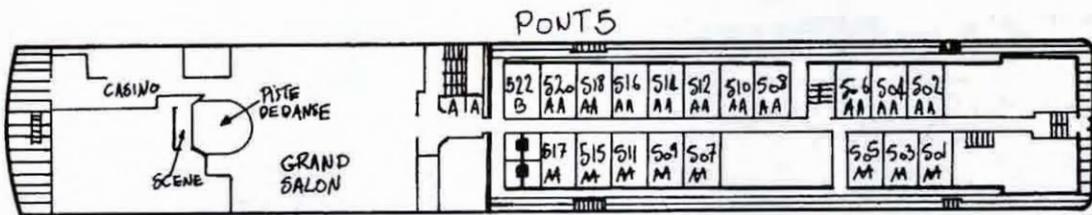
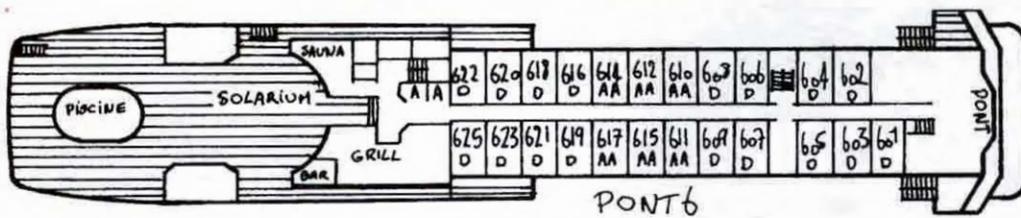
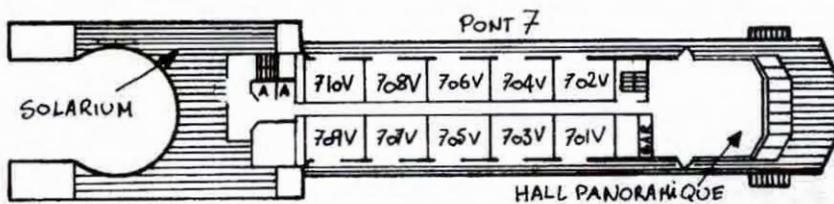
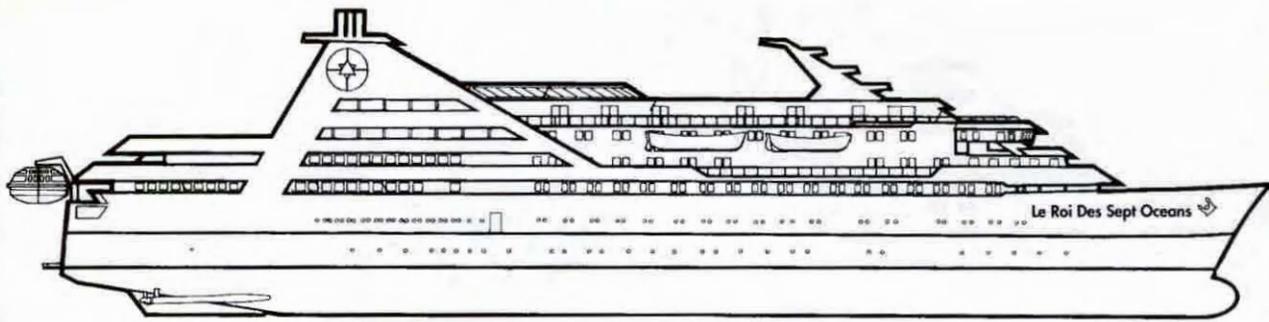
Pour le côté dramatique du scénario, notre espion doit tomber dans les mailles du filet

tendu par Rogers et se blesser légèrement en essayant de s'enfuir. Mamaïev est emmené dans un hôpital de la ville. Sa chambre est gardée par la police et Rogers commence aussitôt à l'interroger. Il ne croit pas un mot de sa rocambolesque histoire, quoi qu'il raconte, vérité ou mensonge. En revanche, la doctoresse qui le soigne est plus réceptive. S'il s'en aperçoit, Mamaïev peut tenter de la mettre de son côté. Même si elle fait mine de refuser dans un premier temps, elle acceptera finalement. Elle droguera le café du garde qui campe dans la chambre, et sa collaboration s'arrêtera là. Le meneur de jeu peut laisser Mamaïev un nombre variable de jours aux mains du F.B.I., le tout étant qu'il puisse monter à temps à bord du navire.

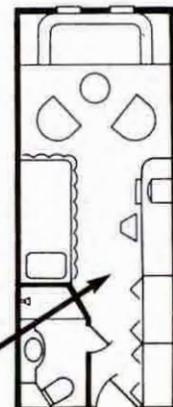
Mamaïev n'a pas de billet, mais une fois de plus son charme va lui être bien utile. Une des participantes à la croisière attend patiemment son ami sur le quai, les billets à la main. Le bateau va bientôt partir. Un peu de culot suffit pour prendre la place du retardataire. Rogers aussi monte à bord, à la dernière minute...

Si Mamaïev a tout dit au F.B.I., cette femme n'est pas la voyageuse eseuilée qu'elle paraît





Le Roi des Sept Océans



LES AGENTS DU F.B.I.

Costume sombre, cravate, cheveux courts, Ray-Ban noires, une grosse bosse sous l'aisselle...

N'ayez pas peur de les jouer un peu «ridicules». Tout comme les Russes sont un peu stupides dans les James Bond.

♦ 5	≈ 4	♥ 4	* 5
< 4	→ 2	♣ 2	■ 2
♠ 1	♣ 0	♠ 0	♠ 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

être. En fait c'est Sharleen Fitzpatrick, un agent de la C.I.A., dépêché sur place en toute hâte (voir fiche de personnage). Son rôle est d'aider l'espion russe si besoin est, et de s'assurer qu'il ne s'enfuit pas... Par mesure de sécurité, Rogers ne connaît pas l'existence de cet agent.

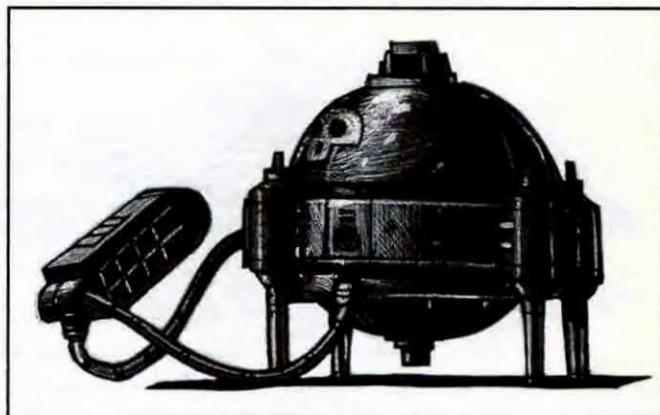
L'Alaska

A bord du bateau, le problème pour Mamaïev est d'éviter Rogers tout en dénichant Onoff. Ce dernier a pris l'identité d'un illusionniste qui fait des tours de magie tous les soirs sur la scène de la grande salle du pont 5 (voir

plan). La bombe est cachée dans la cabine d'Onoff (pont 3, cabine 326B), dans l'une des malles contenant le matériel de scène.

La cabine de Mamaïev et de sa belle est une des plus luxueuses, avec véranda privée (cabine 704V, pont 7). Onoff repère son ancien collègue et Rogers dès le premier jour et il va mettre l'agent du F.B.I. sur la piste de Mamaïev. Rogers est borné, il ne peut être raisonné, même par la compagnie de Mamaïev (si c'est l'agent de la C.I.A.). Notre espion doit donc s'en débarrasser, le tuer n'est pas forcément la bonne solution. Le talion serait alors appliqué sans faiblesse, une fois le monde sauvé.

Rappelez à Mamaïev que si Onoff a changé de visage, il a dû conserver ses yeux vairons et sans doute aussi son habitude de sucrer abondamment son café. Plusieurs passagers sucent allègrement leur nourriture (c'est un vice assez répandu) et le médecin du bord à les yeux vairons mais ce sont là des fausses pistes. Lors d'une représentation de



magie ou en le croisant dans une course, Mamaïev peut remarquer que l'illusionniste porte une lentille sur l'œil droit. C'est une lentille colorée, de la même couleur que son œil gauche...

Rogers hors course, Onoff doit se débrouiller seul. Il ne tentera pas d'assassiner Mamaïev, mais il pourrait s'emparer de sa compagne et l'entraînera dans sa chambre. Il exerce alors un chantage odieux. Si notre héros entre dans la cabine, il la tue. De toutes façons, Onoff est décidé à mourir, il n'a plus rien à perdre... Passer par le hublot, après avoir descendu en rappel le long

des flancs du vaisseau est un exercice banal pour Mamaïev (mais ne lui facilitez pas trop le travail, laissez-lui croire que la manœuvre est dangereuse). Onoff maîtrisé (ou abattu par l'agent féminin de la C.I.A. si le combat tourne à l'avantage d'Onoff), il ne reste plus qu'à désamorcer la bombe... Il s'agit d'une sphère de métal entrelacée de fils et de diodes clignotantes. Les éventuels cours de désamorçage qu'il aurait pu suivre lui sont alors d'un grand secours. Faites faire un test */</>/-4 s'il n'est pas entraîné. Difficulté 0 si il a suivi des cours.

LE MONDE EST SAUVÉ

Que va alors faire Mamaïev? S'il a descendu Rogers, il risque de recevoir une balle dans la nuque de la part de sa compagne (si elle fait partie de la C.I.A. bien sûr). Il peut essayer de retourner chez les siens. La liquidation de l'antenne, dont il est au courant par les informations télévisées, ne plaidera pas en sa faveur. La solution est peut-être à l'Ouest. A moins, qu'ayant séduit la jolie espionne de la C.I.A., ils n'aillent tous deux goûter aux joies du soleil des Bahamas, laissant leur Tokarev et Berreta au vestiaire pour toujours. Qui sait?...

Pierre Lejoyeux

Inspirations

Bien sûr, si vous désirez trouver des idées pour de nouvelles aventures, nous ne pouvons que vous conseiller de visionner une fois encore l'intégrale des films de James Bond.

Pourtant, cette vision de la vie de l'agent secret: belles femmes, gadgets, vie trépidante... n'est pas celle de la plupart des vrais espions. Ces derniers ressemblent plutôt au jeune étudiant qui fait un stage dans une entreprise, ou au père de famille qui note les allées et venues des bateaux dans le port de pêche à côté de chez lui. Le rôle de l'information et de la désinformation est aussi très important et les agents des services secrets passent parfois leur vie dans des bureaux à rédiger de fausses nouvelles.

Autant dire qu'il n'y a rien de suffisamment exaltant dans tout ceci pour vivre des aventures de jeu de rôle. C'est pourquoi nous vous conseillons plutôt de vous reporter à des films ou à des livres d'aventure pour chercher des idées de décors ou d'aventures. Néanmoins, si vous désirez retrouver une ambiance un peu plus sombre, lisez:

- les ouvrages originaux de Ian Fleming (les James Bond).
- les romans de John Le Carré.
- la bande dessinée *XIII*, de Vance et Van Hamme, Dargaud.
- les quotidiens et les journaux scientifiques. En effet, il vous suffit de tomber sur des articles comme «Disparition de quatre appelés du contingent» et «A-t-on trouvé la drogue qui permet de rester éveillé 72 heures sans effets secondaires» pour concocter un petit scénario où des cobayes militaires auraient été enlevés par une puissance étrangère.

D'autres jeux

En français

• Il n'existe en langue française qu'un seul jeu de rôle entièrement consacré à l'espionnage, il s'agit de James Bond — le jeu de rôle.

Son système de simulation est relativement simple, et les règles, bien ordonnées. Il vous permettra donc sans grande difficulté de retrouver l'ambiance des films (plutôt que des livres) de l'espion britannique.

Si vous désirez continuer à jouer avec les règles de Simulacres mais que vous craquez pour les gadgets, les véhicules et les armes du beau James, vous pouvez vous procurer uniquement un supplément qui a pour nom *Manuel du Service Q*. (James Bond et Manuel du Service Q sont édités par Jeux Descartes. Pour une critique détaillée, consultez Casus Belli n° 47).

En anglais

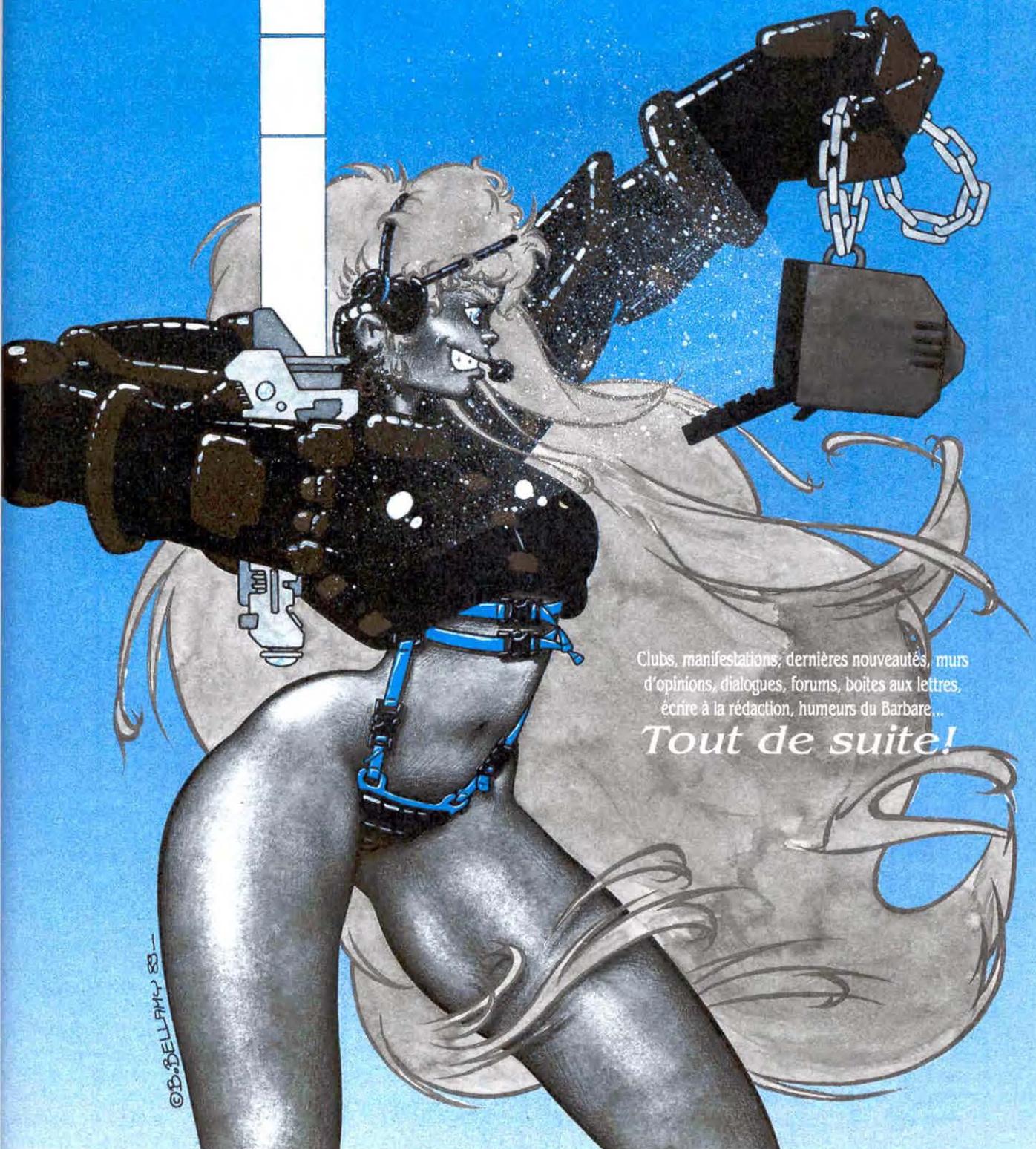
• Le concurrent le plus sérieux de James Bond est sans conteste Top Secret/S.I. Ce jeu assez ancien est édité par TSR (qui édite aussi Dungeons & Dragons) mais a été entièrement revu et corrigé récemment (voir article dans Casus Belli 50).

