

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8197

Le 1^{er} magazine de jeux de rôle

TESTS

Cthulhu, Dune

DOSSIER

Ages sombres

REPORTAGE

Le salon du Jeu de Réflexion

PAVE CTHULHU

Ong-Cop

SCENAR ORIENTAL

Le piège

SCENAR STORMBRINGER

Affaires de Famille

SCENAR CTHULHU

La pierre

SCENAR CTHULHU

Saint James Square

CHRONIQUES MEUTRIERES

30

Juillet - Août
Septembre 1993

Trimestriel

SPECIAL CTHULHU

M 2085 - 30 - 30,00 F -RD

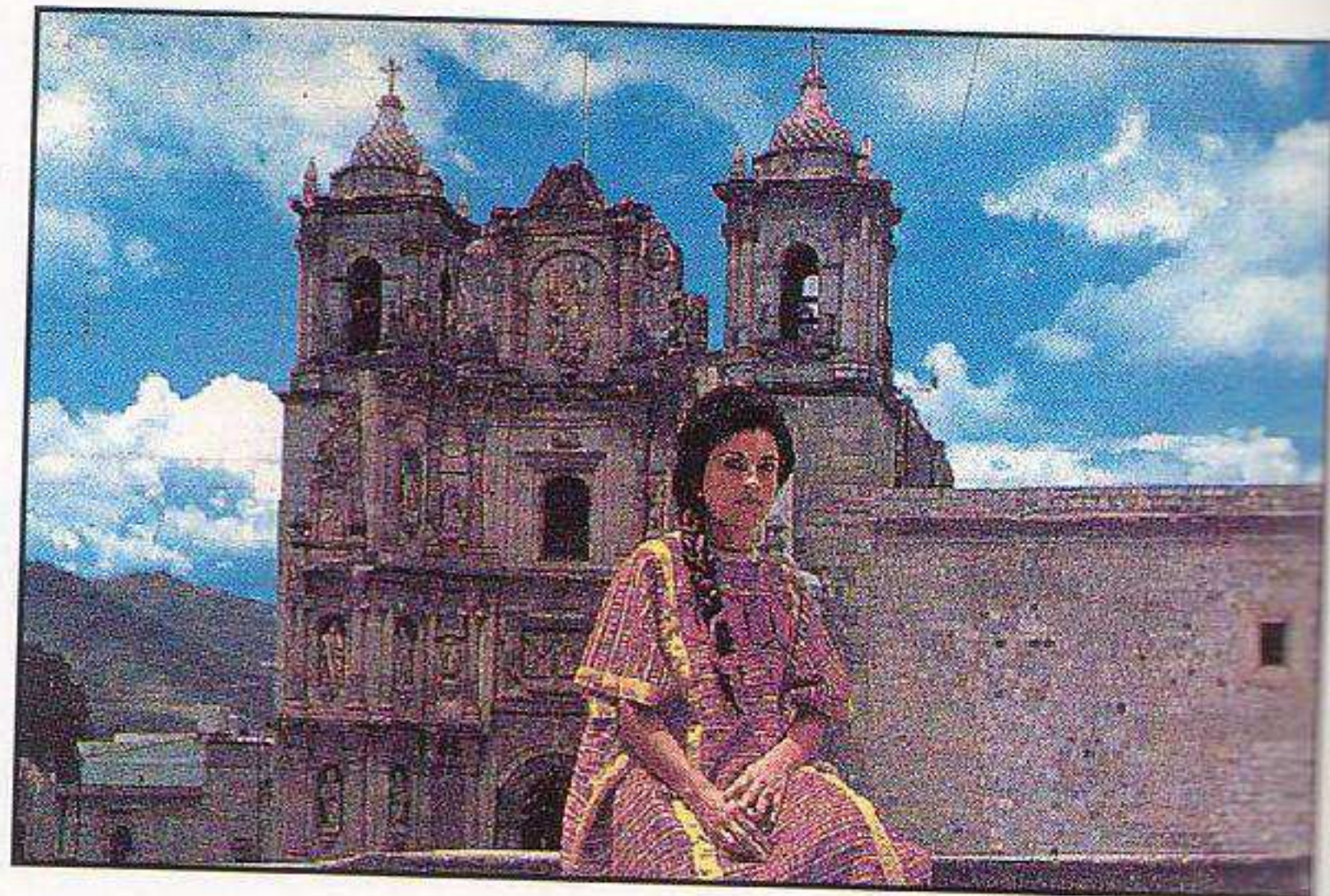
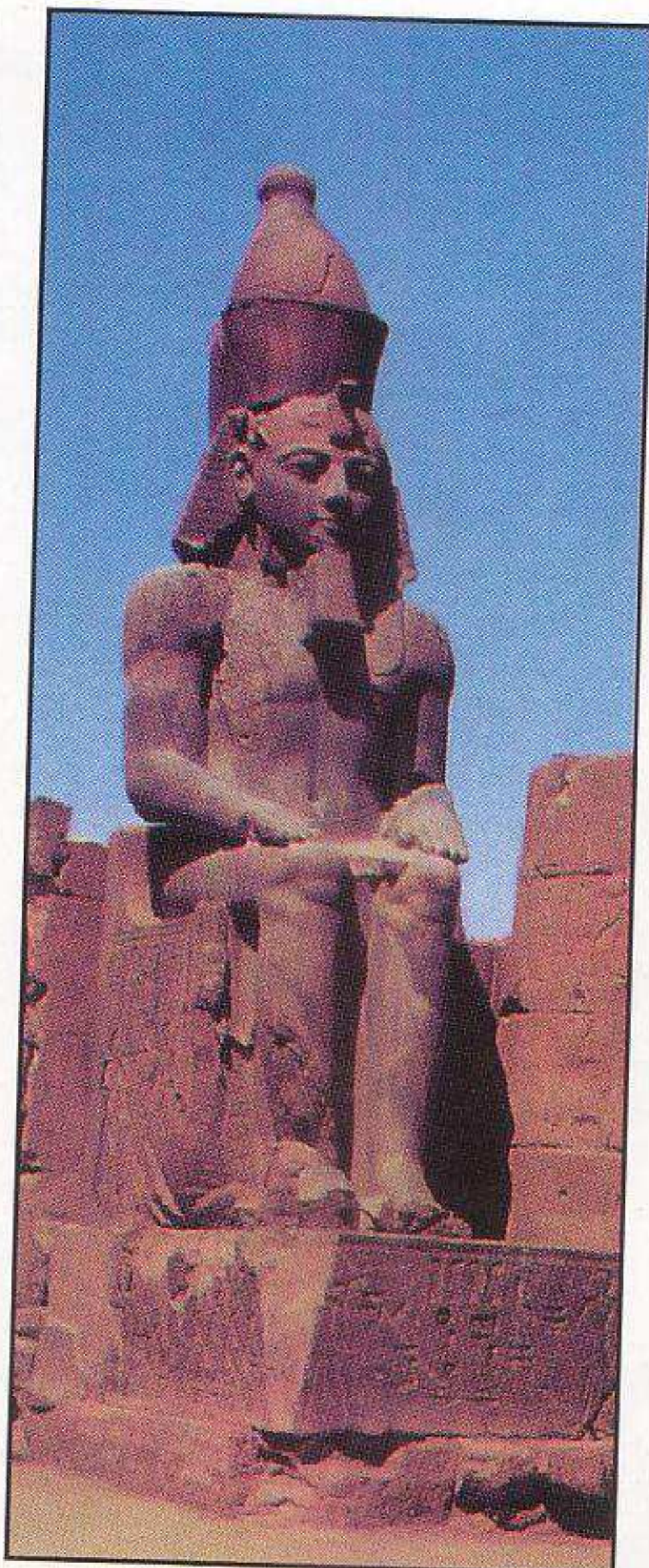
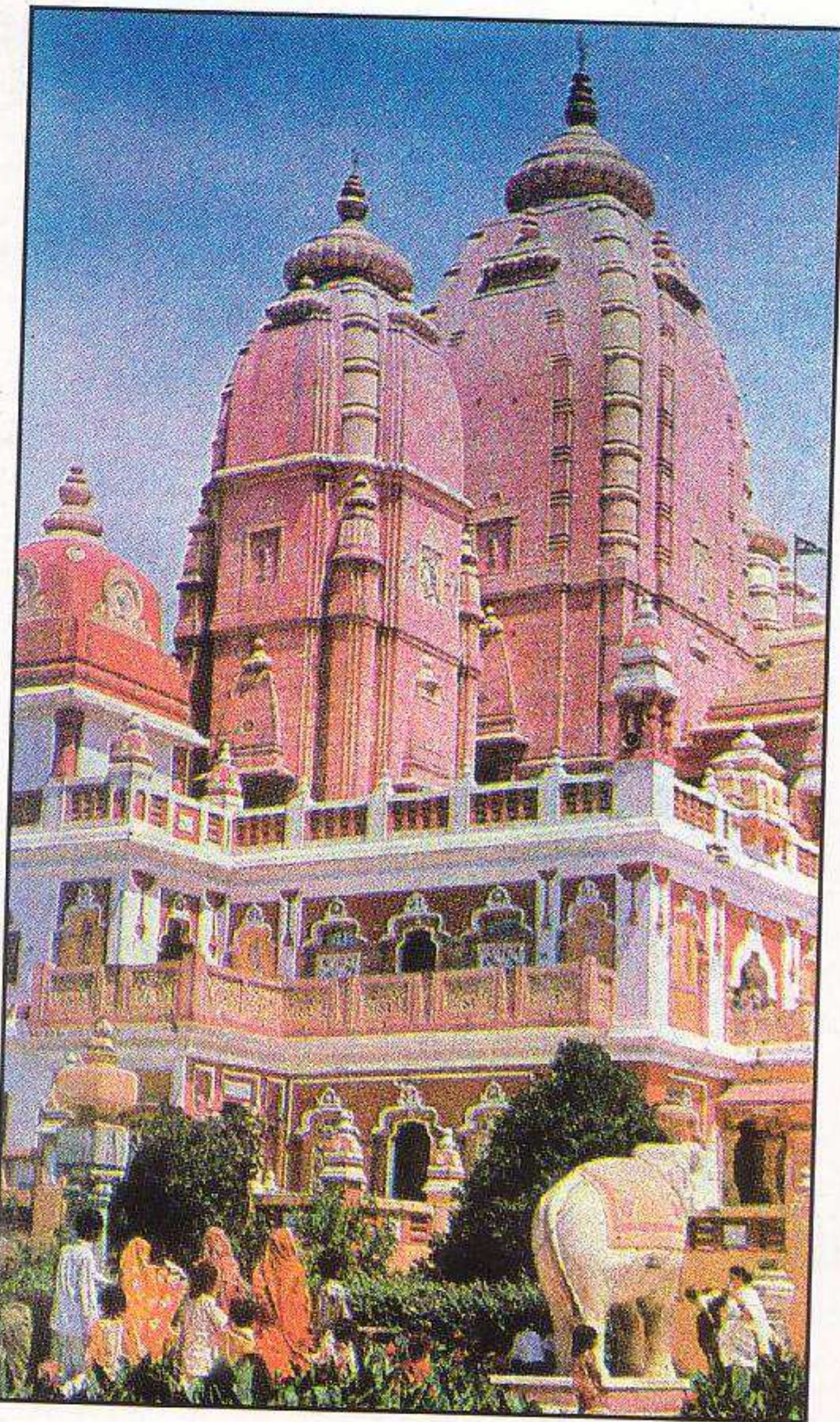


3615 PALMARES

GAGNEZ VOS VACANCES !

En jouant, vous accumulez des milliers de kilomètres et vous constituez votre budget week-end ou prochaines vacances. Dès la connection, un compte personnalisé vous est attribué et vous gagnez déjà les premiers kilomètres en avion.

PLUS DE 100 DESTINATIONS



3615 PALMARES AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ PREVOIR SES PROCHAINES VACANCES !

N°30

4

KIOSK

Promos exceptionnelles !

6

NOUVEAUTES JEUX DE ROLE ET DE PLATEAU

Les dernières nouveautés :

Shadowrun seconde édition,
Stella Inquisitorius, L'Appel de
Cthulhu, ...

11

ECHOS

Actualités, manifs,
événements, ...