Son intérêt est de montrer toutes les facettes de l'espionnage. Les nombreux suppléments parus et ses règles de complexité moyenne en font un bon jeu pour les amateurs des missions secrètes. Deux suppléments sont particulièrement intéressants: *Agent 13 Sourcebook* qui explique comment jouer des espions dans les années 30 et *F.R.E.E. Lancers* qui se consacre au futur proche (genre *RoboCop* ou *Blade Runner*).

La difficulté de l'anglais des règles est moyenne (niveau 3e), celle des suppléments un peu plus élevée (1ère, terminale).

(Top Secret/S.I. est édité par TSR, on le trouve assez facilement en boutiques spécialisées).

3615 CASUS



Clubs, manifestations, dernières nouveautés, murs
d'opinions, dialogues, forums, boîtes aux lettres,
écrire à la rédaction, humeurs du Barbare...

Tout de suite!

©B. BELLAMY 88

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES, POUR ALLER PLUS LOIN...

CRÉATION DE PERSONNAGE

Si certains de vos amis ont déjà pratiqué le jeu de rôle et si vous en avez discuté, ils ont certainement évoqué la « création de personnage ».

Dans Simulacres, pour vous faciliter l'accès à ce type de jeu, nous vous avons proposé pour chaque scénario des personnages déjà construits, mais la plupart des puristes ne conçoivent de jouer qu'avec leurs « propres » personnages.

Voici donc la méthode pour créer vos personnages avec les règles de Simulacres.

Préparation

Prenez une feuille de personnage vierge (vous trouverez un modèle à la page 95). Si possible créez le personnage en collaboration avec le meneur de jeu, qui posera des questions au joueur, remplira la feuille et veillera à ce que le personnage s'insère bien à l'univers où tous vont jouer.

Le nom

C'est la première chose à faire, et pas toujours la plus facile malgré les apparences. Un nom doit évoquer une personnalité, une époque. Évitez de nommer votre personnage Totor le Déb' s'il s'agit d'un noble à la cour de Louis XIV.

Les Composantes

Leur valeur va de 3 (faible) à 6 (fort). La méthode la plus simple est de répartir 18 points entre les quatre Composantes. La meilleure est de se servir des petites cases qui sont à droite de chaque intitulé, et à gauche de la valeur de la Composante (voir fiche de personnage p 95).

La case du haut représente la naissance, la deuxième l'apprentissage (jusqu'à l'âge adulte) et la troisième les événements de la vie. Si la valeur de la case est faible, on la laisse blanche; si elle est forte on la coche. Une valeur faible vaut 1, une valeur forte vaut 2. La Composante est égale à la somme de ces trois valeurs.

Le meneur de jeu va poser des questions Composante par Composante au joueur pour remplir ces cases. Voyons un exemple :

Nous calculons les Composantes de John Smith. Pour le Corps, le joueur décide que son personnage est né maigrichon, qu'il a compensé en faisant de la musculation en classe, mais qu'il n'a plus entretenu sa forme par la suite. Cela fait donc 1, 2 et 1, le Corps vaut 4. En Instincts, Smith est né avec de l'intuition (valeur forte), qu'il n'a pas trop cultivé dans l'adolescence (valeur faible) mais dont il s'est beaucoup servi dans sa vie professionnelle de chasseur (valeur forte). On a donc 2, 1 et 2 en Instincts, ce qui donne une somme de 5.

On doit malgré tout veiller à ce que la somme des Composantes fasse 18 (ou moins si vous êtes masochiste). Il faut donc souvent privilégier une Composante au détriment d'une autre.

Les Moyens

Leur valeur va de 0 (nul) à 4 (fort). Le joueur doit, avec l'aide du meneur de jeu, répartir 10 points dans les quatre Moyens. En général, il faut se demander si le personnage est réceptif, actif, prompt à désirer ou résistant.

Les Règnes et les Energies

Leur valeur est de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort). Le joueur doit répartir 8 points en tout dans les Règnes et les Energies. Demandez-vous ce qui est logique que votre personnage sache (un biologiste aura au moins 1 en Végétal, si ce n'est 2).

Talents et Métiers

Choisissez un Métier et deux Talents qui correspondent à l'époque ou à l'univers dans lequel votre personnage va évoluer.

Si c'est un univers contemporain, John Smith peut choisir le Métier de comptable et les Talents de pêche à la ligne et de football. En space opera, il sera pilote d'astronef et ses Talents seront la pratique des jeux vidéo tridimensionnels et de la harpe vénusienne.

Enfance, amis et ennemis

La plupart du temps, vous créez un personnage âgé d'au moins la vingtaine. Si c'est un aventurier né, il sera sensé avoir déjà connu quelques aventures, rencontré des brigands et des honnêtes gens. Afin de donner un passé à votre personnage, nous avons prévu sur la fiche vierge des colonnes Enfance,



Amis et Ennemis. Remplissez-les et, tout en vous inventant une histoire, vous verrez que vous vous attacherez davantage à ce futur héros.

Équipement et argent

Ici, pas de règle, respectez simplement la logique et l'univers de jeu. Pensez toutefois que la plupart des aventuriers sont désargentés.

L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

L'autre point fréquemment évoqué dans les jeux de rôle est la possibilité de faire évoluer son personnage. En regardant les trois films *La Guerre des Étoiles*, on remarque que les talents psychiques de Luke Skywalker ont augmenté au fil du temps (grâce à de l'entraînement aussi il est vrai). De même, la lecture des nombreuses aventures de *Conan le Barbare* montre comment un personnage mûrit avec l'âge. Dans *Simulacres*, on simule cette évolution grâce aux Points d'Aventure.

Comment gagner des Points d'Aventure ?

C'est le meneur de jeu qui donne ces points au fur et à mesure de la partie, ou bien à la fin de l'aventure, suivant le barème suivant :

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui a réussi la mission qu'on lui a confiée gagne 3 Points d'Aventure.
- Un personnage qui n'a pas bien réussi sa mission, mais qui termine vivant gagne 1 Point d'Aventure.
- Toute action héroïque risquée (c'est-à-dire risquer sa propre vie pour en sauver une autre) rapporte 1 Point d'Aventure.

A quoi servent les Points d'Aventure ?

● On peut utiliser ces points pour augmenter ses scores en Énergie, Règnes, Moyens ou Composantes.

Mais attention, on ne peut jamais dépasser le maximum possible dans chacune des caractéristiques.
— Pour passer de 0 à 1 point dans un Règne ou une Énergie, il faut dépenser 5 Points d'Aventure.
— Pour passer de 1 à 2 points dans un Règne ou une Énergie, ou gagner 1 point dans un Moyen, il

faut dépenser 10 Points d'Aventure.

— Pour gagner 1 point dans une Composante, il faut dépenser 20 Points d'Aventure.

● On peut dépenser ses Points d'Aventure pour gagner un nouveau Talent.

Il n'y a pas de limite au nombre de Talents accessibles.

— Pour chaque Talent appris, il faut dépenser 5 Points d'Aventure.

● On peut transformer un Talent en Métier.

— Un Talent devient un Métier en dépensant 25 Points d'Aventure.

— On peut combiner deux Talents pour faire un métier, auquel cas il suffit de 15 Points d'Aventure (exemple : Chant et Théâtre pour faire carrière dans l'opéra).

Précisions sur les Métiers

Un Métier est un Talent poussé à l'extrême, permettant d'être encore plus performant. Un

Talent en médecine signifie savoir faire les premiers soins, utiliser les bons médicaments, etc.

Avec médecine en Métier, le personnage sait fabriquer des médicaments, pratiquer la chirurgie bref, est beaucoup plus performant.

Le meneur de jeu peut interdire l'accès à un Métier si le personnage n'a pas un Règne qui s'y rapporte suffisant.

Par exemple, un géologue est sensé avoir au moins 1 en Minéral.

Il n'est pas possible d'avoir plus de deux Métiers à la fois. Si on en apprend un nouveau, il faut abandonner un des deux anciens.

● On peut augmenter le maximum de ses points de Vie, de Souffle, ou d'Équilibre Psychique.

En aucun cas on ne pourra dépasser une valeur de 7.
— Pour chaque point gagné, on doit dépenser 30 Points d'Aventure.

● Enfin, nous avons vu (page 18) que le meneur de jeu peut parfois autoriser le personnage, dans une situation inextricable, à espérer un « miracle ». Après un Test réussi sous Désir + Règne, ce miracle se produit effectivement. Il était précisé que le personnage n'a le droit qu'une seule fois dans sa vie à un tel miracle. En fait, il peut « racheter » ce droit. Pour cela, il lui faudra dépenser 25 Points d'Aventure.



CRÉER SES PROPRES SCÉNARIOS EN HUIT LEÇONS

Une fois que vous aurez joué tous les scénarios contenus dans le présent livret, vous aurez certainement envie d'en créer d'autres. Si vous êtes un meneur de jeu averti et si vous avez déjà pratiqué plusieurs autres jeux de rôle, vous ne devriez rencontrer aucun problème. Mais, même si *Simulacres* est votre premier jeu de rôle, n'hésitez pas à imaginer vos propres aventures, afin de les faire jouer à vos amis. Pour vous aider, voici quelques conseils utiles qui vous permettront d'acquérir rapidement un véritable talent de scénariste.

LEÇON I : Les mystères de la création

Contrairement à une idée répandue, la création spontanée n'existe pas. Les savants, les artistes, les écrivains — et donc les scénaristes — ne sont pas des êtres bénis des dieux. L'inspiration est un phénomène qui mêle un zeste de créativité personnelle avec une part non négligeable de réflexion et de travail intellectuel. Tout commence toujours par une « idée de base ». Cette dernière est ensuite développée en fonction des goûts, des objectifs du créateur. Pour illustrer ce processus, prenons le cas d'un scénariste hollywoodien. Assis à sa table de travail, il rêve en regardant le paysage proposé par un calendrier accroché au mur : une plage lointaine avec palmiers et végétation luxuriante. Il a alors l'idée d'écrire un scénario qui se passerait sous les tropiques. Comme il a toujours rêvé de partir à l'aventure dans la jungle, il décide que ses héros seront des explorateurs. Bon, maintenant il faut trouver ce que vont faire ces explorateurs dans la jungle... Notre scénariste aime bien la chasse, alors il pense qu'un animal pourrait bien être au centre de l'histoire. Oui, mais voilà : quel animal ? En regardant autour de lui, il aperçoit alors un ours en peluche appartenant à son fils. Non, les ours ne vivent pas dans la jungle. Tiens, mais cet ourson ressemble un peu à un singe, or il y a quantité de singes sous les tropiques ! D'accord, n'empêche qu'une chasse au singe n'a rien de bien passionnant... ou alors il faudrait que le singe en question soit vraiment très dangereux. Et s'il mesurait plus de dix mètres de haut ! Emballé par sa trouvaille, le scénariste imagine l'arrivée de ses héros sur une île inconnue, leur rencontre avec des indigènes primitifs, leur découverte d'un singe monstrueux, etc. Au bout d'un moment, son scénario a bien pris forme, mais il est trop court. Il va falloir « rallonger la sauce ». Notre auteur en a un peu assez de son île exotique et il pense avoir exploité toutes ses possibilités (nature hostile, bêtes féroces...). Il regarde sa montre et se rappelle qu'il va devoir aller en ville faire quelques courses. Un instant, l'image de son singe gigantesque se superpose à celle des immeubles du centre ville. C'est l'idée qui lui manquait : ses explorateurs vont capturer le singe et le ramener chez eux ! Bien sûr, il s'évadera et fera beaucoup de dégâts...

C'est sans doute de cette façon qu'est né le scénario de ce classique du cinéma qu'est *King Kong*. En mêlant des éléments disparates suggérés par son cadre de vie et ses goûts personnels, un scénariste peut tout imaginer. Voyons maintenant quelle méthode il convient de suivre pour utiliser efficacement les ressources de son esprit.

LEÇON II : Le choix du cadre et du type d'aventure

La première question à vous poser est : dans quel genre d'univers ai-je envie de faire évoluer mes joueurs ? Science-fiction ? Epouvante ? Médiéval fantastique ? Espionnage ? Une fois que vous avez arrêté votre choix, essayez un peu d'affiner votre monde. Quelles seront ses particularités ? Laissez votre esprit divaguer et notez pêle-mêle les idées qui vous viennent à l'esprit. Sachez cependant qu'il n'est pas nécessaire de décrire en détail votre univers imaginaire. Les joueurs n'en découvriront qu'une infime partie au cours du scénario, limitez-vous donc à l'essentiel. Dans un premier temps, nous vous conseillons cependant d'utiliser les cadres « prêt-à-jouer » proposés par les scénarios du présent livret.

Ensuite, vous allez devoir choisir un type d'aventure. S'agira-t-il d'une enquête ? D'une chasse au trésor ? A moins que les personnages ne doivent remplir une mission quelconque ? Pour vous aider dans votre choix, pensez aux films et aux livres que vous avez aimés.

Pour illustrer les conseils, nous prendrons comme exemple *Les aventuriers de l'Arche perdue*.

— Cadre : le monde à la veille de la Seconde guerre mondiale, traité sur le ton des séries B/bandes dessinées d'aventure.

— Type d'aventure : chasse au trésor.

LEÇON III : L'idée de base

Nous y voilà ! Qu'est-ce que vont devoir « exactement » faire vos aventuriers ? Sauver la fille d'un prince ? Attaquer une banque ? Voler un secret d'État ? Sauver le monde d'une invasion extraterrestre ?... Les possibilités sont illimitées.