13

LE SALON DU JEU DE REFLEXION

Reportage et interviews

16

TEST DE JEU

Dune

18

AGES SOMBRES

Dossier : "Aperçu du monde
civilisé à l'époque d'Arthur",
"Brèves introduction à la
chanson de geste",
"Ages sombres en Orient"

30

LE PIEGE

Scénar oriental multijeu

La destination de nos joueurs
pendant l'année du couronne-
ment de Charlemagne est
Alexandrie, mythique port de
l'Egypte hellénistique, confluent
des cultures. Attention aux
pièges, l'orient est aussi cruel
que beau...

29

CHRONIQUES MEURTRIÈRES

Le crime du Pont au
Change,
La mort d'un veilleur de
nuit bien tranquille,
Jack Worst.



ONG-COP

Pavé Cthulhu

Ce scénario a été joué au tournoi
Ragnarok IV organisé par le
CLD dans le cadre de la conven-
tion Hélios. Cette histoire prend
tout son piment si les cinq per-
sonnages pré-tirés sont incarnés
par les joueurs. Toutefois la par-
tie peut être jouée avec d'autres
personnages en gardant les pré-
tirés en PNJ. Le MJ devra alors
veiller à ce que ses joueurs se
sentent impliqués dans
l'intrigue.

34

AFFAIRES DE FAMILLE

Scénar Stormbringer

Scénario donnant l'occasion
pour quatre ou cinq personnages
d'explorer un peu les environs
de Cadsandria et de ramener un
fils égaré à son père. Ils seront
ainsi amenés à découvrir cer-
tains vestiges de l'ancien Empire
de Lumière, et rencontreront
deux jumelles de noble lignée,
très attachées aux vieilles pierres.

43

LA PIERRE

Scénar Cthulhu

Module permettant d'entraîner
vos investigateurs dans un uni-
vers médiéval fantastique. Il sera
préférable de le proposer
à des personnages expérimentés
ayant déjà vécu une
ou plusieurs aventures.

48

SAINT JAMES SQUARE

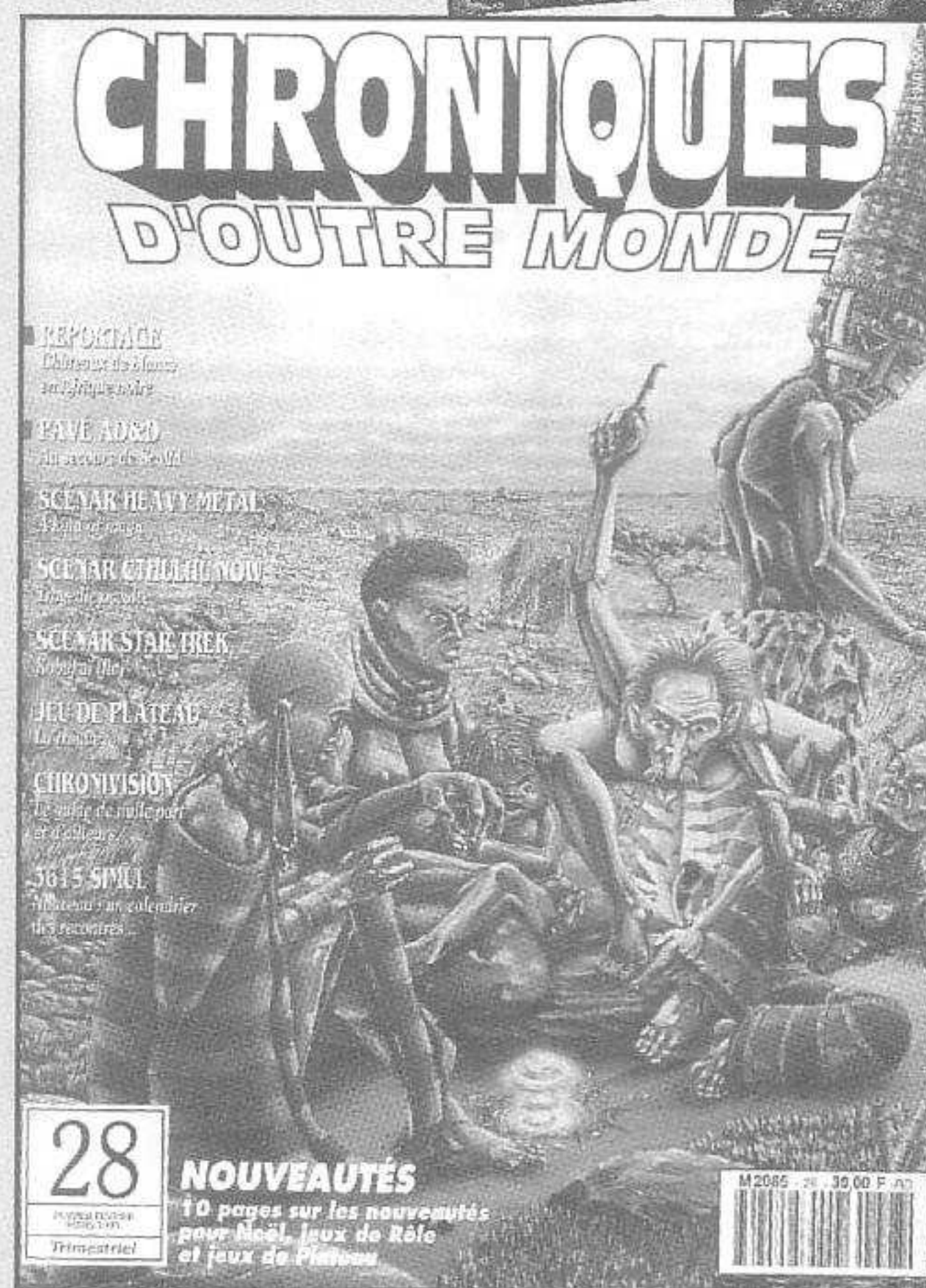
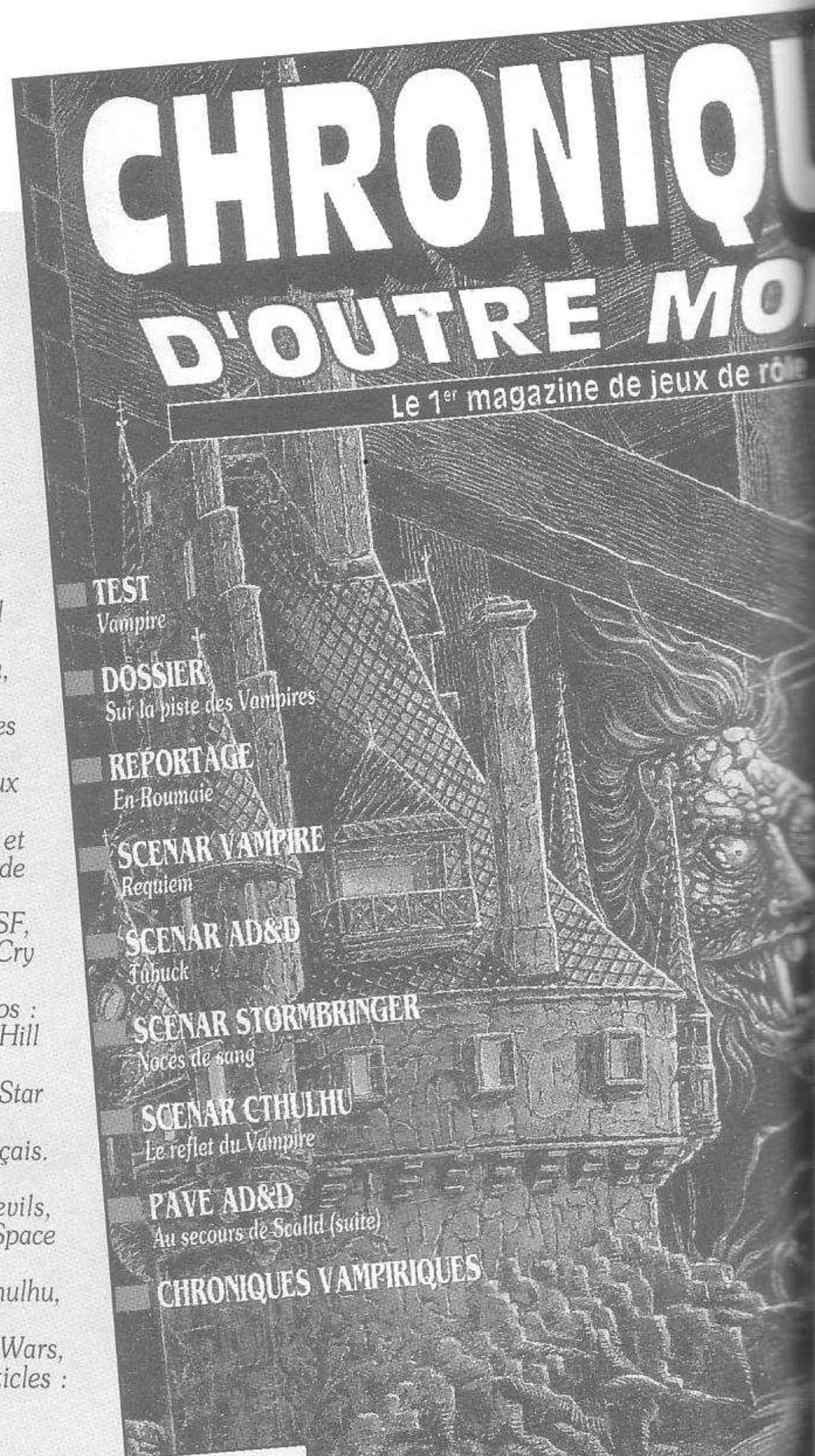
Scénar Cthulhu

Londres 1920, des événements
étranges et effrayant ont pour
théâtre le luxueux quartier de
West End, à deux pas de
Buckingham Palace. Les inves-
tigateurs débutants à qui sera
proposé cette aventure, n'auront
de cesse à résoudre les énigmes
même si cela doit leur donner
quelques sueurs froides ou, qui
sait, un peu plus.

58

SOMMAIRES DES CHRONIQUES DISPONIBLES

- N° 1 **TRAUMA** : le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.
- N° 2 **LE KERSH** : une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Plaisirs solitaires.
- N° 3 **APOCALYPSE YESTERDAY** : dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.
- N° 4 **LES ANNEES A 20 FACES** : dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : le commerce des armes.
- N° 5 **ALTHOR** : une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : dangereux les Dragons.
- N° 6 **SPECIAL INITIATION** : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, une grandeur nature.
- N° 7 **LES MONSTRES** : qui sont-ils ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest, Trauma.
- N° 8 **SCENARIOS** : Multijeu : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.
- N° 9 **COURSIERS DES ETOILES** : les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc&Cie.
- N° 10 **L'OUEST SAUVAGE** : pavé western avec adaptation Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.
- N° 11 **LE JdR ICI ET MAINTENANT** : des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.
- N° 12 **MAGIES** : un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.
- N° 13 **SCENARIOS** : AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.
- N° 14 **FAISEURS DE MONDES** : planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.
- N° 18 **INTERACTIVITE** : création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.
- N° 19 **DRAGON DE FEU** : scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.
- N° 20 **QUAND LA MORT ME REVEILLA** : scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreux.
- N° 21 **OPERATION DANS LE GOLF** : scénarios : Magna vérité, Others suns. Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...
- N° 22 **NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT** : scénarios : AD&D1, Oeil Noir, L'appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro : The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 23 **SPECIAL GORE** : scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, L'appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 24 **SPECIAL JEUX DE PLATEAU** : présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Starwars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le feu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...
- N° 27 **SPECIAL MAGIE ET SORCELLERIE** : dossier ouvert : "magie et sorcellerie" avec bibliographie, filmographie, et illustration : "le temple de Set". Scénarios Cthulhu, AD&D, Star Trek. Chronivision : "anthropologie des joueurs". Chroniques actuelles, rétros, anciennes.
- N° 28 **SPECIAL AFRIQUE** : Reportage : "Châteaux de blancs en Afrique noire, Jeu de plateau central : "La Traque", Chronivision : "Le Guide de Nulle Part et d'Ailleurs", Chroniques meurtrières, Pavé AD&D en 2 parties, Scénar Heavy Métal, Scénar Cthulhu Now, Scénar Star Treck (suite) et nos echos habituels et nouveautés...
- N° 29 **SPECIAL VAMPIRE** : Dossier : "Sur la piste des Vampires", Reportage en Roumanie : "Sur les traces de Dracula", Test de JdR : jeu Vampire, Les nouveautés, Les Chroniques vampiriques, Scénars : Vampire, AD&D, Stormbringer, Cthulhu.