L'idée de base, comme son nom l'indique, va servir de fondation à toute votre aventure. Ce qui ne veut cependant pas dire qu'elle SERA toute l'aventure, bien au contraire. Ainsi, dans *Les aventuriers de l'Arche perdue*, Indiana Jones essaye de retrouver l'Arche d'Alliance — c'est l'idée de base. Mais les scènes qui impliquent directement l'Arche sont relativement peu nombreuses. La plus grande partie du film montre le héros en butte aux nazis qui veulent également mettre la main sur l'Arche.

LEÇON IV : L'intrigue

Comment les personnages des joueurs vont-ils se retrouver impliqués dans l'aventure ? Que doivent-ils faire pour réussir le scénario ? Dans quel ordre les événements devraient-ils s'enchaîner ?

L'intrigue, c'est le fil d'Ariane de votre aventure. Elle est obligatoirement linéaire. Elle prend les personnages à un point A, pour les conduire à un point Z, en passant par B, C, D, etc. Découpez-la autant que possible en « chapitres » — exactement comme on le fait pour un roman. Le premier chapitre sera une introduction expliquant aux joueurs qui ils sont, où ils sont et leur donnant des indications concernant la tâche qu'ils vont devoir accomplir. Les chapitres suivants seront autant d'étapes « obligatoires » qu'ils devront suivre pour arriver au dernier chapitre : le dénouement de l'aventure. Dans un conte, le premier chapitre commence par « il était une fois », et le dernier se termine par « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants ». Votre intrigue devra suivre le même schéma. Écrivez un synopsis de votre aventure, afin d'en définir la trame. A ce stade, il est extrême-

ment important de rester logique. Votre bon sens doit être votre guide. Si vous voulez que vos joueurs se plongent dans votre aventure, il faut qu'ils puissent y croire. Soignez la crédibilité de votre scénario.

Exemple *Les aventuriers de l'Arche perdue* :

— Chapitre 1 : Indiana Jones est un aventurier/archéologue qui va souvent récupérer des objets rares dans des endroits dangereux.

— Chapitre 2 : Indiana Jones est chargé par le gouvernement américain de retrouver l'Arche d'Alliance.

— Chapitre 3 : notre héros s'envole pour le Tibet afin de retrouver le médaillon de Ra qui est censé permettre de localiser l'Arche.

— Etc.

(Il est possible de créer des scénarios non linéaires, en jouant beaucoup plus sur des ambiances, des descriptions de lieux, des événements conditionnels. Mais cela réclame, à la fois de la part du meneur de jeu et des joueurs, une grande maîtrise et une habitude du jeu de rôle. Sans compter une grande capacité d'improvisation. Dans vos premiers essais, nous vous conseillons fortement de rester dans ce cadre séquentiel).

LEÇON V : Les péripéties ou intrigues secondaires

Une intrigue trop simple devient vite lassante, c'est pourquoi vous allez devoir greffer dessus quelques péripéties qui seront en fait autant de « mini aventures ». Pour chaque chapitre de votre histoire, essayez d'imaginer un problème que devront résoudre les joueurs. Il peut s'agir d'une énigme, d'une attaque par des personnages non-joueurs, d'une tracasserie administrative, etc. Ces intrigues secondaires embrouilleront suffisamment les joueurs pour qu'ils ne ressentent pas la linéarité de l'intrigue et les maintiendront sur leurs gardes. Le but de ces péripéties est de les pousser à se demander en permanence : « Et maintenant, que va-t-il se passer ? ».

Essayez de doser les problèmes auxquels vous confrontez vos joueurs, afin qu'ils soient de plus en plus difficiles. Une progression constante entretient le suspense.

Vous pouvez aussi superposer une « intrigue secondaire » à votre intrigue de base. Les joueurs auront alors deux problèmes principaux à résoudre.

Exemple *Les aventuriers de l'Arche perdue* :

— Intrigue secondaire : les nazis veulent être les premiers à récupérer l'Arche.

— Péripéties du premier chapitre : Indiana Jones doit récupérer une idole en or dans un temple bourré de pièges. Un de ses concurrents l'attend à la sortie avec toute une tribu d'indigènes sanguinaires.

— Etc.

LEÇON VI : Sachez rester simple

Vous n'êtes pas obligé de décrire en détail tous les éléments de votre scénario. Quelques notes et quelques schémas suffiront amplement à vous permettre de jouer. Simulacres est un jeu qui se prête merveilleusement à l'improvisation. Si vous n'avez pas « tout » prévu, n'oubliez pas que vous pourrez improviser en cours de partie. Il vaut cependant mieux réfléchir à l'avance à tout ce que les joueurs pourraient être tentés de faire. En essayant de vous mettre à leur place, vous pourrez préparer des parades à leurs délires. Mais quels que soient vos efforts, vous ne pourrez pas tout prévoir. Alors en cas de pépin, improvisez, en essayant de rester cohérent avec votre aventure et votre univers.

Exemple *Les aventuriers de l'Arche perdue* :

Les scénaristes ne nous expliquent pas tout dans le film. Ainsi, on ignore : si Indiana Jones a son permis de conduire, si ses parents sont toujours en vie, quel est son salaire, quelles ont été ses précédentes aventures, s'il aime manger du poisson... Tous ces détails sont inutiles pour la conduite de l'aventure.

LEÇON VII : Conseils en vrac

a) Motivez vos joueurs : pour que les personnages se lancent à l'aventure, il faut qu'ils aient une raison de le faire, que ce soit l'appât du gain, la peur du châtement, le désir de sauver le monde, la curiosité, les obligations professionnelles, etc. Exemple : si les nazis mettent la main sur l'Arche, le monde sera en péril !

b) Soignez vos méchants : les adversaires qu'affronteront vos héros ont tout intérêt à être pittoresques. Un nain bossu et pervers fascinera certainement plus vos joueurs qu'une petite fille en socquettes blanches (quoique...). Exemple : le professeur Belloch est un bellâtre imbu de sa personne et sans scrupules, le professeur nazi est un sadique au visage repoussant, le garde de l'aile volante est un géant chauve, etc.

c) N'hésitez pas à faire dans le grandiose : l'avantage des parties de jeux de rôle sur les films, c'est que vous ne risquez jamais de devoir renoncer à une scène pour des raisons budgétaires. Alors, imaginez des décors somptueux et impressionnants que vous décrirez en détail à vos joueurs. Essayez de les émerveiller ! Les « effets spéciaux » ne coûtent rien quand on se contente de les imaginer. Exemple : le temple du début des « Aventuriers », la ville en ruine, la base des sous-marins, etc.

d) Prévoyez une « grande scène » : la scène finale d'un scénario doit en principe être le « clou de l'aventure ». Les joueurs doivent être récompensés de tous leurs efforts par un moment hautement dramatique. Exemple : la scène de l'ouverture de l'Arche d'Alliance.



LEÇON VIII : Comment susciter l'inspiration

N'hésitez pas à vous inspirer de vos livres, films, feuilletons, BD, faits divers préférés pour créer des aventures. Ne vous contentez pas de les plagier simplement si vous ne voulez pas que vos joueurs se doutent rapidement de ce qui va leur arriver. Torturez, déformez et développez vos sources d'inspiration. Ainsi, le « casse de Nice » peut très bien vous inspirer l'attaque de la chambre aux trésors d'un château médiéval. *Les Envahisseurs* peut vous donner l'idée de base d'une campagne contemporaine. *Blade Runner* peut vous fournir les bases d'un univers futuriste. Le jeu de rôle vous offre également la possibilité d'imaginer ce qui se passe après la dernière page d'un roman ou la dernière image d'un film. Avec les règles de Simulacres vous n'aurez aucun mal à adapter le dernier roman d'aventure que vous avez lu, pour lui donner une suite. Et si la ville de Gotham, telle qu'elle est présentée dans le film *Batman*, vous a plu, pourquoi ne pas l'utiliser le temps d'une partie ?

Quoi qu'il en soit, n'oubliez jamais les règles élémentaires de la logique et de la vraisemblance. Vous connaîtrez peut-être quelques déconvenues avec vos premiers scénarios, mais vous devrez persévérer. C'est en forgeant que l'on devient forgeron !

Comment adapter les scénarios de CB

Après avoir joué les divers scénarios publiés dans Simulacres, peut-être désirerez-vous inventer les vôtres, peut-être préférerez-vous en trouver des tous faits. Nous publierons dans les numéros à venir de Casus Belli des scénarios créés pour Simulacres, ou pour d'autres jeux mais avec les correspondances avec Simulacres.

Si vous jouez souvent, et que cela ne suffit pas, vous pouvez tout de même puiser, dans les anciens numéros, d'autres aventures à jouer.

Simulacres vous permet en effet de jouer les scénarios publiés dans Casus Belli lorsque vous n'avez pas la règle pour laquelle ils ont été conçus. Bien sûr, vous n'aurez pas autant de possibilités, et il vous manquera ces règles particulières qui font la richesse, la personnalité et le charme de chaque jeu de rôle. Toutefois, on hésite souvent à acquérir un jeu, car ce n'est qu'en pratiquant qu'on réalise si un thème plaît ou lasse (que ce soit le MJ ou ses joueurs habituels).

Simulacres vous offre donc la possibilité d'un avant-goût, qui vous aidera dans vos choix.

Lesquels choisir ?

Le premier critère de choix est votre attirance pour le thème, mais parfois l'histoire, le style peuvent suffisamment vous accrocher pour vous donner l'envie de jouer.

Selon les scénarios et le jeu auquel ils correspondent, vous pourrez en exploiter presque toute la matière, ou au contraire ne reprendre que la trame de l'histoire, sur laquelle il vous faudra réinventer l'habillage.

Première phase, donc: lisez le scénario en entier, et estimez si tout vous semble clair, ou si l'abondance de terme techniques vous empêche de comprendre les tenants et les aboutissants. Nous faisons plus loin un petit tour d'horizon de certains termes et scores qui peut vous aider.

L'autre obstacle à la compréhension survient quand l'univers du jeu est très riche et particulier. Sans les règles qui en régissent la vie et les détails courants, vous ne pourrez, ici aussi, que reprendre la trame de l'histoire et tout rebâtir.

Ainsi, en tant que MJ, évitez de faire jouer des amis sur le scénario d'un jeu que eux connaissent et vous non. Ils crieraient à la trahison...

Pièces détachées

Dans la plupart des cas, les trois quart du scénario seront exploitables. Une seconde lecture doit vous permettre de déterminer ce qui est à conserver et ce qui ne peut pas servir avec Simulacre.

Toute l'histoire, les lieux et plans, les personnages, sont à garder. Cela se corse pour les «monstres»: s'il s'agit de créatures de l'imaginaire collectif, pas trop de problèmes. Vampire, fantôme, zombie, dragon, lutin, goules; même si chacun les joue à sa manière, tout le monde voit à quoi l'on a à faire. Si vous avez un bon dictionnaire, consultez-le lorsqu'un monstre vous est inconnu, tout en vous semblant vaguement familier; on ne sait jamais. Les monstres des jeux de rôle sont souvent des créatures du folklore, adaptées par des écrivains, et de nouveau modifiées.

Dans les cas de monstres propres au jeu, il vous faut trouver dans le texte les indices qui s'y rapporte. Quoi que soit un Gznirge bicéphale, le fait qu'il terrorise toute une région suppose l'équivalent d'un grand fauve. S'il détruit des maisons, donnez-lui le gabarit d'un dragon de légende. Il se peut qu'une illustration le

montre en action, vérifiez... Son nom peut contenir des indices sur son aspect. Sinon, à vous d'imaginer ce qu'il peut bien être.

Enfin, vous pouvez récupérer tout ce qui concerne l'équipement, les armes des personnages (PJ ou PNJ). Cet équipement est en général indiqué clairement.

FOR16 DEX 11

Ce qui par contre peut vous poser plus de problèmes, ce sont d'une part les caractéristiques chiffrées des PNJ, d'autre part les objets magiques et les sorts pour le médiéval-fantastique.

- Dans presque tous les jeux de rôle, le personnage est défini par six à dix caractéristiques de bases, et des talents divers. A l'aide du tableau ci-contre, qui donne le sens d'abréviation et les échelles de valeurs les plus courantes, vous pourrez vous faire une idée du profil des PNJ utilisés dans le scénario. D'autant que chacun d'eux, ou les plus importants, sont décrits dans le texte. Vous pourrez alors les retraduire en personnages pour Simulacres.

- La magie est un outil très puissant, volontairement limité dans Simulacres. Certains jeux de médiéval-fantastique se permettent une débauche de sorts, car leur usage est strictement codifié et restreint. Dans les scénarios utilisant la magie, il vous faudra effectuer une autre lecture attentive, afin de cerner:

- quel usage les PNJ sont censés faire de leurs possibilités en magie (détection des aventuriers, barrières magiques, illusions, sort de combat). Les sorts sont toujours écrits in extenso, et la plupart ont des nom explicites.

- quel obstacles sont insurmontables pour les PJ sans magie (ces cas sont en principe signalés dans le scénario). Et s'il y en a, le texte prévoit-il que les personnages puissent trouver ces moyens magiques durant la partie, ou semble-t-il présupposer qu'au moins un PJ aura ce qu'il faut dès le début de partie?

Les listes de sorts imposantes de certains PNJ ne doivent pas vous impressionner. Il s'agit du choix qu'ils ont, non de tout ce qu'ils pourront lancer! Considérez qu'en moyenne, le magicien n'utilisera qu'un tiers de la liste. Rappelez-vous que selon leur nature, certains sorts seront long à préparer ou à lancer, et que ceux qui durent sont tout de même limités dans le temps. En l'absence d'indications sur ces points, faites à votre idée.

Cocktail

Puisque traduire un scénario de Casus Belli en Simulacres vous demande un petit effort, profitez en revanche de la souplesse que cela vous offre.

Sorti du cadre rigide de l'histoire telle qu'elle est écrite, vous avez à réinventer certains éléments... Pourquoi ne pas aller chercher des idées dans d'autres scénarios sur le même thème (même s'ils ne portent pas sur le même jeu)? Attention, il ne s'agit pas de mettre Dracula à la place de Goldfinger, mais de remplacer des détails inexploitable par d'autres plus faciles à utiliser, ou que vous comprenez mieux.

A défaut d'avoir sous la main d'autres scénarios, injectez donc dans votre adaptation des éléments de vos récentes lectures, de films plus ou moins récents (avec un film qui vient de sortir, l'effet est un peu trop artificiel, et nuit à la crédibilité du jeu). Ce peut être des seconds rôles qui vous ont marqué, des décors ou des accessoires originaux, des créatures bizarres.

Ce genre de recherche constitue une étape avant de vous lancer dans la création de vos propres aventures (voir pages précédentes).

Echelles

Avant de jeter un oeil sur les échelles de valeur des autres jeux, revoyons un peu celles de Simulacres, que nous visons à obtenir.