Les N° 15, 16, 17,
25 et 26
sont épuisés.



PROMOTION EXCEPTIONNELLE !

Tous les anciens numéros au
prix unitaire et unique de

13^F

Cette promotion est
valable jusqu'à épuise-
ment des stocks,
ne perdez pas un
instant !!!

CONDITIONS DE REGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par
chèque bancaire, chèque postal ou mandat à l'ordre de
IPC COMMUNICATION

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite,
indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre
commande, joignez votre règlement et **obligatoire-**
ment les timbres correspondant aux frais d'expédition.

Adressez-votre commande à :

IPC COMMUNICATION
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
34, avenue des Champs-Élysées
75008 PARIS

**CHRONIQUES
D'OUTRE-MONDE**
est une publication trimestrielle
éditée par **IPC COMMUNICATION**

Siège social
34, avenue des Champs-Élysées
75008 Paris
TEL. (1) 42.56.59.00
Fax (1) 42.56.59.10
Réalisation - Rédaction
S.A.R.L. TRILOGIK

IPC COMMUNICATION
est une S.A. au capital de 550 000 F
R.C.S. PARIS : B 384 957 510
ISSN 0764-8197
Dépot légal à parution

Commission paritaire : 68410

Directeur de la Publication :
Jean-Marc Berger
Rédacteur en Chef :
Eric Minsky
Rédacteur en Chef-Adjoint :
Henri Flottes de Pouzols
Secrétariat de Rédaction :
Corinne Monguillon
Directeur Artistique :
Christian Guisiano
ont collaboré :
Jérôme Martineau, Thierry Seguin,
Mélusine, Bruno -André Giraudon, Gaël
Bernicot, Frédéric Tournadre
Couverture :
Frank Fesquet
Illustrateurs :
Frank Fesquet, Renaud Bec
Distribution :
N.M.P.P.
Impression :
Imprimerie Landais,
28 rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un
magazine totalement indépendant. La rédaction
n'est pas responsable des textes, photographies et
illustrations qui engagent la seule responsabilité des
auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leurs
envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre
publication. Les indications de prix figurant dans les
pages rédactionnelles sont données à titre d'infor-
mation sans aucun but publicitaire et n'engagent
pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle
des textes, photographies et illustrations publiés
dans CHRONIQUES-D'OUTRE MONDE est inter-
dite. Tous les droits de reproduction étant la pro-
priété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une
autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies
d'articles et pages publiées mises à la disposition
des membres d'un club, d'une association ou dans
un même cercle familial sont considérées comme
des reproductions.

FRAIS D'EXPEDITION

Vous devez obligatoirement joindre les
timbres correspondants aux frais d'expé-
ditions des articles commandés, en voici
le détail :

1 revue	15 F
2 ou 3 revues	20 F
4 ou 6 revues	27 F
7 ou 9 revues	32 F
10 ou 16 revues	59 F
17 ou 20 revues	64 F

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez
la case correspondante), et je joins mon
règlement de F

sous forme de

avec F de timbres.

- ☐ N° 1 - ☐ N° 2 - ☐ N° 3 - ☐ N° 4
☐ N° 5 - ☐ N° 6 - ☐ N° 7 - ☐ N° 8
☐ N° 9 - ☐ N° 10 - ☐ N° 11 - ☐ N° 12
☐ N° 13 - ☐ N° 14 - ☐ N° 18 - ☐ N° 19
☐ N° 20 - ☐ N° 21 - ☐ N° 22 - ☐ N° 23
☐ N° 24 - ☐ N° 27 - ☐ N° 28 - ☐ N° 29
☐ N° 30

Nombre de revues :

Mon adresse :

NOM

PRENOM

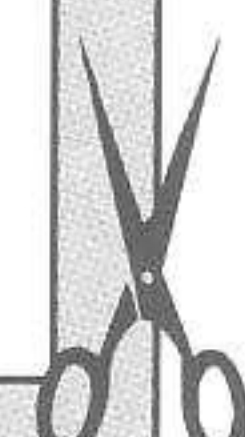
ADRESSE N°

RUE

CODE POSTAL.....VILLE

.....

Date.....1993



Vivre des aventures sortant de l'ordinaire tout en restant dans un monde semblable au nôtre; voilà ce qu'autorise l'Appel de Cthulhu. Ce jeu d'ambiance permet de vivre de vraies aventures, de mener des enquêtes, d'élucider des énigmes où la rassurante apparence du quotidien se transforme, et le grand frisson de la terreur hante chaque joueur peu à peu. Ceci est dû à la cohérence d'ensemble du Mythe de Cthulhu créé par H.P. Lovecraft. L'homme est bien peu de choses lorsqu'il doit affronter des sectes sanguinaires, les serviteurs des Dieux ou pire encore : les Dieux eux-mêmes.

L'APPEL DE CTHULHU

Le jeu de rôle de l'épouvante

Le personnage typique de l'Appel de Cthulhu est l'individu ordinaire qui vaque à ses occupations sans se soucier du lendemain jusqu'au jour où il prend conscience d'un danger sournois qui menace une personne, une ville, un pays voire même l'humanité toute entière. A partir de ce moment là, il décidera de combattre de toutes ses forces, les horribles complots qui existent à travers le monde au péril de sa santé mentale et physique. L'apprentissage de certains pouvoirs lui permettra de

mieux combattre les tentatives criminelles des fous délirants et des monstres horribles.

Depuis de nombreuses années, l'Appel de Cthulhu est un best-seller du jeu de rôle. C'est probablement le jeu idéal pour tout débutant avec des règles simples et un monde déjà connu en grande partie. De plus, on peut utiliser divers suppléments pour jouer dans des lieux ou conditions particulières. Ces additifs complètent parfaitement le jeu de base, les diverses publications vont maintenant être présentées.

Appel de Cthulhu: le livre de base

La 5ème édition en français vient de sortir avec ses 240 pages. Le livre de base rassemble tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer. Pour plus d'informations, lisez l'article concernant la 4ème et la 5ème édition.

L'écran du Gardien des Arcanes

Le maître de jeu (Gardien des Arcanes) possède sur cet écran toutes les tables importantes pour rythmer correctement la partie sans consulter trop souvent le livre des règles. Il lui permet de mettre à l'abri des regards indiscrets toute documentation concernant le scénario. Il est vendu avec un scénario original extrêmement bien fait. Il est à noter que l'on trouve des écrans avec d'autres boîtes: par exemple Les Années Folles.

Les suppléments

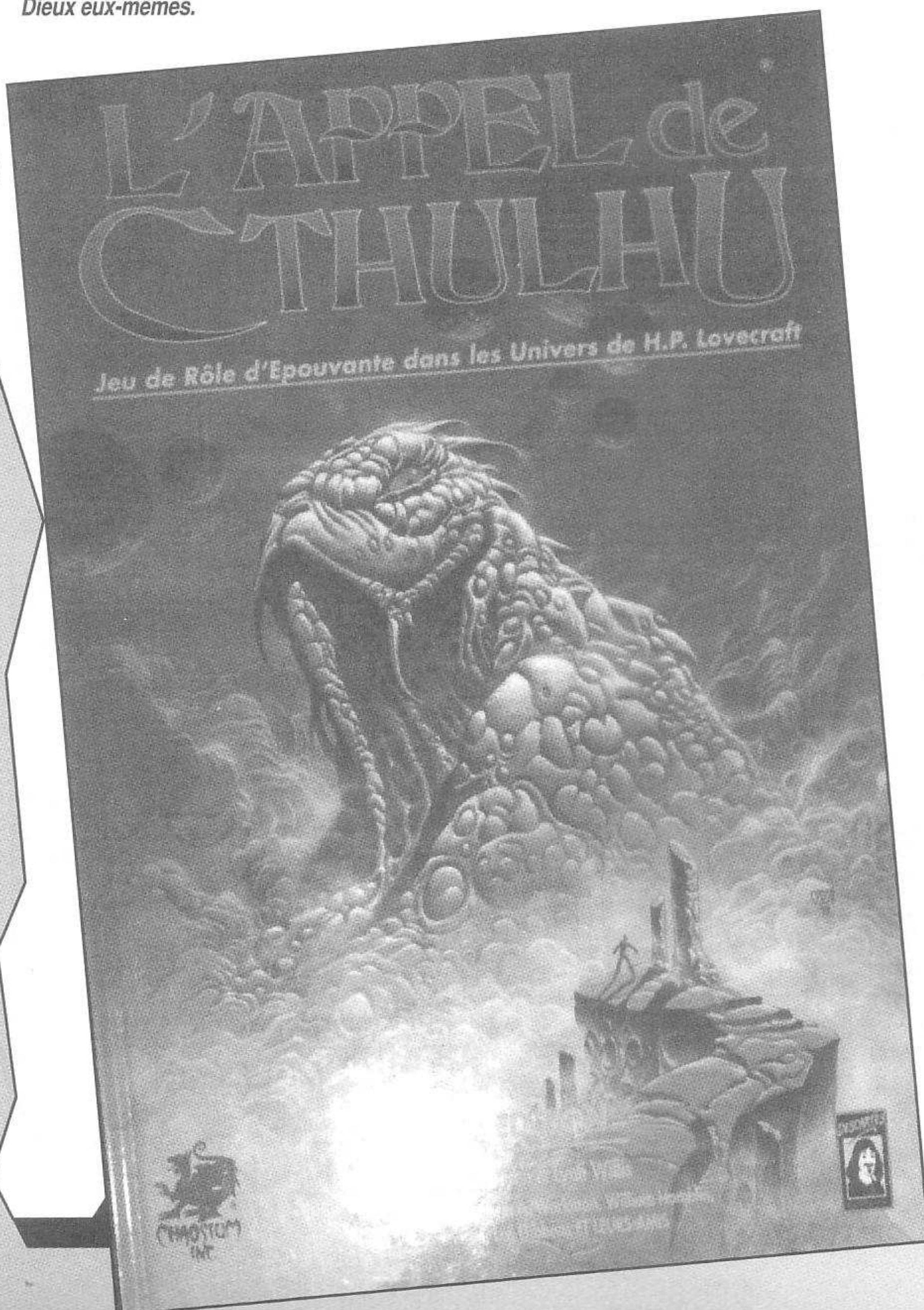
Chaque supplément permet d'approfondir un aspect de l'Appel de Cthulhu. Ils sont loin d'être indispensables; seul, le Gardien des Arcanes, peut y puiser une source d'inspiration.

Supplément de Cthulhu

Le Mythe de Cthulhu y est décortiqué, cela permet aux joueurs et aux Gardiens non initiés à la littérature de Lovecraft de comprendre le Mythe et son utilisation dans le jeu.

Les Monstres de Cthulhu

Cet ouvrage est intéressant pour les Gardiens car il leur permet de faire de meilleures descriptions aux joueurs. Ainsi les joueurs sentent mieux la terreur monter en eux... Si vous arrivez à faire sursauter un joueur parce qu'il a entendu un bruit derrière lui, vous aurez gagné !



Créatures des Contrées du Rêve

Il s'agit du même principe que l'ouvrage précédent. Il est à noter la grande originalité des monstres que l'on rencontre dans les Contrées du Rêve. Il y a de quoi en surprendre plus d'un !

Les mystères d'Arkham

Remarquable ! Il s'agit sans nul doute du meilleur supplément de Cthulhu. Tout Arkham est minutieusement détaillée. 160 pages qui peuvent donner des idées pour tout scénario, campagne ou improvisations rapides. De plus, il est possible de faire jouer la trame dans une autre ville qu'Arkham, Innsmouth par exemple... Il s'agit d'un ouvrage quasi-indispensable.

Les boîtes

Le Mythe de Cthulhu est universel, il peut être joué à diverses époques. Cela permet aux joueurs d'incarner des personnages forts différents en caractère dans un contexte particulier.

Cthulhu 90

Cette adaptation à notre époque nuit au jeu si bien que l'on ne retrouve pas le charme d'antan si propice au Mythe de Cthulhu. Tradition, tradition, il faut rester à une époque (1890-1940) qui optimise l'ambiance et qui reste en osmose avec le monde Lovecraftien. La technique moderne n'apporte rien à l'Appel de Cthulhu !

Terror Australis

Crocodile Dundee de tous poils, cette boîte est pour vous ! Les mythes aborigènes y sont particulièrement bien décrits et c'est le principal intérêt de cette publication.

Les Années Folles

Pour tous ceux qui ne sont pas anglophiles, cette boîte est parfaite. Elle permet à la richesse historique française d'entrer, de plein pied dans le Mythe de Cthulhu. La documentation est passionnante et détaillée. Cela permet d'adapter parfaitement le jeu à la France profonde.

Cthulhu by Gaslight

Dans le même esprit que la boîte précédente, celle-ci donne la possibilité de jouer dans un univers londonien où on retrouve l'atmosphère des aventures de Sherlock Holmes et de Harry Dickson. Une belle carte de Londres et une excellente documentation permettent d'obtenir une ambiance typiquement british.

Scénarios

Que ce soit des scénarios indépendants ou bien une campagne, les diverses publications complètent les boîtes précédemment décrites. Cela facilite la tâche des Gardiens des Arcanes et leur permet de trouver d'inépuisables sources d'inspiration. Il faut rappeler que l'on trouve dans les boîtes des scénarios indépendants spécialement adaptés au monde décrit :

- L'asile d'aliénés
- La malédiction des Cthoniens
- Meurtre à Dunwich
- Retour à Dunwich
- Seul face au Wendigo
- Les Grands Anciens
- Les demeures de l'épouvante
- Expériences fatales
- Les Frères de sang
- Kingsport.

La liste de ces publications correspond aux différents recueils de scénarios indépendants ou de petites campagnes. Certains d'entre eux sont à conseiller : les deux publications sur Dunwich décrivent parfaitement bien l'univers d'H.P. Lovecraft (surtout le premier); de même Kingsport est également minutieusement détaillée. Cela donne un remarquable ensemble qui est une mine de renseignements inépuisables pour tout Gardien des Arcanes et passionné de Lovecraft. Enfin, Les Frères de sang réunit treize aventures inspirées de films d'épouvante qui sont à la fois courtes et toutes extrêmement différentes. Il y a de véritables originalités et cela permet d'occuper agréablement une soirée. Il s'agit là sans nul doute du meilleur recueil de scénarios indépendants.

Parlons maintenant du plus mauvais : si l'on part du principe

que le jeu de rôles est avant tout un rendez-vous convivial, il est clair que seul face au Wendigo est une aberration ludique. Comment peut-on faire un scénario seul sans maître de jeu ? Sans commentaires.

Les Campagnes

- Les Fungi de Yuggoth
- La trace de Tsathogghua
- La terreur venue des étoiles
- Terreur sur Arkham
- A la recherche de Kadath
- Les ombres de Yog-Sothoth
- Les masques de Nyarlathotep
- Le rejeton d'Azathoth
- Les oeufs de Karlatt
- Nightmare Agency.

Pour débiter, les Fungi de Yuggoth ou la trace de Tsathogghua feront parfaitement l'affaire. Pour des joueurs un peu plus expérimentés : Terreur sur Arkham est un excellent complément de la boîte : les mystères d'Arkham. De même, les ombres de Yogsothoth et sa suite les masques de Nyarlathotep sont des campagnes extrêmement bien conçues. Pour la dernière citée, il est fortement conseillé au Gardien des Arcanes de prévoir des personnages de remplacement dès le début ! Le rejeton d'Azathoth a le grand mérite de faire une excursion au coeur des Contrées du Rêve ce qui permet de sortir du carcan parfois un peu étroit de notre planète. Il est préférable de ne rien ajouter sur la navrante campagne des oeufs de Karlatt complétant Cthulhu 90 précédemment décrit. Par contre, s'il faut noter l'extrême originalité du concept de Nightmare Agency, il faut cependant consommer avec modération car il ne doit pas y avoir de substitution entre l'Appel de Cthulhu et de sempiternelles enquêtes policières.

Les prochaines parutions

- Orient Express
- Destination épouvante
- Contes de la vallée Miskatonic
- Quand les étoiles...

Des quatre prochaines parutions, *Orient Express* semble la plus intéressante; on y retrouve-

ra le charme oriental et le suspense des livres d'Agatha Christie. Des personnages hauts en couleur pourront être créés : par exemple Ulysse Carotte le fameux frère d'Hercule Poirot. Enfin, les Contes de la vallée Miskatonic devraient compléter à merveille les publications sur Dunwich, Kingsport et Arkham. On ne peut que remercier une fois de plus ce bon vieux H.P. Lovecraft d'avoir inventé un univers aussi effrayant.

Comparaison entre la 4ème et la 5ème édition de l'Appel de Cthulhu

La 5ème édition avec ses 240 pages est plus volumineuse que la précédente. Elle est très complète avec d'excellentes indications sur les Contrées du Rêve et sur les personnages des contes de Lovecraft. Une très bonne description de la médecine légale est faite ainsi qu'une réactualisation des tables des Armes. Enfin, auprès des personnages prêts à jouer, on trouve de nouvelles fiches d'investigateurs moins belles mais plus fonctionnelles. Il en existe de plusieurs types en fonction de l'époque jouée. Il faut regretter la disparition de l'instimable guide des années 20 qui dans la 4ème édition était une source quasi-inépuisable de créations de scénarios ou d'improvisations. Pour tout vieux routier de l'Appel de Cthulhu, la 5ème édition est certes intéressante mais pas indispensable. Il était extrêmement difficile de faire mieux que la 4ème édition, la superbe mise en page et les belles illustrations ont du mal à cacher son manque d'originalité. Soyons francs, l'Appel de Cthulhu reste un jeu simple au niveau des règles, il n'est pas utile d'avoir une nouvelle édition tous les 3 ou 4 ans. Si vous possédez déjà la 4ème édition vous pourrez bien attendre 1996 pour acheter la 6ème édition. Pour le moment, la 4ème édition (avec éventuellement quelques petites modifications) suffit amplement pour réaliser d'excellentes parties de jeu de rôles ■

STELLA INQUISITOR



Stella Inquisitorus est à la fois une extension de INS/MV et un jeu à part entière, écrit par Croc & Ze Siroz Dream Team, produit par Siroz.

Ca y est le Croc nouveau est arrivé (ça fait tout de même deux ans qu'il nous l'avait annoncé). Après des cochons dans l'espace, voici des démons dans l'espace, j'ai nommé Stella Inquisitorus.

L'aube se lève, de ses rayons resplendissant Alpha du centaure éclaire peu à peu le vide de cet espace infini...

Quand soudain, surgissent de nulle part un gigantesque vibromasseur rose, quatre vitesses, ABS en option, poursuivi par une flamboyante cathédrale, du gothique le plus exquis.

"- Ici Presbytère, classe ultime résurrection, à Archicathédrale Sainte Esmeralda, deux cerceils d'interception foncent droit sur nous. Attendons vos ordres.

- Le poste de votre correspondant est actuellement occupé, nous lui transmettrons votre message ultérieurement...

- Et voilà, chaque fois qu'on traque une Nécropole d'Andréalphus, ces abrutis ne pensent plus qu'à ça, heureusement ils ne nous ont pas fait le coup des prothèses mammaires, la dernière fois l'équipage est allé faire un petit stage de purification mentale : allé simple pour l'Inquisition... Sacré Dominique !

Soudain d'immenses flammes, sortant tout droit de l'enfer, entourèrent le vibromasseur, ne laissant derrière lui qu'un rire diabolique. Si dans l'espace personne ne vous entend crier, lui en tous cas on l'entend rire... Puis ce fut au tour de l'Archicathédrale de disparaître, dans une somptueuse lumière blanche venue du Ciel. **Rêve ou cauchemar... ?**

Je ne suis pas un numéro

En effet Stella Inquisitorus n'est pas une extension comme les autres, c'est un jeu complet. On trouvera donc à l'intérieur de ces 240 pages de pure joie, d'intense bonheur et d'autres atrocités, une description précise des mécanismes d'INS/MV, d'une simplicité et d'une jouabilité exceptionnelles (le D666, ah... le D666), une réactualisation, version 6993, des pouvoirs angéliques et démoniaques, ainsi qu'un chapitre sur les com-

bats (très) spéciaux, on va enfin pouvoir jouer les "papy boyington de l'espace".

Sachez toutefois que votre personnage, aussi Gros-Jean (INS/MV est tout de même un jeu français) soit-il, n'a pas l'ombre d'une chance face au premier confessionnal venu.

Bienvenue en l'an de grâce 2917, après notre seigneur Damien

En 5000 ans, il s'en est passé des choses, la preuve : les hommes, sous l'égide de Dieu (et de Jean), sont partis batifoler dans l'espace, colonisant planète après planète au nom du Christ. Pendant ce temps sur Terre, la religion Chrétienne s'installait tranquillement au pouvoir, au grand damne de Lucifer, associé pour une fois à toutes les autres croyances, tous dans la même panade...

La première apparition du Malin dans l'espace sera aussi brève qu'explosive : attaque suicide, menée dans les règles de l'art, contre une cathédrale stellaire. Lentement les deux blocs vont se constituer, d'un côté le Saint Empire Terrestre, et de l'autre le Dunkle Reik, se foutant régulièrement sur la gueule. Satan, après quelques raclées magistrales, finit par reconnaître la supériorité militaire de Dieu. Les démons vont alors reprendre leur traditionnel travail de sape de l'édifice chrétien.

Mais, heureusement Dominique

arrive, avec son tact et sa délicatesse habituel, il va tout mettre en oeuvre pour débarrasser l'humanité de la corruption du Malin. Et là, avec l'aide des autres allumés du paradis Laurent, Joseph et Walther, il va nous sortir le grand jeu : retour en grande pompe de l'inquisition, et lancement de la XIIème

RUS

Croisade, mieux vaut tard que jamais diront certains... Mais Dieu se fâche, pulvériser la moitié de la galaxie n'a jamais été dans les habitudes angéliques, et Dominique et ses petits copains sont envoyés en "vacances" pendant quelques siècles. Suivirent alors mille années de bonheur et de paix au sein du Saint Empire Terrestre. Mais le Malin lui ne perd pas son temps, ses complots vont bon train, et c'est ainsi que le 24 décembre, à minuit, naît la bête, Damien, son fils.

L'Armageddon bat alors son plein, et les ruines s'accumulent un peu partout dans l'univers quand l'Antéchrist s'installe alors sur Terre. Pour détruire la Bête, sept hommes furent illuminés par Dieu, et c'est ainsi que la Terre va se retrouver à l'état de désert vitrifié radioactif.

Nous nous retrouvons donc 2000 ans après, le Stella Vaticanum s'est élevé sur les ruines du défunt empire, et Satan se remet doucement de la mort de son fils.

Ange ou démon

Avant de jouer, un choix important est à faire, incarnerez-vous des Anges ou bien des Démons ? Stella Inquisitorus propose deux types de role-playing très différents (même si certains standards style Laurent-Bifrons sont assez proches).

Penchons-nous donc sur le berceau des Anges. Leur existence est désormais connue de tous et leur apparence est sensiblement la même que celle du

XXème siècle. Leur prestige a, par contre, particulièrement baissé et, même si ils sont respectés à travers le Stella Vaticanum, leur rôle, aux yeux des humains, est insignifiant. Avant de poursuivre, il est nécessaire de dire deux mots sur l'empire chrétien, car c'est là l'une des parts essentielles du jeu.

Le Stella Vaticanum est aux mains des sept Apôtres, descendant des sept sauveurs de l'humanité, chacun, à la tête d'une église, se répartissant ainsi les différentes tâches du gouvernement : l'inquisition (eh oui, Dominique et ses sbires sont de retour), la Productivus Mana et l'Economicus chargé de l'économie, l'église de Pergamme qui régit tous les voyages stellaires, l'administration, les forces armées, l'Iternum Veritas et la Magna Veritas responsables du bien-être religieux des populations, et l'église de Laocidée chargée d'explorer et de conquérir de nouvelles planètes.