Comme on le voit de manière très schématique à propos des PNJ secondaires, on peut distinguer des personnages faible (=6), moyen (=8) et forts (=9). Autrement dit, un personnage fort dans un domaine est celui qui en additionnant une Composante (mettons 5), un Moyen (mettons 3) et un Domaine (mettons 1), obtient une valeur de 9 pour les Tests.

Le tableau ci-contre donne les correspondances de chances de réussite entre 2d6 et des dés de pourcentage. Ainsi, on voit qu'à 9 correspond 72%; ce qui en gros signifie que le personnage aura trois chances sur quatre de réussir son action, ou en d'autres termes que sur 100 tentatives, il devrait en réussir 72, et en rater 28... En théorie.

Le handicap est que les principes de Simulacres sont fondamentalement différents de ceux de la plupart des autres jeux de rôle. Traditionnellement, des caractéristiques fixes (Force, Dextérité, Intelligence, etc.) don-



Equivalence entre Test avec 2d6 et 1d100

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	3%	8%	17%	28%	42%	58%	72%	83%	92%	97%

nent une idée du personnage, qui possède par ailleurs des talents, souvent exprimés en pourcentage (nage: 25%, tir à l'arc: 58%, Baratin: 30%, etc.). Dans Simulacres, ces éléments sont fragmentés, pour pouvoir se recombiner et donner de multiples possibilités. Dans un jeu traditionnel, un haut score en Force indique donc un personnage fort, un point c'est tout. Dans Simulacres, un score élevé en Corps (6) peut se combiner avec un score élevé en Action (4), mais faible en Résistance (1), et avec en plus un Règne Animal de 2, mais Humain de 0. Nous aurons ainsi un chasseur fonceur, capable d'attaquer un fauve avec une valeur de 6+4+2, soit 12, le maximum; mais malmené par un humain, il tentera de lui échapper avec 6+1+0, soit 7, et le pauvre risque de se faire étendre. Ce n'est pas un bagarreur!

Cet exemple montre que plutôt que chercher une traduction rigide des valeurs, mieux vaut se faire une idée du PNJ, tant d'après ses caractéristiques que d'après sa description physique et et psychologique, de ses forces et ses faiblesses, et le recréer de toutes pièces dans Simulacres.

Quelques points de repère:

- Les Caractéristiques sont au nombre de six à dix. En général calculées en lançant 3d6, elle varient de 3 à 18. Dans ce cas un score de 3 est quasi-nul, 7 est faible, 11 est moyen, 15 est plutôt fort, 18 est très fort. C'est le cas de Donjons et Dragons (de Base et Règles Avancées), et des jeux de Chaosium (L'Appel de Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer ou Hawkmoon). Dans Mega, elles varient de 4 à 24, mais les valeurs au dessus de 20 sont du domaine du surhumain.
 - Les Talents, ou Compétences, ou encore Aptitudes, sont le plus souvent exprimées en pourcentage. 01 est nul, 25 ou 30 assez faible, 50 moyen, 75 ou 80 plutôt fort, et 100 top niveau! Très parlant pour l'esprit, ce genre de score existe dans de nombreux jeux de rôle.
 - Certains jeux donnent des valeurs que l'on retrouve sur une table de résolution. C'est le cas de James Bond ou Rêve de Dragon. Les deux fonctionnent grosso modo sur une échelle de 20 points, mais celle de JB 007 va de 1 à 20, tandis que celle de RdD oscille de -10 à +10. Toutes deux se combinent avec une table de difficulté.
- La référence à une table est aussi le principe de combat des Règles Avancées de Donjons et Dragons. Dans ce jeu, en dehors des caractéristiques de base, les données importantes sont:
- Les niveaux (ou des D6 de Vie, DV, pour les monstres), qui vont de 1 à beaucoup! (3 est « débutant », 8 « confirmé », 10 « très correct », 15 « impressionnant », mais on peut aller plus loin...)
 - La Classe d'armure (CA) qui indique la difficulté à être touché par une arme. Les valeurs vont de +10 (nu) à -10 (intouchable ou presque), mais 3 ou 2 est déjà bien.
 - Cas à part, Star Wars propose de faire plus que la difficulté d'une action (5=facile, 15=moyen, 30=très difficile) en lançant un nombre variable de d6, de 1 (faible) à beaucoup. 2 est faible, 4 est bien, 7 est fort, 10 ou 12 est très fort et permet surtout d'accomplir plusieurs actions simultanées...

Glossaire

Voici quelques expressions courantes et abréviations utilisées dans les scénarios publiés dans Casus Belli.

- AD&D: Règles Avancées de Donjons & Dragons.
- AdC: L'Appel de Cthulhu.
- Alignement: moralité (spécifique à AD&D)
- APP: Apparence.
- Aptitude: synonyme de Talent.
- Aventuriers: désigne les personnages des joueurs.
- Bonus: points à rajouter aux chances de réussite d'une action, ou à son efficacité.
- CA: Classe d'Armure (voir plus haut).
- Capacité: synonyme de Talent.
- C, ou CON: Constitution.
- Compétence: synonyme de Talent.
- D ou dégâts: blessures occasionnées (en points de vie) avec indication des dés à lancer, ou de la fourchette de résultats qu'on peut obtenir.
- d6, d8, d20, d100: type de dé utilisé pour un Test. Les dés courants sont des dés à 6 faces. 1d6 signifie: lancer 1 dé à 6 faces, 2d6 signifie: lancer 2 dés à 6 faces, etc.
- On trouve dans les boutiques spécialisées des dés à 4 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces, 20 faces. 1d100 signifie lancer 2 dés à 10 faces (de couleur différente): l'un indique les dizaines, l'autre les unités. Ex: dé rouge: 6, dé blanc: 8, soit 68%.
- D&D: Donjons et Dragons (règles de base).
- DEX: Dextérité.
- DV: D6 de Vie (voir plus haut).
- EDU: Education.
- Exp: points d'expérience (une règle existe sur ce point dans Simulacres, p.79).
- F, ou FOR: Force.
- Faites-moi un jet sous...: faites un test sous...
- Gros Bill: surnom d'un des premiers joueurs de jeu de rôle en France. Sa passion pour les objets magiques lui avait valu une caricature dans le n° 4 de Casus Belli. Devenu le symbole de l'inflation en puissance de certains personnages...
- I, ou INT: Intelligence.
- Instantanés de CB: suggestions de mini-scénarios à développer par le lecteur.
- Investigateurs: désigne les personnages des joueurs. (Spécifique à L'Appel de Cthulhu)
- Jet de dé sous: voir «Faites-moi un jet sous».
- Joueurs: participants d'une partie de jeu de rôle autres que le MJ.
- Localisation: attribution des blessures à une partie précise du corps (une règle existe sur ce point dans Simulacres, voir p.86).
- MJ: meneur de jeu.
- MM: Manuel des Monstres, de AD&D.
- Module: synonyme de scénario.
- Monstre: terme générique pour les créatures étranges autres que les humains et assimilés (nains, elfes) rencontrées par les aventuriers.
- Mvt: mouvement.
- Niv: niveau. Dans les Règles Avancées de Donjons et Dragons, hiérarchie de possibilité des personnages. Sur un plan de bâtiment: sens usuel.
- Passage secret (noté S): passage ne pouvant être détecté que par un spécialiste.
- PJ: Personnage-Joueur, un personnage animé par un joueur.
- PNJ: Personnage-Non-Joueur, un personnage du scénario, joué par le meneur de jeu.
- POU: Pouvoir (Spécifique au jeu Chaosium)
- Psi: pouvoirs psychiques (ou paranormaux, ou psioniques)
- Qu'est-ce que vous faites?: version mal dite de «Que faites-vous?», excusable après plusieurs heures de jeu palpitant.
- RA: rang d'attaque (ordre de priorité dans lequel chaque personnage peut intervenir dans l'action). (Spécifique à Chaosium)
- RdD: Rêve de Dragon.
- RQ: RuneQuest.
- SAN: Santé mentale (Spécifique à L'Appel de Cthulhu).
- Scénario: trame détaillée de l'aventure que le MJ va faire jouer au joueurs durant une partie de jeu de rôle.
- TAI: taille.
- Talent: capacité très spécifique d'un personnage (réparer les appareils photo, par exemple).
- Test: lancer de dés visant à voir si une action réussit ou échoue.

LA MAGIE DANS LE SYSTÈME SIMULACRES

Le jeu de rôle est à la fois un jeu réaliste, puisqu'il essaye de simuler des événements, mais aussi un jeu fantastique puisqu'on peut y faire des rencontres surnaturelles, lancer des sorts, voyager dans l'espace intersidéral.

Il nous semblait intéressant de vous proposer ici une façon de gérer le surnaturel et donc, la magie. Ce système n'est pas propre aux univers fantastiques et vous pourrez l'utiliser pour créer des chamans, des magnétiseurs ou même des sorciers de l'espace.

Nouvelles Énergies

Tout d'abord, il faut savoir que les Énergies de Puissance, de Rapidité et de Précision ne sont pas les seules. Il en existe des quantités d'autres, mais au contraire des premières, elles sont toutes surnaturelles. Et même, chaque voie surnaturelle possède sa propre Énergie, que ce soit le vaudou, le chamanisme, le spiritisme, la sorcellerie, les pouvoirs psychiques. Pour notre monde médiéval fantastique, les personnages utiliseront les Énergies de l'Air, de la Terre, de l'Eau et du Feu. Mais voyons d'abord comment ces Énergies sont utilisées en cours de jeu.

Utilisation des Énergies surnaturelles

A chaque fois que l'on veut utiliser une Énergie surnaturelle, il faut faire un Test pour savoir si la tentative a réussi. Ce Test est normal dans le sens que l'on détermine quels Composante, Moyen et Règne on utilise pour essayer d'accomplir l'action. En même temps que l'on fait appel à cette Énergie, on dépense des PS ou des EP en nombre égal à celui des points investis. Par contre, contrairement à la Précision, la Puissance ou la Rapidité, la valeur du Test n'est pas modifiée par l'utilisation de cette ressource surnaturelle.

Exemple :

Ountoumb Dareg veut connaître la décision de son oncle au sujet de la vente d'une partie du potager de sa belle-mère. Il utilise alors Esprit + Perception + Humain (valeur de 8) et il dépense 1 point d'Énergie vaudou. Le fait d'avoir utilisé 1 point vaudou n'abaisse pas la valeur du Test à 7, comme l'aurait fait la Puissance ou la Précision. Rappelons que Dareg dépensera 1 PS ou 1 EP pour l'utilisation de l'Énergie, que sa tentative réussisse ou non.

Quelle puissance a cette magie ?

Ces pouvoirs sont en général de faible puissance. On peut influencer quelqu'un pendant un court moment, communiquer une ou deux impressions avec un fantôme de fraîche date, ou faire se gratter une personne détestée, à distance. Une magie plus efficace nécessite d'utiliser des sortilèges (voir plus loin).

Quelles valeurs ont les Énergies

Comme les autres, les Énergies surnaturelles ont une valeur de 0, 1 ou 2. Le meneur de jeu, lors des tentatives d'utilisation de la magie, prendra en compte le fait que les pouvoirs invoqués avec une dépense de 2 points sont plus importants que ceux invoqués avec un seul point.

Sortilèges

La vraie puissance de la magie réside dans l'usage des sortilèges (parfois aussi appelés sorts). Pour ceci, le magicien doit travailler. Avant toute chose, il doit disposer de 5 points d'Aventure (voir page 79). C'est l'investissement de départ pour lancer son sort la première fois. Ensuite, il doit décider des effets de son sortilège, sur quoi il va agir, combien et quelles Énergies vont être utilisées, quelle va être sa durée bref ; le définir le plus précisément possible. Il indiquera aussi la Composante, le Moyen et le Règne utilisés.

Une fois cette « formule » écrite, le joueur la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas. Il peut y avoir deux raisons à son refus.

1) le sortilège est mal conçu. Un sortilège élaboré pour voir à travers une porte utilisera Perception et certainement pas Résistance, comme notre apprenti sorcier l'aura noté.

2) Le sortilège est trop puissant ou mal équilibré. Il n'est pas possible de déclencher un ouragan en quelques secondes avec seulement 1 point en Air.

Quoi qu'il en soit, le meneur de jeu garde le résultat de ses cogitations secret. Le magicien n'a plus qu'à tester sa formule et voir si elle est efficace. Mais avant de savoir comment, faisons une digression sur les jets de dés dans l'utilisation des sorts.

Double-un et double-six

Lorsque l'on fait un Test pour savoir si un sortilège fonctionne, deux cas exceptionnels peuvent se rencontrer.

A) le joueur lance un double-un (un résultat de 2 quoi !). Il réussit son sortilège, même si la Difficulté imposée l'en empêchait normalement.

B) le joueur lance un double-six (mais oui cela fait douze). Non seulement son sortilège a échoué (même s'il avait des bonus) mais en plus le choc en retour de l'Énergie lui fait perdre autant de Points de Vie qu'il avait investi d'Énergie dans sa tentative. Ainsi, si Altogast le magicien veut rendre son sortilège de feu à la fois plus Puissant et plus Précis, il aura dépensé en tout 3 points, qu'il perdra en Points de Vie s'il tire un douze.

Mon sortilège fonctionne-t-il ?

Pour cela, il faut pouvoir le lancer et donc, faire un Test, dépenser des points d'Énergie et des Points de Souffle ou d'Énergie Psychique. Si cela était aussi simple tout le monde serait grand magicien. Non ! Il y a encore un petit obstacle : une difficulté au Test. Celle-ci est de -4. Et tant que le personnage n'a pas réussi son test, il ne sait pas si son sortilège est valable ou non (certaines formules magiques semblent ne pas devoir fonctionner

Nom du Sort	C	M	R	E	
					Valeur :
Description :					

Nom du Sort	C	M	R	E	
					Valeur :
Description :					

puisque avec la difficulté de -4, on peut obtenir une valeur de 1 ou 2). Rappelez-vous qu'en magie, un double-un est toujours une réussite. En contrepartie, si le magicien fait un double-six avant d'avoir appris son sortilège, il doit arrêter ses tentatives, ce sort lui est désormais interdit.

Enfin, le jour où le Test réussi, le personnage sait si oui ou non son sort fonctionne. Dès que le sort est lancé pour la première fois, le personnage perd 5 points d'Aventure sur ceux qu'il avait en réserve. S'il a moins de 5 points, ce sort ne peut pas marcher.

Exemple : Mardej veut créer un sort pour marcher au plafond. Il décide que ses pieds vont devoir exercer une attirance sur les pierres. Il note donc sa formule : Corps/Action/Minéral. Il estime que ce sortilège peut être lancé avec l'Énergie de la Terre (puisque'il s'y accroche) et qu'un point est suffisant. Enfin, une durée de un quart d'heure lui semble normale. Il donne ses notes au meneur de jeu qui décide sans lui dire de l'efficacité des recherches. Mardej a 7 en Corps+Action+Minéral. Avec la Difficulté de -4, la seule possibilité pour lui de réussir à savoir si son sort marche est de faire un 2 lorsqu'il essaye de s'accrocher au plafond. Deux jours plus tard, il y parvient et remarque que ses pieds adhèrent à la pierre. Il dépense alors aussitôt 5 points d'Aventure.