La population est maintenue dans un obscurantisme et un fanatisme religieux, afin de la préserver de toutes corruptions démoniaques, ce qui a bien sûr entraîné une régression du niveau technologique (au grand désespoir de Jean).

Vos Anges retrouveront donc leurs supérieurs favoris, et si certains Archanges ont changé comme Laurent qui a complètement lâché sa tête ou d'autres comme Ange ou Blandine qui sont dégoûtés par le comportement de leurs pairs, d'autres sont restés fidèles à eux-mêmes, citons au hasard : Dominique, Joseph... On pourra aussi noter quelques modifications des pouvoirs, ainsi lance-croix et ultime encensoir remplaceront nos bonnes vieilles armes bénites, les serviteurs et les planques seront évidemment adaptés à l'époque etc.

Du côté des Démons c'est le délire total. Loin de nous la rigidité et l'uniformisation du Stella Vaticanum, en effet chaque Prince-Démon a eu carte blanche pour aménager les systèmes qui lui ont été attribués. Rien que pour le plaisir, voici la description de quelques unes de leurs planètes :

Order IV appartient à Andromalius : la vie y est entièrement réglementée par des lois, un seul manquement, comme tra-

verser en dehors des clous, et vous êtes envoyé sur l'une des planètes de Bifrons. Et pire encore, si un délit a été commis, l'incompétence du maire est alors mise en cause et suivi immédiatement par celle du président, et donc de tous les autres maires, responsables de l'élection d'un président négligent. Et tout ce petit monde se retrouve chez Bifrons, qui lui est très content...

Crocell aussi s'est pas mal défoncé, sa planète Miko a été transformé en une gigantesque station de sports d'hiver à sa mesure.

Mais la palme revient tout de même à notre cher Morax, où chacune de ses planètes a été transformée en reproduction d'oeuvre d'art, le passage et la tenue vestimentaire de chacun sont réglés en conséquence. Signalons tout de même que Morax ne s'est posé aucune question au sujet de la rentabilité économique de son chef-d'oeuvre.

Six ministères sont tout de même responsables de l'administration du Dunkle Reik, la Justice (quand ce n'est pas Dominique c'est Andromalius), le Plan (for Kronos' eyes only), les Hostilités (revoilà Baal et Bifrons), la Culture (quand on sait que ce sont Kobal, Bebeth et Abalam les responsables on peut se poser des questions), la Production et les Affaires Etrangères, dont dépend le célèbre Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores (Allô?).

Vos Démons, auront alors toutes latitudes pour aller s'éclater au sein du Dunkle Reik (eh, elles sont où les planètes d'Andréalpus) et, surtout s'ils ne le souhaitent pas, ils pourront faire un peu de tourisme du côté du Stella Vaticanum...

Parlons maintenant de nos amis Vikings. N'attendant plus que leurs Dieux ne finissent de cuver leur hydromel au Vahalla, ces sympathiques nordiques ont pris leur destin en main. Ils ont discrètement abandonné leur place sur Terre, pour aller coloniser quelques planètes périphériques et glacées. Depuis, ils résistent farouchement aux envahisseurs chrétiens et démoniaques, on dit aussi que certains Vikings auraient passé des accords d'amitié avec l'Archange Michel. Sort peu enviable, mais en fin

de compte assez appréciable, si on le compare à celui des autres, les Musulmans, faute de moyens de transports, sont coincés sur leur planète, les Sorciers se sont faits doucement éradiqués de la surface de l'univers, et les rares survivants ont appris les vertus de la discrétion...

Littérature ?

Croc le dit lui-même en introduction, Stella Inquisitorus est un ouvrage de science-fiction qu'il ne faut surtout pas prendre au premier degré. Décrire le Bien et le Mal à l'échelle de l'univers était une tâche ardue, et je dois avouer que le charme d'INS/MV s'en est trouvé quelque peu dilué.

Certes, on ne peut rester de marbre devant ces 240 pages d'humour noir et de cynisme (on est même parfois mal à l'aise devant l'horreur de la situation), mais ne sachant qu'en faire on reste un peu sur sa faim. Si le jeu brille par son originalité (les voyages spatiaux via le paradis, l'enfer ou le Vahalla, c'est pas beau ça ?), il lui manque l'étincelle de vie, qui distingue le jeu de rôle du bouquin ■

Mea maxima culpa

Avant de conclure, disons deux mots sur les scénarios. Le premier, à mon avis plus approprié à MV qu'à INS, risque de vous faire passer quelques bonnes heures de délire, dans la plus pure tradition paranoïaque, les deux autres, par contre, un pour Démons, un pour Anges, sont d'un classicisme décevant, heureusement qu'ils ne tiennent que sur quatre pages...

Stella Inquisitorus, même si ce n'est pas un jeu de rôle rigoureusement nécessaire, reste tout de même une occasion indéniable de passer un très bon moment. Ce qui vous permettra de dépayser vos joueurs d'INS/MV, qui pourront enfin aller taper le carton partout dans l'univers.

Stella Inquisitorus, premier chef-d'oeuvre de littérature rôliste?

Prenez un mixer, fourrez-y une bonne dose de Warhammer, de Cyberpunk et de AD.D, mélangez, et vous obtiendrez une grosse purée de 300 pages du nom de Shadowrun. C'est en gros l'impression qu'éprouvent beaucoup de maitres vétérans lorsqu'ils feuilletent ce livre pour la première fois. Pourtant la purée réserve bien des surprises, et il n'est pas évident d'y trouver des grumeaux.

La principale ambition d'un jeu tel que Shadowrun est en effet d'intégrer les caractéristiques principales d'un univers médiéval fantastique (races telles que elfes, orcs, utilisation de la magie) dans un monde à thème Cyberpunk. Ce mélange des genres est loin d'être évident, vu les différences énormes qui séparent les deux mondes, à priori hermétiques. Le tout n'était donc pas tant de créer un bon système de règles (ce qui est fait) que d'arriver à donner une atmosphère crédible au jeu, une de ces réalités dans lesquelles on peut s'intégrer facilement et qui donne toute sa saveur aux bons JDR. De ce côté, les concepteurs s'en sont plutôt bien sortis. La trame de Shadowrun reprend les thèmes cyberpunk, on y retrouve les atmosphères glauques à la Blade Runner : le personnage que les joueurs incarnent n'a rien d'héroïque au sens AD.D du terme, il est le plus souvent manipulé et n'est qu'un pion sur l'immense terrain de bataille que se livrent les Mega Corporations. Il ne peut se fier à personne, et risque sa vie chaque jour dans une cité tentaculaire et de plus en plus chaotique. Comme dans Cyberpunk, il fait sa vie "à la limite", et comme dans Cyberpunk, il peut choisir de s'équiper de toutes sortes de gadgets cybernétiques. Certaines classes de personnages se ressemblent : comment ne pas comparer en effet le Solo avec le Samouraï des rues, ou le Netrunner avec le Decker qui tous deux piratent les réseaux informatiques à la recherche d'informations en connectant leur esprit dans la matrice, et en risquant ainsi de se faire griller les neurones par des systèmes de défense intégrés de

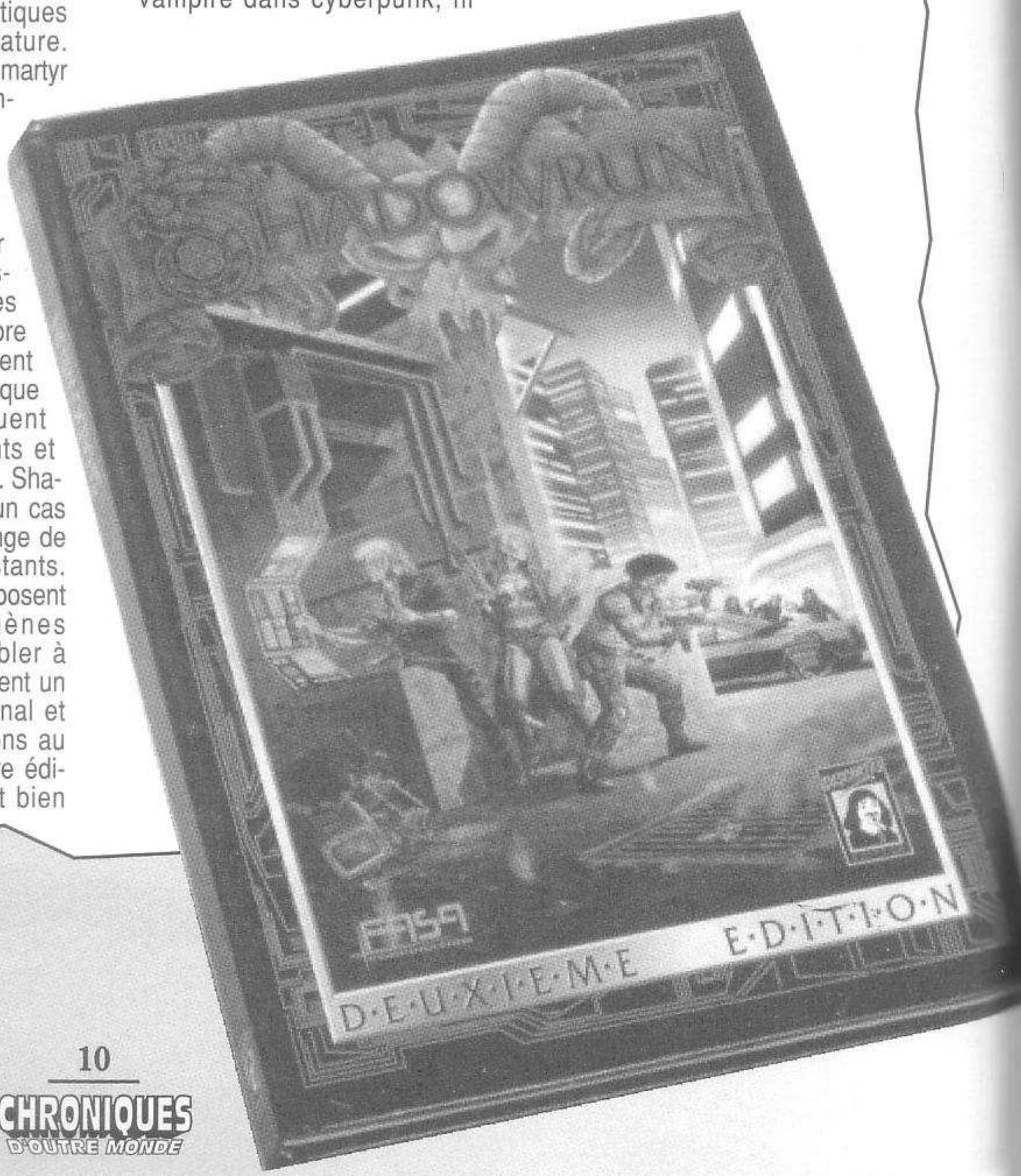
SHADOWRUN SECONDE EDITION

plus en plus sophistiqués... Mais la comparaison s'arrête là. L'historique qui nous amène en cette bonne vieille année 2053 est tout à fait original, surtout en ce qui concerne la Question Indienne, avec un scénario bien ficelé qui donne un souffle et une raison d'être à la magie : celle-ci réapparaît lors d'une phase de chaos et d'épidémies qui voit naître de nouvelles races semi mutantes, les elfes et les nains dans un premier temps, puis les orcs et les trolls pendant la période dite de gobelinisation. Piétinés par les mégacorporations qui les chassaient de leurs réserves pour accroître leurs exploitations, martyrisés par une nouvelle vague de haine anti indienne, les américains d'origine trouvent l'heure de la revanche en réalisant que leurs Chamans, gardiens des traditions ancestrales, ont été réinvestis de pouvoirs mystiques par les esprits de la nature. Menés par leur leader et martyr Daniel Coleman, ils fondent finalement un nouvel état indien dans le nord des anciens Etats-unis, en emportant un bras de fer opposant leur nouvelle puissance mystique aux forces armées d'un gouvernement encore incrédule. L'environnement indien et le pouvoir mystique des Chamans constituent des éléments importants et tout à fait insolites du jeu. Shadowrun ne peut en aucun cas être assimilé à un mélange de jeux de rôles déjà existants. Les éléments qui le composent ne sont pas hétérogènes comme il peut le sembler à première vue, mais forment un univers tout à fait original et adapté au jeu. Rappelons au passage que la première édition de Shadowrun est bien

plus ancienne que Cyberpunk. De ce côté, la seconde édition qui vient de paraître a été très améliorée, surtout au niveau du texte (la traduction française de la première version laissant vraiment à désirer).

Si on devait néanmoins faire une comparaison, je dirais que Cyberpunk est tout de même beaucoup plus fouillé et passionnant dans son thème propre. Les classes de personnage, les équipements cyber, la matrice et les équipes de Trauma Team forment un univers extrêmement riche et envoutant que je crois irremplaçable. Mais bien qu'il m'ait fallu un peu de temps pour m'adapter à Shadowrun, je ne le regrette pas : les deux jeux se complètent et sont tout aussi intéressants, pour des raisons différentes. Vous ne pourrez jamais rencontrer un Punk vampire dans cyberpunk, ni

ressentir cette peur étrange qui vous gagne lorsque vous passez devant un indien couvert de fétiches ou quand vous vous rendez compte que votre contact est en fait un dragon ! Le système de jeu n'a rien à envier à son rival, avec des points intéressants comme la réserve de dés. Le texte a beau être un peu moins bien écrit dans son ensemble, on se sent presque malgré soi emporté dans cet univers insolite où magie et cybernétique se cotoient. Du côté des scénarios, on trouve le pire (DNA/DOA) et le meilleur (Imago). Quant aux suppléments, ils viennent compléter des règles déjà quasi complètes pour les vrais passionnés (ça viendra vite, croyez-moi.), en proposant à chaque classe de nouvelles possibilités. Le Street Samouraï Catalog s'adresse ainsi aux Samourais des rues, vous l'auriez deviné je pense, tandis que The Grimoire offre de nouvelles possibilités aux magiciens de tout poil. L'engouement que suscite le jeu aux Etats Unis devrait permettre à cette liste déjà bien fournie de scénars et de suppléments de donner naissance à des petits d'une toute aussi bonne qualité ■



PARUTIONS

■ JUIN

Jeux Descartes :

- Le Château de Drahenfels : supplément Warhammer.
- Coordonnées d'Isis : scénario Star Wars.
- Ecran Shadowrun : contient également de nouveaux archétypes, une liste complète de contacts pour les pjs, et de nouvelles feuilles de personnages.
- Tirez sur le Dragon : le premier scénario Shadowrun en français (voir notre test).
- Le supplément Jeux Descartes, spécial Shadowrun.

Siroz :

- Gurps Magie : extension pour Gurps Rpg.
- Contes et Légendes de Bloodlust.

Hexagonal :

- Le Dragon n°12

TSR :

- Amazing Engines : un nouveau système de jeu. Le livret 1 contient The core Rules, un système de règles simples tenant en 32 pages plus For a faerie queen and country, une aventure dans l'Angleterre victorienne.

Mayfair :

- Who's Who N°2 : le 2ème supplément de la série pour DC Heroes.

Citons également la parution d'un hors série spécial Stratégie très intéressant chez notre confrère Casus Belli.

■ JUILLET

Ice :

- Arms Companion : un supplément Rolemaster spécial combats, nouvelles armes, coups critiques, etc.
- Over the misty mountains cold : scénario

pour Lord of the ring adventure game.

-Shadows of the city : module pour Champions.

-Champion Presents 2 : recueil d'aventures.

-Viper : sourcebook toujours pour Champions, sur l'organisation des méchants.

Mayfair :

-Demons 2, Flammes of the infernus : fait suite au premier supplément, tout en restant indépendant ; dans la collection Role Aids.

-Who's Who n°3, pour DC Heroes, ainsi que la troisième édition de ce jeu, prévue pour la même date. Dans cette course aux nouvelles éditions, quel jeu arrivera le premier à 10 ? Pour l'instant l'Appel de Cthulhu est en tête avec 5, déjà la moitié du chemin parcourue !

Steve Jackson :

- Gurps Cyberworld : supplément pour Gurps Cyberpunk.
- Toujours pour Gurps, un supplément Martial Arts Adventure.
- Toon Tales : 3ème supplément pour Toon, contient 10 aventures et trois univers.

Palladium :

- England : sourcebook n°3 pour Rifts.

Talsorian :

-Dream Park spell cards : supplément pour Dream Park contenant vous l'avez deviné, de nouvelles cartes de sorts.

-Home of the Brave : sourcebook USA pour Cyberpunk.

-Land of the Free : campagne dans New York City pour Cyberpunk.

ICP :

-Night ages immortality : supplément vampires pour Cyberpunk.

-King of the conquest jungle : aventure Cyberpunk.

Avallon Hill :

-Where's Georges ? Scénario pour Tales of the Floating Vagabond.

-Cosmic paternity suit : scénario pour TOTFV.

-Dorastor : reprise et mise à jour de l'ancien Cults of Terror, pour Runequest.

TSR :

-Dragonlance and other worlds calendar : le calendrier TSR 1994.

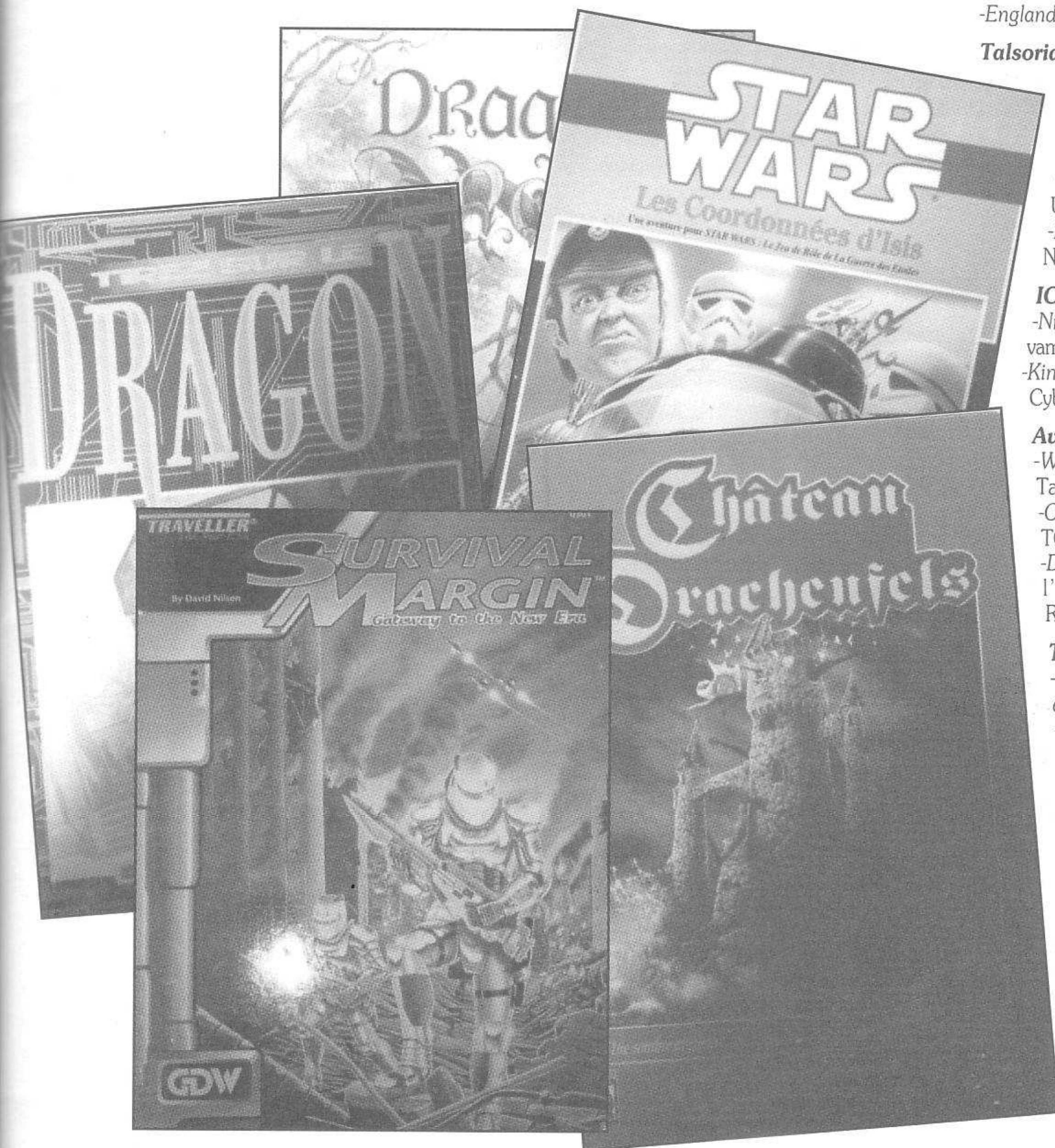
-Complete gladiator handbook : supplément pour Darksun.

In the phantom's wake : un scénario basic pour Darksun.

-Card master adventure design deck : un supplément pour créer rapidement des aventures à partir d'un système de cartes.

-Forgotten Realms campaign set : une remise à jour du monde pour ADD2, intégrant les événements survenus depuis la sortie de la première boîte.

-Al Qadim city of delights : un supplément décrivant le Bagdad du monde d'Al Qadim.



-Web of illusion : module Ravenloft RM3.

Jeux Descartes :

-Barbe Noire : traduction du jeu de plateau sur les pirates

■ AOUT

Mayfair :

-Role Aids Arch Magic : un supplément ADD sur les sorts de haut niveau, grimoires et artefacts.

-Seed of the darkness : 1er roman de la trilogie Demons.

Paladium :

-Africa : sourcebook n°4 pour Rifts.

Talsorian :

-Deux suppléments pour Cyberpunk sont prévus : Maximum Metal, et Rache Bastmess'Guide to the Net.

Skyrealms :

-Innocents of Jorune, le 1er scénario pour cet excellent jeu est enfin prévu.

Avallon Hill :

-Vagabond toy Kit : supplément pour Tales of the floating vagabond.

-Shadows of the borderlands : campagne pour Runequest.

TSR :

-Border Watch : scénario WGM1 dans le monde de Greyhawk.

-Astromundi cluster : supplément pour Spell

Jammer.

-Dragonlance PG1 : Player's guide to Dragonlance campaign, un sourcebook pour les débutants.

-Dragonlance new tales : un sourcebook pour continuer l'aventure une fois la grande quête accomplie.

-City state of Tyr : la description d'une ville dans le monde de Darksun.

-Ravenloft RR7 : Von Richten Werebeast est un supplément sur les garous dans le monde de Ravenloft.

-GDWQ2 All animals are equal : scénario pour Gamma World se passant dans un zoo.

■ SEPTEMBRE

Oriflam :

-Le roi de Sartar est un roman de 300 pages dans l'univers de Runequest.

-La guerre des héros : reprise du jeu de plateau Dragonpass, permettant d'intégrer des personnages de jeu de rôles tels que des prêtres et champions runiques.

Siroz :

-Sortie de Berlin XVIII, 3ème édition (quand je vous disais qu'il y avait une course).

ICE :

-Allies : recueil de pnjs pour Champions.

-Gathering darkness : supplément pour Shadow world (le monde de Rolemaster).

-Le Rolemaster Companion 7 (si si!).

-Northwestern Middle Earth map set :

comme son nom l'indique...

Mayfair :

-Underground : nouveau jeu de rôle sur le thème Cyberpunk.

Palladium :

-Island at the end of the world : module pour Rifts Fantasy RPG.

-Wormwood : Rifts dimension book n°1.

-Macross 2 : nouveau jeu de rôle sur les robots des dessins animés japonais.

Hexagonal :

-Dragon n°13 : special n°13 avec notamment deux dossiers sur Ravenloft et sur les malédictions.

-Chicago by night : supplément en français pour Vampire.

TSR :

-Collector cards set 3

-Code of the harpers FOR4 : scénario Forgotten Realms.

-Tales of enchantments : module ADD.

-The merchant house of Amketch : module Darksun.