Ajustement d'apprentissage

Une fois que le magicien possède un sortilège, et après l'avoir lancé pour la première fois, il devra noter le nombre de fois où il le lancera, afin de tenir à jour sa Difficulté de lancer ce sortilège. Les valeurs de difficulté sont :

- 4 pour les 4 premières utilisations
- 3 pour les 3 utilisations suivantes
- 2 pour les 2 utilisations suivantes

-1 pour l'1 utilisation suivante

Normal pour les 10 utilisations suivantes

+1 pour les 10 utilisations suivantes

+2 ensuite, et pas de bonus supplémentaire au-delà.

Puis-je utiliser d'autres Énergies en même temps que les Énergies magiques ?

On peut tout à fait moduler l'effet d'un sort en jouant sur la Puissance, la Rapidité ou la Puissance. Mais attention : en dehors de faire perdre plus de PS et d'EP, le risque de succomber à cause d'un double-six augmentent.

Et si je lance mon sortilège contre quelqu'un ?

En cas de lancer de sort sur une « victime », on procède comme pour les duels. La victime fait aussi un jet de dés sur les mêmes Composante et Règne que la « formule » du sort, mais avec la Résistance comme Moyen.



Nom du Sort	C	M	R	E	
					Valeur :
Description :					

Nom du Sort	C	M	R	E	
					Valeur :
Description :					

La plus grande marge de réussite l'emporte. Si la victime a des points dans l'Énergie correspondante, cela lui donne une un bonus équivalent.

Exemple :

Targran essaye de brûler Jerky à distance, avec un sortilège. La formule est Corps/Action/Humain/Feu. Jerky fera donc un jet de Corps + Résistance + Humain et comme il possède 1 point en Feu, il bénéficiera pour son Test d'un bonus de 1.

— Une magie élémentaire —

Les règles que vous venez de lire sont valables pour toutes les utilisations de la magie, pour n'importe quel univers ou époque, mais elles restent peut-être un peu vagues pour vous. Qu'à cela ne tienne, voici un mini système de magie élémentaire.

A) Les quatre Énergies de premier niveau

Elles ont pour nom Eau, Air, Feu et Terre. Si vous jouez avec la magie, placez-les sur votre fiche de personnage, en dessous des autres Énergies. A la création du personnage, les joueurs ne peuvent pas mettre de points dans ces cases, à deux exceptions près :

— Les Elfes, qui peuvent répartir 8 points entre tous les Règnes et toutes les Énergies, de la manière qu'ils le désirent, si ce n'est l'obligation de mettre un 2 en Végétal.

— Les apprentis magiciens répartissent leurs points comme ils l'entendent, mais ne peuvent dépasser la valeur 1 dans les Énergies magiques.

Les autres personnages devront acquérir ces Énergies avec des Points d'Aventure.

Le Feu représente l'énergie, la lumière, la chaleur. L'Eau c'est le froid, l'humidité et le domaine marin. L'Air est le léger, le volatil, le libre. La Terre est le solide, le profond, le visible.

B) Les quatre Énergies de second niveau

Les Énergies sont représentées symboliquement comme étant opposées deux à deux. Terre contre Air et Eau contre Feu. Si on les place sur un cercle (voir dessin) on définit quatre zones sur le cercle, entre deux de ces Énergies.

On appellera Brume, celle entre Air et Eau ;

Electricité, celle entre Air et Feu par ;

Boue, celle entre Terre et Eau ;

et Métal celle entre Terre et Feu.

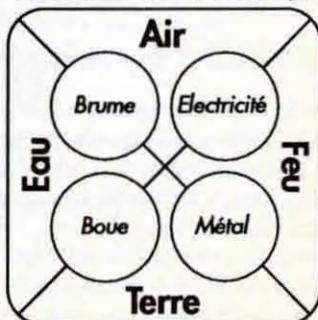
La Brume permet de construire des illusions, l'Electricité de disposer de l'énergie, le Métal de jouer sur tous les objets manufacturés et enfin la Boue régit les principes vitaux.

Pour avoir le droit de mettre 1 point dans une de ces Énergies, il faut avoir au moins 1 dans les deux qui lui donnent naissance. Attention, le fait d'avoir 1 en Eau et 1 en Air ne donne pas 1

en Brume, mais seulement la possibilité de gagner plus tard 1 point dans cette Énergie.

Pour avoir 2 dans une Énergie de second niveau, il faut avoir 2 dans chacune des Énergies qui l'engendrent. Un magicien avec 1 en Terre est un apprenti tandis qu'un

autre avec 2 en Brume est un grand illusionniste.



CRÉEZ VOS PROPRES RÈGLES

Comme nous l'avons déjà souligné, *Simulacres* se veut un jeu plutôt simple, et sans trop de compléments. Toutefois, que ce soit avec les règles de conduite ou les règles sur la magie, vous avez remarqué qu'il était possible de greffer quelques éléments par-ci par-là, au gré des univers.

Et vous vous êtes peut-être dit: pourquoi pas moi?



De l'utilité d'une règle

Au risque de paraître farfêlu, je dirais que l'utilité d'une règle n'est en aucun cas d'apporter plus de réalisme au jeu, mais de rendre la partie plus vivante et attrayante.

C'est en ce sens que l'utilisation d'un gros volume de règles, quelque soit l'intérêt du monde et du système de jeu, a tendance à endormir la table, à moins que le meneur de jeu ne soit exceptionnellement doué.

Une fois ce premier point posé, il faut se demander si la complication du système donne finalement un résultat identique ou différent. Si après avoir créé une règle, vous l'appliquez et vous vous rendez compte que les résultats sont analogues, alors abandonnez-la.

Test

Le maître mot pour écrire une règle est: test. Si vous avez concocté un joli système de navigation sous-marine, écrivez quelques aventures au-dessous du niveau de la mer pour vérifier sa validité. N'hésitez pas, lorsqu'un problème survient, à modifier cette règle. autant de fois que nécessaire.

Un exemple

Lors des premières parties de *Simulacres*, on reprochait au système de ne pas donner assez de Points de Vie et de ne pas détailler les dégâts des armes. Voici deux propositions de modification. Testez-les, et gardez celle qui vous convient. Toutefois, nous persistons à dire que la méthode de base nous semble plus simple et universelle.

Localisation

«Mais si on m'a tiré une flèche dans la jambe, je ne peux pas mourir quand même?» Mais si! Mais si! Les hémorragies peuvent être redoutables. Mais le problème n'est pas là. Il est que nombre de joueurs aiment bien savoir où ils sont blessés, et comment ils ont touché l'adversaire.

Plutôt que de garder les quatre Points de Vie habituels, nous vous suggérons de dessiner un petit bonhomme, avec des zones sur la tête, les bras, le torse, les jambes. Chaque zone aura ses Points de Vie: deux pour la tête, trois pour les autres parties du corps.

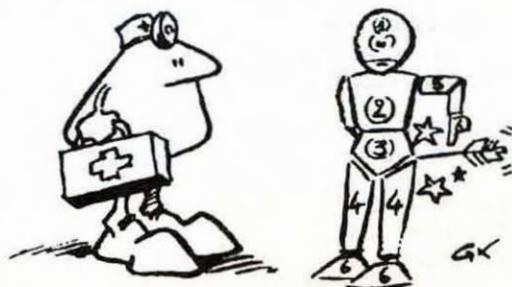
Le fait de viser quelqu'un apportera -1 au Test de Tir mais permettra de localiser plus facilement une zone sur un individu. Sinon la localisation se fait au hasard avec un dé à six faces. 1: tête, 2: bras droit, 3: bras gauche, 4: torse, 5: jambe droite, 6: jambe gauche.

Division

On peut aussi estimer que l'échelle des valeurs et des dégâts est sensiblement la même que celle pratiquée dans les règles mais que l'on préfère avoir des subdivisions. Un personnage aura par exemple 16 Points de Vie (au lieu de 4) et les épées feront environ 4 de dégâts.

Cela permet principalement de distinguer les épées longues des épées courtes. L'intérêt nous semble limité par l'obligation de fabriquer des tables donnant les dégâts de chaque arme.

Maintenant, à vous de créer et de jouer.



...LE SPACE OPERA (CONTINUED FROM PAGE 52)

Inspirations

En deux mots, le space opera, c'est de la SF (ceux qui ne savent pas que SF veut dire science-fiction sont éliminés, ils ne passent pas par la case départ ni ne reçoivent 20.000 crédits dans l'espace... La SF donc, fraîche et joyeuse. Pas de Terre post-atomique, pas de méditation douloureuse sur le devenir du genre humain, pas de paradoxe temporel inextricable... Si Alexandre Dumas avait vécu de nos jours, il eût écrit du space opera!

Certains ont accusé le space opera de n'être qu'une transposition interplanétaire du western. C'est en partie vrai. Mais la transposition en question s'est accompagnée d'une telle débauche d'imagination, d'un tel envol de rêve que les spacionefs sont aujourd'hui à des années-lumière des diligences...

Quelques références littéraires? Mais bien sûr! De Poul Anderson: *Agent de l'empire terrien*. De Leigh Brackett: *Le Livre de Mars*. De Carolyn Cherryh (c'est son nom, je n'y peux rien!): *Forteresse des étoiles*. De Gordon Dickson: *Dorsai*. De Edmond Hamilton: *Les Loups des étoiles*. De Eric Frank Russel: *Guêpe*. De E.C. Tubb: les aventures de Dumarest (17 titres parus aux Presses de la Cité sous le titre générique *L'Aventurier des étoiles*). De Jack Vance: plein de choses! Nous n'avons pas cité d'éditeurs, sauf une exception, mais ces bouquins sont en général disponibles en édition de poche.

Références cinématographiques: *Star Wars* bien sûr, mais aussi *Star Trek*, *Outland*. Et les séries télévisées: *Cosmos 1999* et *Battlestar Galactica*.

Vous l'avez compris, dans le space opera, tout est bon pour faire galoper son imagination. La cohérence de l'univers de jeu n'est pas un souci fondamental: la galaxie est vaste, les galaxies plus vastes encore! Bien sûr, vous pouvez souhaiter vous situer dans le cadre d'un des romans cités plus haut, mais ce sera votre choix

Autres jeux

• **Empire Galactique** est un jeu relativement simple, d'accès assez facile. On le trouve sous forme de livre classique (Robert Laffont) et de livre de poche (Livre de Poche). Un supplément en deux volumes: *l'Encyclopédie Galactique* est disponible. C'est un superbe recueil bourré d'idées technologiques, très bien illustré.

• **Star Wars**, le jeu de rôle, permet aux joueurs de prendre part aux combats au sein de l'Alliance contre les méchants soldats de l'Empire. Le système de jeu est très simple quoique parfois un peu long.

• **Multimondes**. Un jeu simple mais un peu fouillis. Les aventuriers sont des agents secrets dans un système solaire où l'on n'a pas encore découvert le moyen de dépasser la vitesse de la lumière.

• **Universom**. Il s'agit d'un même système de règles adapté à plusieurs visions de l'espace. Pour le moment on peut se procurer *Silrin*, *Koras* et *Whog Shrog*.

En anglais

Il existe de très nombreux jeux de space opera en langue anglaise. Ils sont en général assez compliqués car les systèmes de jeu essayent de simuler la moindre manœuvre de vaisseaux. Vous pouvez donc essayer *Traveller* (GDW, le plus vieux des jeux de SF, assez militaire dans l'âme), *Space Opera* (FGU, une référence de par ses possibilités mais aussi par sa complexité presque jamais égalée) et *Space Master* (complexe aussi).

ET LES AUTRES JEUX DE RÔLE?

Dans *Simulacres*, nous avons essayé de vous présenter les thèmes les plus couramment joués. Mais il existe de nombreux autres univers à explorer.

En voici une présentation sommaire.

Super-héros

Que vous désiriez prendre la place de Spiderman, affronter Green Lantern ou devenir un nouveau super-héros, des jeux existent pour vous satisfaire. Le seul en français est **Marvel Super héros** (Schmidt France). Très simple, il est compréhensible par tout fan des comics. En anglais, signalons **DC Heroes** (Superman, Batman et les autres) ou encore **Vilains & Vigilante**, **Champions** (il en existe une dizaine).

Science-fiction

Ce thème ne se limite pas aux voyages dans l'espace intergalactique et permet de nombreux univers très variés.

• **La Compagnie des Glaces** vous plonge sur une Terre glacée, où l'on ne se déplace plus que par trains. Un système simple mais une présentation triste. Peu de suppléments (Jeux Actuels).

• **Empires & Dynasties** est un jeu très étrange. On pense se trouver dans un monde médiéval fantastique mais on découvre rapidement des extra-terrestres et une haute technologie (Editions Dragon Radieux).

• **MEGA**. Les messagers galactiques voyagent à travers les univers parallèles. Un jeu plein de possibilités pour un prix modique (Hors série Jeux & Stratégie).

• **Bitume**. La comète de Halley est passée tout près de la Terre. Dans la désolation qui règne, les motards et les automobilistes fous s'affrontent. Très Mad Max quoi! Présentation et accessibilité des règles en amélioration au fil des éditions (Croc).

• **Athnor**. En 2100, un virus s'attaque à toutes les formes de vie et les fait muter. Deux cents ans plus tard, les aventuriers auront parfois du mal à savoir où ils sont. Illustrations de Frédéric Blanchard (voir page 70 et suivantes).

• **Hawkmoon**. Après une guerre nucléaire, le monde retourne à une sorte de Moyen Age. Les monstres sont des mutants et les sorciers des savants fous. Même système de jeu que *Stormbringer* (Oriflam).

... Et il y en aurait encore beaucoup à dire,
mais nous nous limiterons pour cette fois aux
jeux en français.