-House of Strad RM4 : reprise un peu "gonflée" du scénario Ravenloft.

-Villains 2, the black wing : roman Dragonlance.

-I'm Strad : entre le roman et le supplément, ce livre raconte l'histoire du célèbre conte...

-Ultimate Helm est le 6ème et dernier roman de la série Cloakmaster, pour Spell Jammer.

MANIFS

-Le 26 septembre :

le club de jeux de rôle "Le Monde des 1000 Rêves" organise un grandeur nature médiéval fantastique, en plein cœur de la forêt de Fontainebleau. Pour tout renseignement ou inscription, contacter avant 21 h Jean François Micard au (1) 45/98/81/49 ou bien Frédéric Boyadjian au (1) 45/98/84/17.

-Les 16 et 17 octobre :

la convention Objectifs Jeux aura lieu à la MJC de Villeurbanne : au programme le championnat régional de Blood Bowl comptant pour le championnat de France avec remise de la Chao's Cup, des grandeurs natures (médiéval fantastique) et Paint-Ball ainsi que bien sûr des parties de war-games, jeux de rôles, jeux de plateau et jeux de réflexion "classiques" divers et variés. Pour tout renseignement, contacter la MJC de Villeurbanne, 46 Cours J. Damidot, 69100 Villeurbanne. Tel. 78/84/84/83.

EVENEMENTS

-Les 3 et 4 avril, Paris 16ème : HELIOS 93

A l'occasion de son dixième anniversaire, le Club Loisirs Dauphine a organisé un tournoi multijeux au sein de l'université Paris IX, dans les anciens locaux de l'OTAN. Au programme Diplomacy, Jeux de Plateau (Civilisation, Res Publica Romana, La Patrie en Danger), Jeux de rôles (Rolemaster, l'Appel de Cthulhu, ADD2 et Stormbringer) et jeux d'histoire avec Figurines (Coupe de France renaissance, démonstration de Charges).

Une manifestation qui a rassemblé sur le week-end près de deux cents participants et qui deviendra désormais annuelle. On peut seulement regretter sur ce tournoi la prépondérance des jeux "vedettes" : Diplomacy et ADD2 ont chacun drainé les 2/3 des participants dans leurs catégories respectives ! Espérons un peu plus d'eclectisme lors d'Hélios 94.

Les 27 et 28 mai, paris 12ème: TRO-PHEE ETERNAM :

la convention la plus conviviale de l'année !

Se déroulant dans le cadre prestigieux de la mairie du 12ème arrondissement, cette convention multijeux a réuni plus d'une centaine de participants désireux de s'affronter sur des jeux de plateau les plus divers : si Diplomacy et les jeux d'histoire sur Figurines occupaient la place principale, citons également Full Metal Planète, La Vallée des Mammouths, Pax Britannica, Illuminati, etc. chacun de ces trophées étant doté de lots !

Est-ce dû au cadre de la mairie ou à l'organisation remarquable et à l'encadrement des étudiants de l'ESG, toujours est-il que l'ambiance était extraordinairement détendue, le plaisir de jouer et d'apprendre l'emportant sur la compétition.

Espérons que cette coopération avec les mairies, qui a débuté avec celle du quinzième arrondissement aura tendance à se développer et souhaitons longue vie au Trophée Eternam.

Le salon du jeu de réflexion

Trophée Casus, cahier du meilleur jeu de rôle traduit, attribué à Vampire

Comme tous les ans à cette époque de l'année, le Salon du jeu de réflexion s'est déroulé dans la semaine du 10 au 18 avril à la porte de Versailles.

Les activités habituelles y étaient proposées, démonstrations, initiations et parties libres aux stands de vos éditeurs préférés, avec cette année un peu plus d'espace que d'habitude, ce qui permettait d'effectuer une partie dans des conditions à peu près correctes, une fois abstraction faite du va et vient permanent. En effet, le nombre de visiteurs était plus qu'abondant et espérons que cela contribuera à élargir ce petit monde qu'est celui des jeux de simulation.

A part cela, quel était l'intérêt pour un joueur de raquer 50 balles l'entrée (sans possibilité de forfait à la semaine) pour prendre un bain de foule ?

S'initier à de nouveaux jeux ou rencontrer de nouveaux partenaires ? N'importe quelle convention ou manifestation organisée par le club le plus médiocre eut été plus conviviale.

Côtoyer les créateurs de jeux et échanger vos impressions sur leurs derniers produits ? En supposant qu'ils soient présents, quand ceux-ci ne sont pas là uniquement pour vendre, ils sont bien trop occupés à échanger avec leurs petits camarades les derniers potins de ce petit monde sclérosé pour vous accorder ne serait-ce qu'une minute.

Découvrir les dernières nouveautés ? Là encore décevant : en fait de nouveautés, des traductions, des suppléments à des jeux existants

tants depuis longtemps, des nouvelles éditions en pagaille, mais des créations... à l'exception d'Eurogames pour les Wargames et des nouveaux de chez Multisim pour leur excellent jeu Néphilim, Bof!

Assister à la remise des trophées Casus Belli le vendredi soir ? Un mélange d'autosatisfaction façon les Sept d'Or et d'Ecole des Fans où tout le monde a gagné quelque chose (à se demander si les prix n'ont pas été créés pour les candidats), le seul point positif est que Casus s'était vraiment fendu pour les trophées (rien à voir avec les horreurs des Césars). Mais ne crachons pas trop dans la soupe : ce salon est avant tout le principal moyen de faire connaître nos jeux préférés au grand public, et avec un peu de chance en arrivant tôt, il était possible de tomber sur un G.O pas encore trop fatigué pour vous faire découvrir un jeu sorti de derrière les fagots (les produits français étant en général, reconnaissons le, d'une certaine qualité).

Non, il y avait deux bonnes raisons d'investir dans une entrée au salon (pour un parisien, c'est une place de cinoche, mais pour les autres...) :

-La première bien évidemment, le plaisir des yeux. N'oublions pas que les trois quarts du Hall étaient consacrés à la maquette et aux modèles réduits, et, même si l'on n'est pas fan de modélisme ou de train électrique, on peut facilement passer deux heures à admirer les superbes décors dans lesquels évoluent ces

machines, ou bien, plus proches du jeu de rôle et du wargame, les magnifiques dioramas des clubs de figurinistes ainsi que les démonstrations de peinture (comment peut-on se concentrer dans un brouhaha pareil ?). Rien que cela valait le détour, même si l'on s'éloigne des jeux de réflexion.

-La deuxième raison, c'est bien sûr la présence sur ce salon de deux étrangers, j'ai nommé Tom Dowd, co-créateur de Shadowrun venu présenter sa nouvelle édition, et un monstre sacré du jeu de rôle, notre père à tous (sans lequel les personnes à qui j'ai fait référence plus tôt seraient probablement à l'ANPE ou pire à l'inspection des impôts), j'ai nommé Gary Gigax en personne, venu remettre les Trophées Casus, présenter son nouveau jeu Dangerous Journeys dont nous parlerons dans le prochain numéro, et surtout, surtout, passer la semaine à dédicacer ses oeuvres et signer des autographes (certains mufles étant même allés jusqu'à lui faire dédicacer la deuxième édition d'ADD!).

ENTRETIEN AVEC TOM DOWD

Quelques mots sur le personnage...

Né à New York en 1964, il suit les cours d'une école d'électronique avant de faire des études de cinéma. Il travaille quelques années

pour la télévision et le cinéma, avant de décrocher son premier job chez FGU où il publie un supplément pour le jdr Villains and Vigilantes.

En 1988, il entre chez FASA CORPORATION où il travaille notamment avec Paul Hume et Bob Charette (Bushido) à la conception de Shadowrun, jeu qui connaît le succès que vous savez et qui devrait être bientôt adapté pour consoles Séga et Nintendo (sic!).

COM : question classique, pourquoi une deuxième édition ?

TD : tout d'abord la première édition était loin d'être parfaite, certaines explications manquant de clarté. Nous avons créé ce jeu pour un public averti, principalement des étudiants. Or il s'est avéré que Shadowrun rencontra un vif succès auprès d'un public plus jeune et beaucoup moins expérimenté. Nous avons donc décidé d'éditer une seconde édition plus claire, plus abordable en corrigeant les bugs de la première, mais rassurez-vous, il n'y aura pas de troisième édition.

COM : dans cette deuxième édition, certains archétypes comme le mage grillé ont disparu, est-ce définitif ?

TD : non, tous les anciens archétypes absents seront inclus dans l'écran, avec notamment quatre archétypes de samuraïs des rues.

COM : toujours sur les archétypes, certains comme les magiciens ou les deckers semblent favorisés, en revanche presque rien sur des archétypes comme les interfacés, cela doit être difficilement jouable ?

TD : je pense que le Livre Noir de l'Interfacé paru aux USA devrait résoudre ce problème.

COM : une grande originalité de Shadowrun, outre le mixage des styles, concerne la place importante accordée aux Indiens. Quelle en est la raison ?

TD : je crois qu'il y a eu une prise de conscience en ce qui concerne les Indiens en Amérique. Ceux-ci ont une image fascinante et nous avons pensé que leur culture pourrait plaire aux joueurs. De plus leur prédominance se greffait naturellement avec la magie.

COM : Shadowrun connaît un vif succès avec plus de 150 000 ventes dans le monde ; en combien de langues est-il déjà traduit et à quand des sourcebook sur d'autres pays que l'Amérique ?

TD : Shadowrun est également traduit en espagnol, italien, japonais, hébreux, français bien sûr, et dans une langue scandinave mais je ne me rappelle plus laquelle. En ce qui concerne les suppléments sur différents pays, nous avons prévu pour septembre Tir Nan Og, The Irish sourcebook, et pour Noël, the German Sourcebook, une adaptation du German Book déjà paru en Allemagne.

COM : vous procédez d'une façon particulière je crois ?

TD : en effet, nous ne pouvons avoir une vision objective de pays que nous ne connaissons pas, c'est pourquoi nous faisons appel à des auteurs locaux pour créer des guides sur leur propre pays. C'est bien sûr beaucoup plus long mais le résultat en vaut la peine.

COM : quelque chose de prévu pour la France ?

TD : Jeux Descartes s'en occupe, le projet est sûr mais il est impossible de prévoir une date.

COM : connaissez-vous la raison du passage d'Hexagonal à Jeux Descartes comme interlocuteur français ?

TD : non ce n'est pas moi qui m'occupe de ça, je me contente de créer.

COM : Shadowrun a longtemps été comparé à Cyberpunk, que pensez-vous de la sortie de leur supplément incluant le fantastique et la magie dans leur univers ?