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Moldrann le pieux

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	4	◀ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	6	🔥 DÉSIR	2
✧ ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	3

Règnes					
⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	1	🐾 Animal	1
↑ Humain	2	⚙ Mécanique	0		

Énergies					
Puissance	1	Rapidité	0	Précision	1



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Gôrchrôn Arkazûk

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	2
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	3
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
✧ ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	4

Règnes					
⚗ Minéral	2	🌿 Végétal	0	🐾 Animal	2
↑ Humain	1	⚙ Mécanique	1		

Énergies					
Puissance	1	Rapidité	1	Précision	0



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Syndraël

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	2
✧ ESPRIT	6	■ RÉSISTANCE	2

Règnes					
⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	2	🐾 Animal	1
↑ Humain	0	⚙ Mécanique	0		

Énergies					
Puissance	1	Rapidité	1	Précision	2



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Tahar de Mornegambe

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	1
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	4
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	3
✧ ESPRIT	3	■ RÉSISTANCE	2

Règnes					
⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	0	🐾 Animal	2
↑ Humain	1	⚙ Mécanique	2		

Énergies					
Puissance	1	Rapidité	1	Précision	0



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Theodric

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	3
✧ ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	1

Règnes					
⚗ Minéral	0	🌿 Végétal	2	🐾 Animal	2
↑ Humain	1	⚙ Mécanique	1		

Énergies					
Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Madrellena

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	2
✧ ESPRIT	3	■ RÉSISTANCE	3

Règnes					
⚗ Minéral	2	🌿 Végétal	2	🐾 Animal	2
↑ Humain	0	⚙ Mécanique	0		

Énergies					
Puissance	2	Rapidité	0	Précision	0

YORAM VAN DEREK

51 ans, 1, 65 m, 70 kg, cheveux blancs, yeux verts.
Hollandais israélite, professeur d'archéologie à l'université de Batavia, capitale des Indes néerlandaises. Spécialiste des civilisations insulaires des océans Pacifique et Indien. Réfugié en Inde durant la guerre.
Parle le hollandais, l'allemand, le

yiddish et divers dialectes indonésiens et malais.

Métier : Archéologue.
Talents : Anthropologie, Médecine.

HANNAH SKORZENY alias « KFIR », LE LIONCEAU, alias ANNA VAN DEREK

22 ans, 1, 70 m, 54 kg, cheveux noirs, yeux de jais, teint mat.
Kibboutzim séfarade, agent de l'O.S.S. (services secrets américains de l'époque) de 1942 à 1945, colonel de la Haganah. Fait partie du Sherut Yedioth, l'ancêtre du Mossad (services secrets israéliens).
Une volonté hors du commun. Une combattante accomplie. Elle n'aime ni

les Allemands, les ennemis d'hier, ni les Anglais, les adversaires d'aujourd'hui. Accompagne Van Derek en se faisant passer pour sa fille, une fille apparemment sans défense...
Parle l'anglais, l'allemand, le yiddish et l'hébreu.

Métier : Espion/Militaire
Talents : Musique, Cuisine.

HEINRICH VON EBERACHT

24 ans, 1, 80 m, 75 kg, cheveux blonds, yeux bleus.
Prussien, héritier d'une tradition guerrière séculaire. Pilote de chasse dans l'Afrika Korps, douze victoires. Abattu dans le ciel de Libye en 1942. Fait prisonnier, il réussit à s'évader et choisit de désertier, écoeuré par la guerre et les nazis. Grand amateur de jupons avec, comme tous les Allemands, une pré-

dilection pour les brunes...
Parle allemand et s'exprime assez bien en anglais.

Métier : Pilote.
Talents : Danse, Peinture.

BILL F. CESARIS

25 ans, 1, 85 m, 85 kg, cheveux roux, yeux noisette.
Américain, pilote de chasse durant la guerre du Pacifique, sept victoires. A fondé une petite entreprise de transport aérien aux Philippines avec Conaway et Von Eberacht. C'est un joyeux fêtard, une grande gueule fière d'être Texan. Toujours mal rasé, cheveux en bataille, se lave les dents au whisky.

Parle américain et s'exprime laborieusement en allemand.

Métier : Pilote.
Talents : Equitation, Mécanique.

JIM BURNS

45 ans, 1, 63 m, 64 kg, cheveux châtons, yeux bleus rougis par l'alcool.
Alcoolique au dernier degré, fait chaque soir la tournée des mêmes bars de Manille. Il sait, même si tous lui soutiennent le contraire, que l'alcool ne le tuera pas...

Métier : Aucun.
Talents : Discrétion, Radio communications.

ANDREW H. WEBSTER

30 ans, 1, 90 m, 93 kg, cheveux bruns, yeux noisette.
Officier américain, sans scrupules. Il cherche à s'enrichir par tous les moyens. Pour les PJ, il est le principal danger tant qu'ils sont à Manille. Après, il peut être le Deus Ex Machina du MJ qui sauve tout ou partie des PJ au dernier moment, principalement avec les pirates malais.

Le meneur de jeu peut l'utiliser pour compliquer l'histoire, en le faisant apparaître avec ses acolytes en pleine forêt de Bornéo ou en faisant tomber les PJ otages des pirates entre ses mains...

Métier : Militaire.
Talents : Médecine, Pilotage.

GÖRCHTRON ARKAZUK

Comme son nom l'indique, Gorchtrôn est un Nain des montagnes dont la lignée est très ancienne. C'est avant tout un mercenaire, un baroudeur qui n'aime rien tant que les missions périlleuses. Il a servi dans toutes les grandes armées au cours des dernières guerres (il n'en a pas raté une) ; guerres au cours desquelles il a récolté nombre de cicatrices et d'ennemis mortels. C'est un spécialiste du combat discret, des raids-surprise et des coups de main improvisés. Lorsqu'il ne porte pas son casque, il arbore fièrement son baret à plumes de faisan, symbole de son ancienne unité. Grognon, râleur et parfois

violent, Gorchtrôn est également irascible et avare, mais dans le fond, c'est un bon gars qui ne laissera jamais tomber un copain !

Métier : Guerrier.

(Peut transformer les dégâts de son arme en PS s'il le désire, sinon ajoute 1 PV aux dégâts de toutes les armes qu'il utilise).

Talents : Joaillerie.

Équipement : Épée courte (1 PV). Armure en cotte de mailles (l'adversaire a une difficulté supplémentaire de 2 pour blesser Gorchtrôn). 35 écus.

MOLDRAAN LE PIEUX

Moldraan est entré très jeune au monastère d'Alvith où l'on vénère la déesse Lindorlan, patronne des études et des Sages. Rapidement, sa grande sagesse a attiré l'attention des Maîtres du Temple qui lui confièrent des responsabilités diverses et de petites missions.

A présent, Moldraan est un personnage important au sein de son monastère. Agé d'une quarantaine d'années, il est sentencieux au possible, un tantinet paternel et tout à fait imbu de son rang et de sa fonction. Malgré tout, il a un cœur d'or et le courage lui fait rarement défaut. Son seul véritable « défaut »

est professionnel : il cherche en permanence à convertir son entourage...

Métier : Prêtre.

(Possibilité de faire un petit « miracle » une fois par lune — 28 jours —, à la discrétion du meneur de jeu).

Talents : Médecine des plantes, Cordonnier.

Équipement : 5 cataplasmes (redonnent 1 PV chaque). Parchemin, encre et plume. Une massue (1 PS, 2 PS sur un résultat de 2 aux dés). 30 écus.

TAHAR DE MORNEGAMBE

Tahar est le symbole vivant de sa caste : la noblesse. Il fut un temps le disciple de Moldraan, avant de servir comme écuyer chez un oncle ivrogne et d'être adoubé par son père. Tahar est un chevalier errant, en quête... d'une quête ! Il sait que le statut de chevalier est lié à l'existence d'une quête mais jusqu'à présent il est resté bredouille... Tahar est noble à tous les moments de la journée (et de la nuit) : ses paroles sont fortes et admirables, ses dons sont généreux, son comportement est exempt de toute mesquinerie, et il se bat on ne peut plus loyalement. Il est toujours poli, galant et courtois. Bref, « ce cœur généreux » (disait Moldraan) a encore « beaucoup à apprendre de la vie » (dit Gorchtrôn).

Métier : Guerrier.

(Peut transformer les dégâts de son arme en PS s'il le désire, sinon ajoute 1 PV aux dégâts de toutes les armes qu'il utilise).

Talents : Équitation acrobatique, Poésie.

Équipement : Épée longue (2 PV). Armure lourde (pas de difficulté supplémentaire au toucher mais l'armure possède l'équivalent de 2 PV et 2 PS qui lui sont retirés avant de blesser Tahar. Une fois ce capital épuisé, l'armure est en pièces). 50 écus.

SYNDRAËL

Syndraël est une Elfe mage. Vêtue d'une armure de cuir ornée de colifichets et de multiples poches, elle a longtemps terrorisé la bourgeoisie citadine avant de se lancer dans des aventures de plus grande envergure. Elle a connu Gorchtrôn au cours du célèbre « raid manqué » de Kasselrine et lui porte une certaine affection, qu'elle cache derrière des remarques acerbes sur ses capacités à se déplacer en silence ou à réagir promptement. Espiègle et un peu écervelée, elle est d'un physique tout à fait agréable et ne manque jamais d'utiliser cet atout lorsqu'elle est « en opération »...

Métier : Mage.

(Cela lui permet d'utiliser les objets magiques).

Talents : Serrurerie, Déplacement silencieux.

Équipement : Dague (1 PV). Armure de cuir (l'adversaire a une difficulté supplémentaire de 1 pour blesser Syndraël). Une corde. Un bâton de paralysie (si Syndraël réussit un jet * / ➔, elle paralyse pour 2 minutes une personne jusqu'à 15 mètres. Chaque utilisation lui fait perdre 2 PS ou 1 EP, au hasard). 35 écus.

MADRELLENA

Toute jeune, dans son village, Madrellena n'aimait guère parler aux gens. Elle leur préférerait la compagnie des plantes et des animaux. Avec le temps, la petite fille est devenue une belle femme au regard perçant, capable de commander à la nature. Madrellena est une druidesse taciturne, qui marche souvent à l'écart des autres. Sa connaissance de la nature est prodigieuse et en fait une auxiliaire très précieuse... Curieusement, Madrellena éprouve une sorte de fascination à l'égard de Syndraël, dont le comportement la laisse souvent perplexe et songeuse... Le début d'une transformation ?

Métier : Druidesse.

(Si elle réussit un test ♥ / ➔ / ♣, elle peut apprivoiser un animal. Elle s'oriente sans problème dans une forêt).

Talents : Menuiserie, pêche.

Équipement : Un corbeau dressé (il comprend des ordres simples mais précis). Un couteau (1 PV). 4 écus.

THÉODRIC

Théodric est un ancien ranger de l'unité de Gorchtrôn. Mais, écœuré par les combats et la vie de camp, il a choisi d'utiliser ses talents à lutter de manière plus active contre le Mal. Ses connaissances des techniques de combat et de la nature font de lui un adversaire redoutable. C'est un homme de grande taille, aux cheveux noirs et aux yeux gris. Il est vêtu d'une peau de loup dont la gueule recouvre son casque... Direct dans ses rapports avec les autres, il ne sait pas feindre et son caractère parfois emporté en fait un ami dangereux. Il est rapidement mal à l'aise lorsqu'il a à faire à un trop grand nombre de personnes à la fois. Il soupire en secret pour la belle Madrellena...

Métier : Ranger.

(C'est un spécialiste de la Traque et du Camouflage).

Talents : Arts martiaux (dans un combat à mains nues, il peut faire 1 PV au lieu d'un PS).

Équipement : Épée courte (1 PV). Une corde. Un briquet. 15 écus.



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	4	◀ PERCEPTION	2
☐	☐	☞ INSTINCTS	6	➔ ACTION	3
☐	☐	♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	2
☐	☐	✱ ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	3
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	2	🌿 Végétal	0
☐	☐	♀ Humain	2	🐾 Animal	0
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	2
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	4	◀ PERCEPTION	2
☐	☐	☞ INSTINCTS	4	➔ ACTION	4
☐	☐	♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	3
☐	☐	✱ ESPRIT	6	■ RÉSISTANCE	1
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	2	🌿 Végétal	2
☐	☐	♀ Humain	2	🐾 Animal	1
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	0
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	0	Rapidité	0	Précision	1



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	5	◀ PERCEPTION	1
☐	☐	☞ INSTINCTS	5	➔ ACTION	2
☐	☐	♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	3
☐	☐	✱ ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	4
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	0	🌿 Végétal	0
☐	☐	♀ Humain	1	🐾 Animal	1
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	2
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	0	Rapidité	2	Précision	2



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	6	◀ PERCEPTION	1
☐	☐	☞ INSTINCTS	6	➔ ACTION	2
☐	☐	♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	4
☐	☐	✱ ESPRIT	3	■ RÉSISTANCE	3
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	1
☐	☐	♀ Humain	1	🐾 Animal	1
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	2
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	0	Rapidité	2	Précision	1



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	4	◀ PERCEPTION	2
☐	☐	☞ INSTINCTS	6	➔ ACTION	4
☐	☐	♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	3
☐	☐	✱ ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	1
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	1
☐	☐	♀ Humain	2	🐾 Animal	2
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	2
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	0	Rapidité	0	Précision	0



Vie		Composantes		Moyens	
☐	☐	♦ CORPS	4	◀ PERCEPTION	2
☐	☐	☞ INSTINCTS	6	➔ ACTION	3
☐	☐	♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	4
☐	☐	✱ ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	1
Équilibre Psychique					
Règles					
☐	☐	⚗ Minéral	1	🌿 Végétal	1
☐	☐	♀ Humain	2	🐾 Animal	1
Souffle		☐	☐	⚙ Mécanique	1
Énergies					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Puissance	2	Rapidité	0	Précision	0



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Paul Pelletier

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	3
INSTINCTS	3	ACTION	3
CŒUR	5	DÉSIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	0	Végétal	1
Humain	2	Mécanique	1
Animal	0		

Énergies			
Puissance	2	Rapidité	0
Précision	2		



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Anne Pelletier

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	2
INSTINCTS	5	ACTION	3
CŒUR	4	DÉSIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	1
Animal	2		

Énergies			
Puissance	0	Rapidité	2
Précision	1		



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Georges Ebrard

Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCTS	3	ACTION	3
CŒUR	3	DÉSIR	4
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2
Animal	2		

Énergies			
Puissance	1	Rapidité	0
Précision	2		



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Christine Blondelle

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	4
INSTINCTS	4	ACTION	3
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	1

Règles			
Minéral	1	Végétal	1
Humain	1	Mécanique	1
Animal	2		

Énergies			
Puissance	0	Rapidité	1
Précision	2		



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Louis Libert

Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	4
INSTINCTS	4	ACTION	2
CŒUR	3	DÉSIR	3
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	3

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2
Animal	0		

Énergies			
Puissance	0	Rapidité	0
Précision	2		



Vie		
Équilibre Psychique		
Souffle		

Robert Rivière

Composantes		Moyens	
CORPS	3	PERCEPTION	3
INSTINCTS	5	ACTION	3
CŒUR	4	DÉSIR	4
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles			
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	0
Animal	1		

Énergies			
Puissance	1	Rapidité	0
Précision	0		

ULYSSE BARYON

Chef de mission scientifique. Quarante ans (la fleur de l'âge, compte tenu du fait que l'espérance de vie moyenne est de plus de cent ans). C'est un passionné du progrès des connaissances. Rien ne le fascine plus que l'extraordinaire, et le connu, loin de le rassurer, le déçoit. Son mode de pensée non conformiste lui a valu pas mal d'ennemis. D'où son affectation à une mission subalterne. Mais, subalterne ou pas, cette mission sera

remplie intégralement. Même au prix de conflits d'autorité avec le pilote, qui pourrait être plus soucieux de revenir entier que d'explorer à fond Albanus B-2.

Métier : Xéno-biologie (biologie des espèces non humaines), Biologie, Botanique.
Talents : Informatique, Médecine.

CAMILLA FORVAN

Madame Forvan est une xéno-biologiste célèbre. On lui doit la compréhension du processus de reproduction chez les eucaryotes d'Adalgr Z-5, la mise au point d'un système de communication avec les piscioïdes de Cardura M-1, sans parler de nombreux autres exploits galactiquement connus. C'est elle qui a tenu à partir pour cette petite mission, officiellement pour se détendre, en fait parce qu'elle aime bien Ulysse Baryon, dont

elle se sent un peu la mère spirituelle, car il a été son élève. Ben oui : elle a 60 ans, ce qui est encore loin de la vieillesse à « notre » époque, bien que ce ne soit plus la prime jeunesse.

Métier : Xéno-biologie (biologie des espèces non humaines).
Talents : Don des langues, Anthropologie, Histoire terrestre, Dessin.

FABIUS TEMPORIS

Benjamin de l'équipe (25 ans), Fabius Temporis est remarquablement doué pour la communication. Donc bien sûr pour les langues, dont il parle une quantité impressionnante. Mais aussi pour tout ce qui concerne les transmissions, la diplomatie, la publicité ou les techniques pour apprivoiser les animaux. Bref, il sait se rendre sympathique... Ce qui peut malheureusement, avec des caractères comme Ulysse ou Cindrella, avoir des effets opposés !

Métier : Linguiste.
Talents : Apprivoisement des animaux, Utilisation des moyens de transmission, Vidéographe.

JASON MAREST

C'est le commandant de bord. Rompu à la navigation dans les systèmes non balisés, c'est un gaillard d'une quarantaine d'années, le cuir tanné par les rayons cosmiques et couturé par les souvenirs de multiples bagarres dans les bars de tous les astroports. Il se sert à merveille de son poignard comme de son pistoler (et de ses poings). Ce mercenaire a été recruté par le Service d'Exploration et de Mise en Valeur de la Zone Stellaire

Albane (SEMV-ZSA) malgré bien des hésitations : sa moralité est douteuse et son goût pour les boissons fortes certain. Mais il respecte les contrats qu'il signe et reste sobre quand il pilote.

Métier : Pilote.
Talents : Tir au pistoler, Maniement du poignard, Corps à corps, Astrogation, Réparation mécanique, Réparation électronique.

CINDRELLA GRIMM

C'est une jeune femme d'une trentaine d'années, sortie récemment de l'école d'astro-navigation, couverte de diplômes. Mais ceux-ci ne lui ont pas permis de passer outre aux lourdes règles d'embauche et d'avancement des compagnies spatiales ayant pignon sur rue. Elle a choisi l'aventure et répondu aux propositions du SEMV-ZSA. Attention : elle est jolie, elle le sait, mais quand elle dit non, c'est non !

Métier : Astrogatrice (discipline scientifique du calcul des routes entre étoiles, à la fois en espace normal et en vitesse PVQL).
Talents : Réparation électronique, Corps à corps, Pilotage d'astronef.

HASSI R'MEL

La Fédération de la constellation de l'Aigle (ou Fédération de l'Aigle), d'où sont issus nos héros, regroupe des planètes de peuplement mixte. Si les humains d'origine terrestre prédominent, une minorité non négligeable est composée d'autres races, notamment de félhmanoïdes arcturiens : les R'Myrn. Ancien militaire, Hassi R'Mel est un très gros « chat » à crinière et pelage bleuâtre, doté de mains à griffes rétractiles (2PV de dégâts). Excellent combattant (quoiqu'un

peu borné), il est chargé de la défense de l'expédition, c'est-à-dire de la mise en œuvre des systèmes d'armement, sous l'autorité du chef de mission au sol, sous celle du commandant de bord dans l'espace. Son âge : 35 ans, mode arcturien (l'âge moyen pour sa race).

Métier : Ingénieur d'armement (aucune arme n'a de secret pour lui).
Talents : Progression silencieuse, Mécanique, Electronique.

ANNE PELLETIER

Vacancière, 22 ans, la femme de Paul Pelletier. Une jeune femme sportive. Gentille, mais un peu impulsive. Très amoureuse de son mari.

Métier : Étudiante en langues orientales.

Talents : Danse, Escalade.

PAUL PELLETIER

Vacancier, 23 ans, en lune de miel avec Anne, sa femme. Ouvert et sympathique, un seul — petit — défaut : le goût du rangement poussé jusqu'à la maniaquerie.

Métier : Agent d'assurances.

Talents : Bibliophile, Mathématiques.

CHRISTINE BLONDELLE

G.A., 27 ans, posée, intelligente et patiente. Heureusement pour elle. Parce que les mères abruties qui assistent aux stages d'astrologie et de peinture sur soie dont elle s'occupe ont de quoi exaspérer n'importe qui ! Enfin, ça lui laisse tous les après-midis pour décompresser. Heureusement, sinon elle aurait craqué depuis longtemps.

Métier : Animatrice.

Talents : Astrologie, Peinture.

GEORGES EBRARD

G.A., 25 ans, moniteur de plongée. Somme toute, c'est une bonne façon de passer ses vacances : logé et nourri au paradis, avec pour seule contrepartie de consacrer deux après-midis par semaine aux élèves du cours de plongée. Evidemment, ce n'est pas toujours drôle : certains débutants sont lamentables, mais il s'en accommode.

Métier : Plongée sous-marine.

Talents : Secourisme, Trekking.

ROBERT RIVIÈRE

G.A., 29 ans. Médecin du Village. On ne peut pas dire que le travail afflue : des coups de soleil, des allergies, des intoxications alimentaires chaque fois que le chef cuisinier teste une nouvelle recette... autant dire rien. Ce qui lui convient bien, somme toute... Avec tout ce qu'il boit, il aurait du mal à répondre avec efficacité à un cas d'urgence.

Non qu'il soit alcoolique : il a découvert qu'il supportait mieux la chaleur avec un peu d'alcool dans les veines. Quelle saleté de climat !

Métier : Médecin.

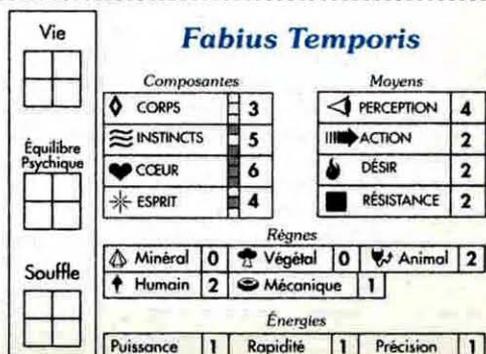
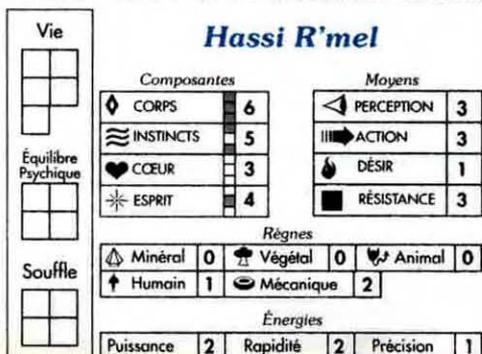
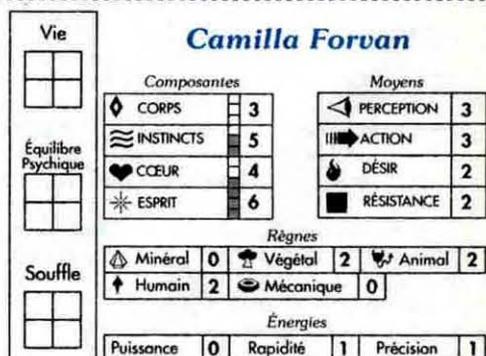
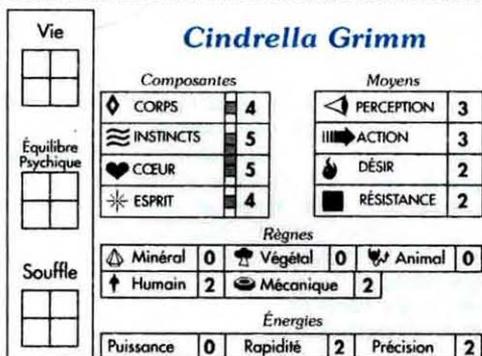
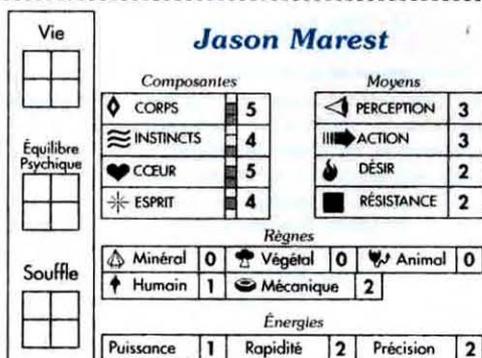
Talents : Connaissance des insectes, Voile.

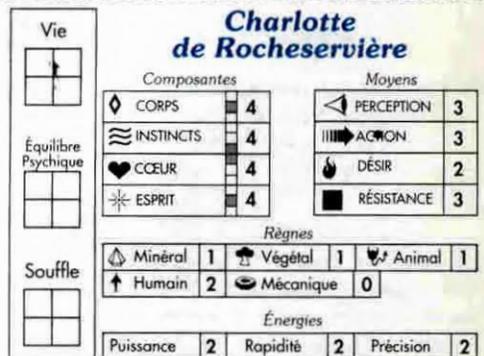
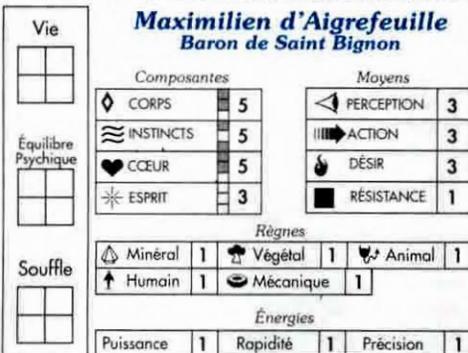
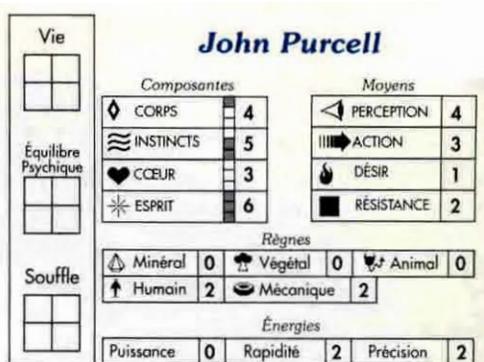
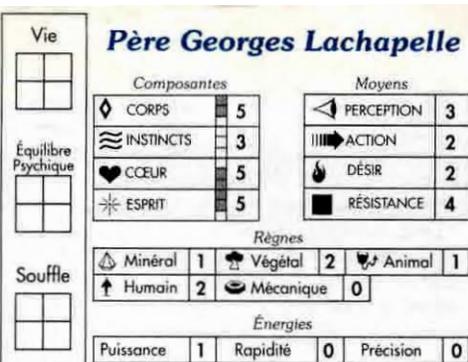
LOUIS LIBERT

Vacancier, 32 ans, photographe de presse. Il est ici pour se reposer après un reportage éprouvant au Liban. Ça a l'air de marcher : ses cauchemars s'espacent... mais ce qu'on peut s'ennuyer ! La pêche et le ski nautique, ça va cinq minutes, mais on s'en lasse. Et il n'y a vraiment rien à voir sur l'île ! C'était bien la peine d'amener les appareils, tiens !

Métier : Photographe.

Talents : Dessin, Bagout.





LINDA LINDSAY

29 ans, 1,75 m, 59 kg.
Américaine originaire de Treadmill dans l'Indiana. Cette créature de rêve aux formes parfaites et au sourire éclatant est un pilote émérite. Elle peut conduire avec autant de brio une patinette, une Lamborghini (elle possède une Countach), un sous-marin de poche ou un jet. Elle adore exécuter des acrobaties, ce qui souvent réduit en miettes les véhicules qui lui sont confiés... Ancienne pilote de course, ancienne pilote d'essais, Linda sait

parfaitement jouer de son charme à l'encontre des adversaires qu'elle est amenée à rencontrer, malgré sa tendance à se comporter comme un garçon manqué.

Métier : Héroïne.

Talents : Acrobaties motorisées.

Caractère : Egocentrique, tête brûlée et impulsive.

IVAN IVANOSVSKI

45 ans, 1,82 m, 93 kg.
Nationalité russe. Diplômé es sciences de l'université de Volgograd. Cité plusieurs fois pour le prix Nobel. Igor est un scientifique de haut niveau et un grand amateur de vodka. Il adore fabriquer toutes sortes de drogues et de gadgets qui ne fonctionnent pas toujours comme il voudrait (lancer un dé : 1-2-3/tout se passe comme prévu, 4-5/ il ne se passe rien, 6/ il ne se passe pas du tout ce qui était prévu).

Métier : Héros.

Talents : Inventions folles.

Caractère : Jovial, maladroit et farfelu.

MARIO DI STEPHANI

35 ans, 1,78 m, 69 kg.
Antiquaire italien originaire de Florence. Ancien escroc/faussaire repent, spécialiste des déguisements, des documents falsifiés et des arnaques en tous genres. Grand amateur d'arts et de femmes.

Métier : Héros.

Talents : Ventriloque et imitateur.

Caractère : Volubile, beaucoup d'humour (ne résiste pas à un bon jeu de mots), aime jouer les "grands seigneurs".

CHARLES LEGRAND

32 ans, 1,75 m, 70 kg.
Français originaire de Clermont-Ferrand. Ingénieur en mécanique, il collabore souvent à la réalisation de gadgets conçus par Igor, quand il n'est pas occupé à réparer les véhicules détruits par Linda. C'est aussi un homme d'action. Cinq ans passés au sein du GIGN lui ont appris à réagir avec efficacité dans les situations dangereuses. Il adore la bonne chère et proclame un goût immodéré pour les vins millésimés.

Métier : Héros.

Talents : Bricolages divers et bouts de ficelles.

Caractère : Susceptible, grognon, mais néanmoins très sympathique.

INGRID GÜLDEN

32 ans, 1,69 m, 55 kg.
Bibliothécaire autrichienne, originaire de Kitzbühel, mère Togolaise et grand-père Vietnamien. Ancienne championne olympique de ski, cette jolie jeune femme d'apparence fragile mais gironde est une sportive accomplie qui pratique couramment l'escalade, le karaté, l'équitation, le tir de compétition, le windsurfing, la course à pied, le basket, le javelot, l'escrime, le tir à l'arc, le saut en hauteur, la natation, la plongée sous-mari-

ne, etc. Elle est également championne du monde du maniement du bilboquet.

Métier : Héroïne.

Talents : Tout ce qui fait marcher ses muscles.

Caractère : Discrète, peu loquace et indépendante.

SIR JOHN HALLIFAX

39 ans, 1,85 m, 53 kg.
Noble anglais, ancien lieutenant de la marine de Sa Gracieuse Majesté Elisabeth II. Avec ses allures très «Old England», ce membre de la Chambre des Lords a parfois le don d'irriter ses compagnons. Ce n'en est pas moins un aventurier intrépide, et les relations qu'il entretient avec l'aristocratie du monde entier se révèlent souvent d'une grande utilité. Il adore le Xérès...

Métier : Héros.

Talent : Connait personnellement tous les princes, gradés et hauts-politiques de la Terre.

Caractère : Respectueux de l'autorité, flegmatique et snob, il ne perd jamais son calme.

JOHN PURCELL

Né à Londres en 1768, John est un espion anglais que sa connaissance du français a amené à opérer sur le continent. Il a débarqué clandestinement en Bretagne, au début de 1793, afin de suivre le mouvement d'insurrection vendéen, puis il s'est rendu à Paris afin d'accomplir avec succès une mission délicate. Arrêté alors qu'il tentait de prendre contact avec d'anciens Girondins, il a été enfermé à la Conciergerie. C'est un homme de petite taille, aux cheveux

roux, habile à contrefaire sa voix et son apparence. Cynique et prudent, il a pour habitude d'opérer seul en suivant son intuition. Curieux de tout, il s'intéresse de près aux mouvements contre-révolutionnaires, notamment dans l'ouest du pays.

Métier : Espion.

Talents : Déguisement, Serrurerie, Connaissance des langues.

PÈRE GEORGES LACHAPELLE

Agé d'une quarantaine d'années, le père Lachapelle a longtemps exercé dans une paroisse proche de Montfort-Lamaury. Il a refusé de prêter serment à la Constitution et est donc devenu un prêtre « réfractaire ». Dépouillé de sa paroisse par les sans-culottes, il a vécu plus d'un an à Paris, se dissimulant chez des catholiques restés fidèles à Rome et célébrant clandestinement la messe. Dénoncé par une vieille fille acariâtre et jalouse, il a été arrêté en même temps que Charlotte de

Rocheservières, lors d'un office religieux célébré dans les catacombes.

Le père Lachapelle est un homme calme et pondéré, très attaché au (feu) Roi et à la religion catholique romaine. Il déteste la Révolution et les débordements qu'elle engendre.

Métier : Prêtre.

Talents : Élocution, Écriture.

BASTIEN RUFFIGNON

Agé d'une trentaine d'années, Bastien est négociant en vins et spiritueux. C'est également un ami de Girondins recherchés par les sans-culottes. Il fut contacté par John Purcell et l'aide de son mieux avant d'être arrêté. A présent que les sans-culottes ont détruit sa boutique, Bastien ne possède plus d'attache à Paris. Grand et large d'épaules, c'est un homme à la voix forte et au caractère emporté, dont les réactions peuvent être violentes.

Métier : Marchand.

Talents : Cuisine, Lutte (sur une réussite en duel au corps à corps, il peut immobiliser son adversaire).

MAXIMILIEN D'AIGREFEUILLE, BARON DE SAINT BIGNON

Ce jeune homme insouciant a toujours cru en sa bonne étoile et, contrairement au reste de sa famille, n'a jamais quitté Paris. La République? Une gueuse qui ne mérite que le mépris. Les sans-culottes? Un ramassis de maraudeurs. Rien ne peut lui arriver et il ne souhaite qu'une chose : vivre de nombreuses aventures! Fougueux et intrépide, il agit souvent sous le coup d'impulsions. C'est ainsi qu'après avoir rossé un conventionnel qui

l'avait surpris dans le lit de sa femme, il fut enfermé...

Métier : Noble.

Talents : Connaissance des armes, y compris armes à feu (il sait les réparer et sur un résultat Excellent (-4), il fait deux fois plus de dégâts que normalement), Poésie.

CHARLOTTE DE ROCHESERVIERES

Cette jeune veuve (son mari fut guillotiné il y a deux ans) est une cousine de Maximilien, mais également une amie d'enfance. Son domaine ayant été détruit par les sans-culottes, elle s'est réfugiée chez une de ses tantes, près de Reims. Celle-ci ayant été rappelée à Dieu voici quelques mois, Charlotte a trouvé refuge chez le dernier membre de sa famille encore vivant : Maximilien. C'est une jeune femme décidée, dont la beauté peut faire tourner bien des têtes. Elle

méprise les sans-culottes, et reste très attachée aux traditions de la noblesse...

Métier : Noble.

Talents : Poésie, Écriture, Chant, Musique, Broderie.

LOUIS PIGNON

Médecin de son état, Louis est né en 1760, près de Rennes. Il exerce à Paris mais comme il a la déplorable habitude de soigner sans distinction pauvres et riches, membres de la Commune et contre-révolutionnaires, il fut arrêté. Pignon est également un savant, et sa tête fourmille d'inventions plus délirantes les unes que les autres, qu'il souhaite concrétiser le plus rapidement possible. C'est un esprit curieux, doux et pacifique tant qu'on ne touche pas à ses inventions. Or, les sans-

culottes les ont détruites sous le prétexte que « la République n'a pas besoin de savants »...

Métier : Médecin (il peut empêcher quelqu'un de mourir en s'occupant de lui, et il fait récupérer 2 PV par jour).

Talents : Écriture, Bricolage.



Vie		Ivan Ivanovski	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 6	◀ PERCEPTION 2
		≡ INSTINCTS 3	▣ ACTION 1
		♥ CŒUR 5	🔥 DÉSIR 2
		✱ ESPRIT 5	■ RÉSISTANCE 4
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 2	🌿 Végétal 2
		👤 Humain 0	🐾 Animal 0
		Énergies	
		⚡ Puissance 2	⚡ Rapidité 0
		⚡ Précision 0	



Vie		Linda Lindsay	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 5	◀ PERCEPTION 4
		≡ INSTINCTS 4	▣ ACTION 4
		♥ CŒUR 4	🔥 DÉSIR 1
		✱ ESPRIT 5	■ RÉSISTANCE 1
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 0	🌿 Végétal 1
		👤 Humain 0	🐾 Animal 1
		Énergies	
		⚡ Puissance 0	⚡ Rapidité 2
		⚡ Précision 2	



Vie		Charles Legrand	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 4	◀ PERCEPTION 3
		≡ INSTINCTS 6	▣ ACTION 1
		♥ CŒUR 4	🔥 DÉSIR 3
		✱ ESPRIT 4	■ RÉSISTANCE 3
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 2	🌿 Végétal 2
		👤 Humain 0	🐾 Animal 0
		Énergies	
		⚡ Puissance 1	⚡ Rapidité 1
		⚡ Précision 1	



Vie		Mario di Stephani	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 5	◀ PERCEPTION 4
		≡ INSTINCTS 3	▣ ACTION 3
		♥ CŒUR 5	🔥 DÉSIR 3
		✱ ESPRIT 5	■ RÉSISTANCE 0
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 0	🌿 Végétal 0
		👤 Humain 2	🐾 Animal 1
		Énergies	
		⚡ Puissance 0	⚡ Rapidité 1
		⚡ Précision 2	



Vie		Ingrid Gulden	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 5	◀ PERCEPTION 2
		≡ INSTINCTS 5	▣ ACTION 3
		♥ CŒUR 5	🔥 DÉSIR 3
		✱ ESPRIT 3	■ RÉSISTANCE 2
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 1	🌿 Végétal 0
		👤 Humain 1	🐾 Animal 0
		Énergies	
		⚡ Puissance 0	⚡ Rapidité 2
		⚡ Précision 2	



Vie		Sir John Hallifax	
Equilibre Psychique		Composantes	Moyens
		♦ CORPS 5	◀ PERCEPTION 3
		≡ INSTINCTS 3	▣ ACTION 3
		♥ CŒUR 4	🔥 DÉSIR 0
		✱ ESPRIT 6	■ RÉSISTANCE 4
Souffle		Règnes	
		⚗ Minéral 0	🌿 Végétal 2
		👤 Humain 1	🐾 Animal 2
		Énergies	
		⚡ Puissance 0	⚡ Rapidité 0
		⚡ Précision 2	



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Sergeï Mamaïev

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	2
≡ INSTINCTS	6	▣ ACTION	4
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	4

Règles

⚙ Minéral	1	🌿 Végétal	1	🐾 Animal	1
↑ Humain	2	⚙ Mécanique	1		

Énergies

Puissance	1	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Wladimir Onoff

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	2
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	4
* ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	2

Règles

⚙ Minéral	2	🌿 Végétal	0	🐾 Animal	0
↑ Humain	2	⚙ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Bill N. Rogers

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	6	◀ PERCEPTION	2
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	4
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	1
* ESPRIT	3	■ RÉSISTANCE	4

Règles

⚙ Minéral	0	🌿 Végétal	2	🐾 Animal	2
↑ Humain	0	⚙ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	2	Rapidité	0	Précision	0
-----------	---	----------	---	-----------	---



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Sharleen Fitzpatrick

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	5	◀ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	5	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	3	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	6	■ RÉSISTANCE	2

Règles

⚙ Minéral	0	🌿 Végétal	0	🐾 Animal	0
↑ Humain	2	⚙ Mécanique	1		

Énergies

Puissance	1	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Ludmilla Harrigan

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	4	◀ PERCEPTION	2
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	3
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	2

Règles

⚙ Minéral	1	🌿 Végétal	1	🐾 Animal	2
↑ Humain	1	⚙ Mécanique	1		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---



Vie

Équilibre Psychique

Souffle

L'étudiant

Composantes		Moyens	
◇ CORPS	4	◀ PERCEPTION	3
≡ INSTINCTS	4	▣ ACTION	2
♥ CŒUR	4	🔥 DÉSIR	2
* ESPRIT	5	■ RÉSISTANCE	2

Règles

⚙ Minéral	1	🌿 Végétal	1	🐾 Animal	1
↑ Humain	1	⚙ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	1	Rapidité	0	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

Composantes

◇ CORPS	
≡ INSTINCTS	
♥ CŒUR	
* ESPRIT	

Moyens

◀ PERCEPTION	
▣ ACTION	
🔥 DÉSIR	
■ RÉSISTANCE	

Règles

⚙ Minéral		🌿 Végétal		🐾 Animal	
↑ Humain		⚙ Mécanique			

Énergies

Puissance		Rapidité		Précision	
-----------	--	----------	--	-----------	--

Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Nom

.....

Âge

.....

Métier

.....

Talents

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Points d'Aventure

WLADIMIR ONOFF alias NEHEMIAH B. JOHNSON

La copie au carbone de Mamaïev. Agent du K.G.B. et maître du réseau Barsa Kelmes. Un fanatique que la puissance qu'il détient a rendu fou. Sa famille a, de tout temps, servi dans les services secrets russes, que ce soit dans l'Okhrana, la Tcheka, le NKVD, la Guépéou ou le K.G.B. A la fois une tradition et un sacerdoce...

Il sucre terriblement son café (cinq morceaux pour une tasse moyenne). Il n'a jamais pu se défaire de cette habitude. De plus, il possède une particularité qui le perdra : ses yeux vairons.

Métier : Espion.

Talents : Prestidigitation, Physique nucléaire.

SERGEÏ MAMAÏEV alias JOHN F. HARRIGAN

Le meneur de jeu doit garder cette fiche de personnage jusqu'à ce que Mamaïev retrouve la mémoire.

Sergeï est la version russe de James Bond : athlète accompli, charme ravageur, rompu à toutes les techniques de combat et d'espionnage, culture encyclopédique et polyglotte. Mais il a certaines faiblesses, c'est un grand amateur de femmes et de

whisky et possède une haute opinion de lui-même.

Métier : Espion.

Talents : Divers et variés.

SHARLEEN FITZPATRICK

Rousse, plantureuse. Agent de la C.I.A.

Si vous désirez jouer une espionne dans une prochaine aventure, complétez cette fiche et servez-vous en.

BILL N. ROGERS dit « BIG BROTHER »

Agent du F.B.I., un géant noir de près de 2, 10 m et de 130 kg.

Vous pouvez vous servir de cette fiche pour créer un autre espion dans une autre aventure. Complétez-la suivant vos désirs.

Si vous désirez jouer une jeune espionne dans un prochaine aventure, complétez cette fiche et servez-vous en.

Si vous désirez jouer un jeune espion dans une prochaine aventure, complétez cette fiche et servez-vous en.

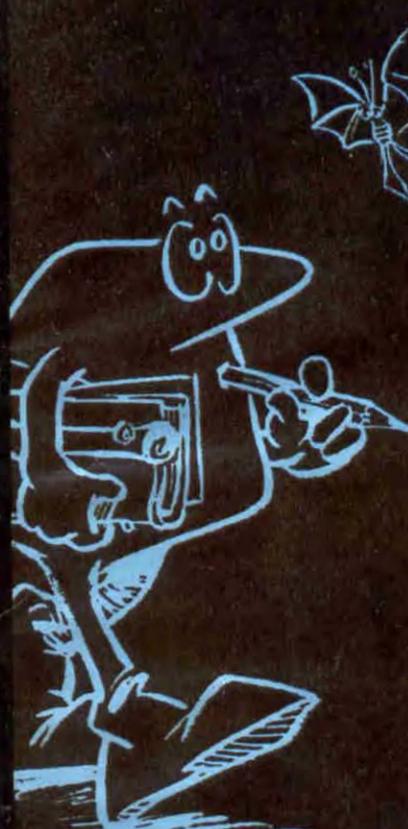
Enfance

Amis et ennemis

*Aventures
vécues*

Matériel

En quête d'idées?



Les nouveaux jeux viennent d'arriver dans votre boutique favorite. Vos amis veulent jouer ce week-end.

Que faites-vous?

Facile: un œil sur les critiques des nouveautés, un tour du côté des scénarios, une attention particulière aux actualités (on ne sait jamais), ah non, vous lirez la BD de Kroc plus tard voyons...une petite incursion dans les aides de jeux de quelques anciens numéros (tiens, il faudra commander ceux qui manquent...). Casus Belli, une mine qui s'agrandit sans cesse!

CASUS BELLI

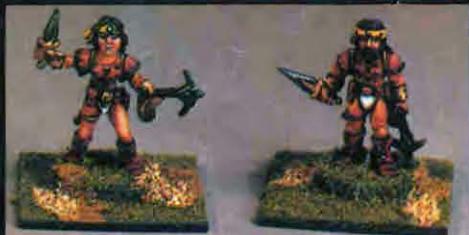
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

Tous les deux mois en kiosque.



RAL PARTHA

1989



DESCARTES



EDITEUR