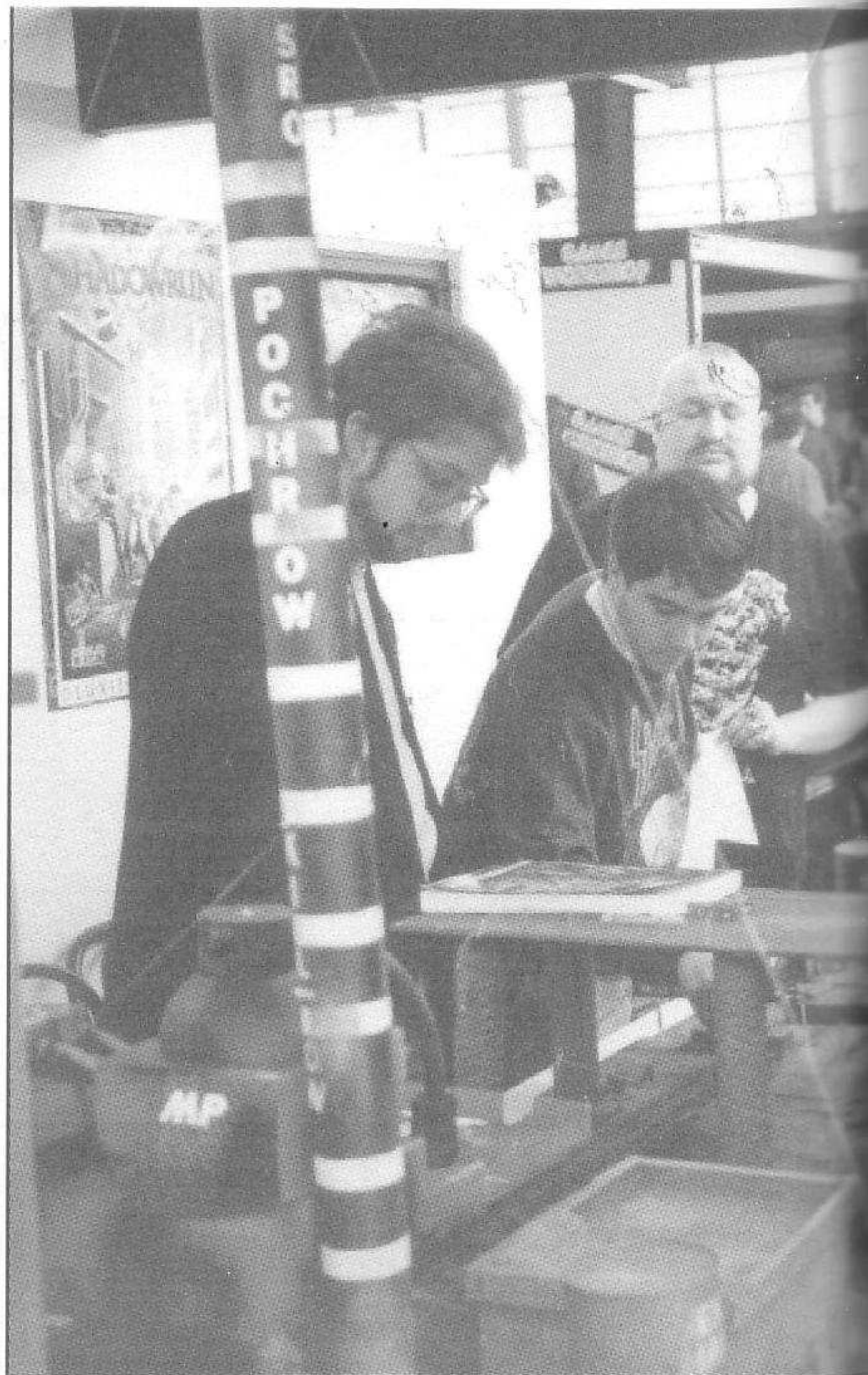
TD : c'est un véritable changement de direction pour Cyberpunk et je trouve ça plutôt flatteur qu'ils nous copient en ce sens. Mais ce qu'ils font correspond à mon avis plus à des mutants qu'à de la magie ; même si le résultat est le même. Quoi qu'il en soit, je pense que les joueurs de Cyberpunk ne recherchent pas ça : Shadowrun et cyberpunk s'adressent à deux publics différents.

COM : durant ces quelques jours, avez-vous noté des différences entre les joueurs américains et les joueurs français ?

TD : il y a bien sûr des nuances subtiles qui reflètent les différences de culture. Mais dans l'ensemble, les joueurs sont partout très variés : j'ai aussi bien rencontré des joueurs qui voulaient une séance de "rôle playing" que des joueurs qui recherchaient avant tout une bonne baston. C'est une question d'individus et non de pays.

ENTRETIEN AVEC GARY GYGAX

Arrivé sur le stand Casus Belli, je tombe face à face avec un quinquagénaire barbu au visage avenant, casquette sur le crâne, en pleine discussion avec deux jeunes joueurs de douze ans, les yeux écarquillés, boîte de base DD fraîchement dédicacée à la main. Nous voici bientôt attablés autour d'un café et de quelques cigarettes, dans la plus grande convivialité.



A gauche Tom Dowd en pleine démonstration de Shadowrun, sur la maquette du Stard, jeux Descartes. Parmi les participants, l'inné-fable Crol.

Quelques mots sur le "monstre sacré" :

Né en 1938, Gary Gygax montre très vite une passion pour les jeux de réflexion, échecs, jeux de cartes. Il s'initie aux jeux avec figurines dès 1953, puis aux wargames et aux jeux de plateau.

En 1968, il fonde la GENCON Gaming Convention qui rassemble chaque année plus de 15000 joueurs à Milwaukee.

En 1973, il crée avec Don Kaye la Tactical Studies Rules Company, qui deviendra la célèbre TSR inc.

En 1974, il fonde the Strategic Review, ancêtre de Dragon Magazine.

La suite vous la connaissez avec le succès de DD, ADD, jusqu'en 1987 où Gary Gygax devient auteur free lance.

Aujourd'hui son jeu Dangerous Journeys est publié par Games Designer's Workshop (GDW).

COM : le monde du jeu a pas mal évolué depuis 1974, vous avez parcouru un sacré chemin ...

GG : en effet, je crois que le phénomène le plus important est l'élargissement de la



tranche d'âge : quand Dungeons and Dragons a été lancé, les joueurs étaient surtout des étudiants ; puis avec le succès, cela s'est étendu aux lycéens, aux collégiens, et même aux petits frères et sœurs de ces derniers, tandis que les premiers continuaient à jouer et que certains initiaient leurs enfants ; je joue moi même avec mes fils. Je pense que des jeux comme Heroquest ont beaucoup fait pour développer le jeu de rôle. Les ordinateurs aussi...

COM : à ce propos, ne pensez-vous pas que les jeux sur ordinateurs soient nuisibles aux jeux de rôle ?

GG : je ne pense pas ; Quand vous "vieillissez, vous avez moins de temps libre et plus de difficultés à réunir un groupe : les jeux sur ordinateurs qui sont de mieux en mieux étudiés permettent de continuer à jouer. Bien sûr, c'est différent ; le jeu de rôle est une activité sociale, tout l'aspect théâtrale disparaît

face à un ordinateur, mais l'imagination subsiste.

COM : le facteur déterminant pour le développement du jeu de rôle en France a été la traduction d'ADD que nous avons dû attendre très longtemps ; en sera-t-il de même pour Dangerous Journeys ?

GG : j'espère que non. Les jeux sont traduits beaucoup plus rapidement maintenant, mais pour Dangerous Journeys, aucun accord n'a encore été conclu. Mais je souhaite que

l'on fasse appel à des illustrateurs français pour une traduction.

COM : avez-vous remarqué des différences notables entre les joueurs français et américains ?

GG : pas vraiment, en général il n'y a pas de différence ; peut être quelques nuances, mais je pense que la langue a beaucoup d'influence sur le jeu : s'il y a des différences, elles résident essentiellement dans le langage.

COM : vous même, jouez-vous

régulièrement, et préférez-vous être maître ou joueur ?

GG : je joue une fois par semaine en tant que joueur, mais je dois être maître de jeu très souvent, pour tester mes créations. C'est peut être pour ça que je préfère être joueur, quand je peux.

COM : jouez-vous à d'autres jeux ?

GG : bien sûr, j'aime beaucoup le bridge, le Backgammon, le Majong et aussi les railway games et certains wargames.

COM : d'autres jeux de rôles ?

GG : non. J'y ai joué bien sûr, à Paranoïa notamment, mais j'évite pour deux raisons : la première est un manque de temps, je dois "masteriser" très souvent, et puis surtout j'ai peur de prendre inconsciemment des idées qui ne sont pas de moi pour mes jeux.

COM : votre jeu Dangerous Journeys est publié chez GDW. Vous a-t-on imposé certaines limites, quant au produit ou aux méthodes de travail ?

GG : aucune, je suis Free Lance et avec GDW, je suis parfaitement libre de travailler exactement comme je le souhaite.

COM : parlons maintenant de Dangerous Journeys, en quoi diffère-t-il vraiment d'ADD ?

GG : ADD faisait référence à un univers Sword and Sorcery, DJ est beaucoup plus fantasy. L'univers est une terre alternative où une technologie approximativement du 16ème siècle côtoie la magie et la mythologie. Mais avec DJ, je veux créer un système qui permette d'évoluer dans tout type d'univers. Mais je voulais surtout centrer mon jeu beaucoup plus sur l'aspect rôle playing, avec des personnages qui développent des personnalités complexes, et non plus une succession de chiffres.

COM : DJ s'adresse donc plutôt aux joueurs désireux de jouer en campagne ?

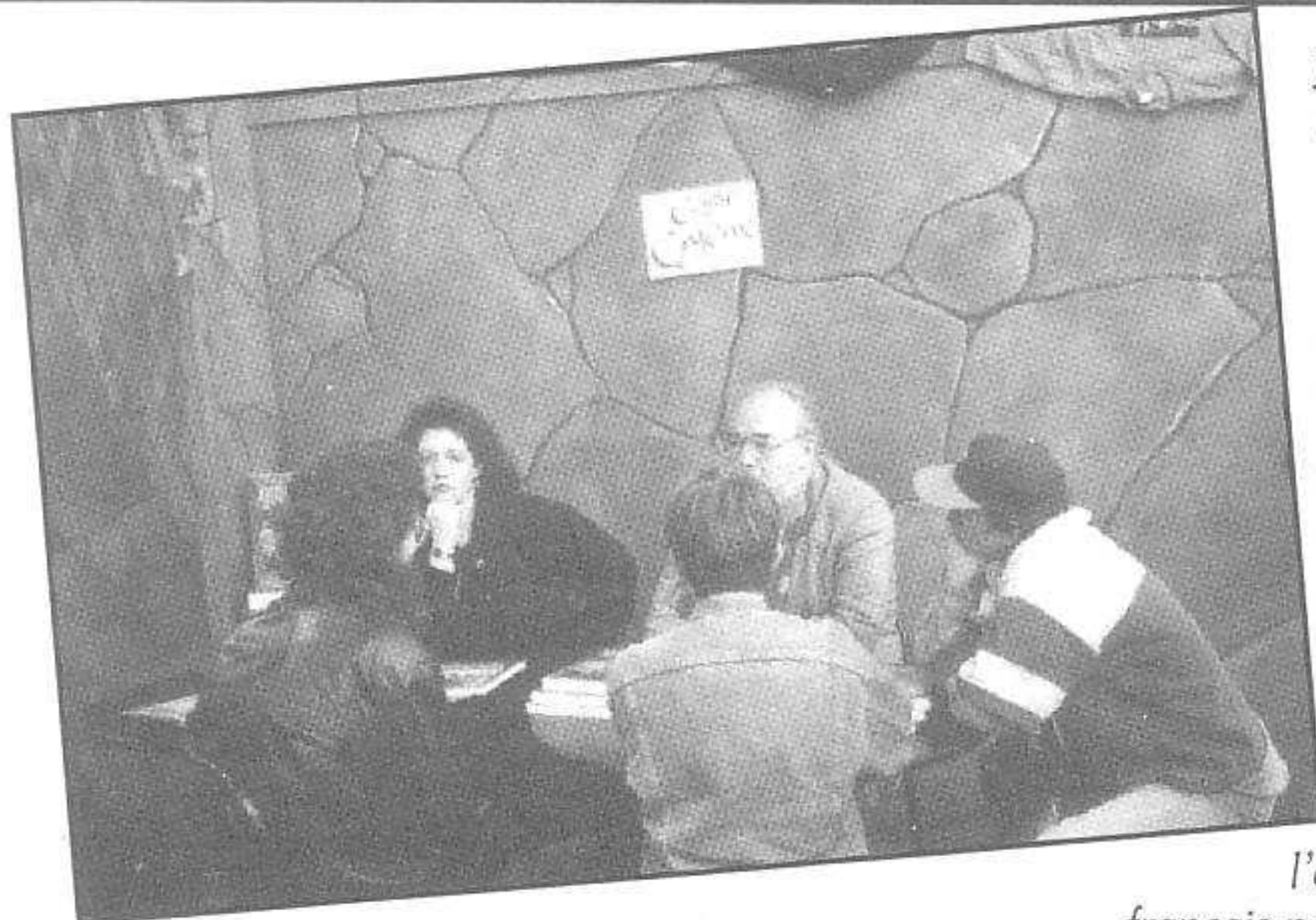
GG : en effet c'est préférable : les aventures simples font perdre leur caractère aux personnages ; le joueur doit sentir son personnage évoluer au fur et à mesure qu'il découvre le monde et qu'il acquiert de la maturité et que sa vision des choses change. On ne peut pas mettre cet aspect du jeu de rôle en avant dans une aventure sans lendemain.

COM : quels sont vos projets pour DJ et en général ?

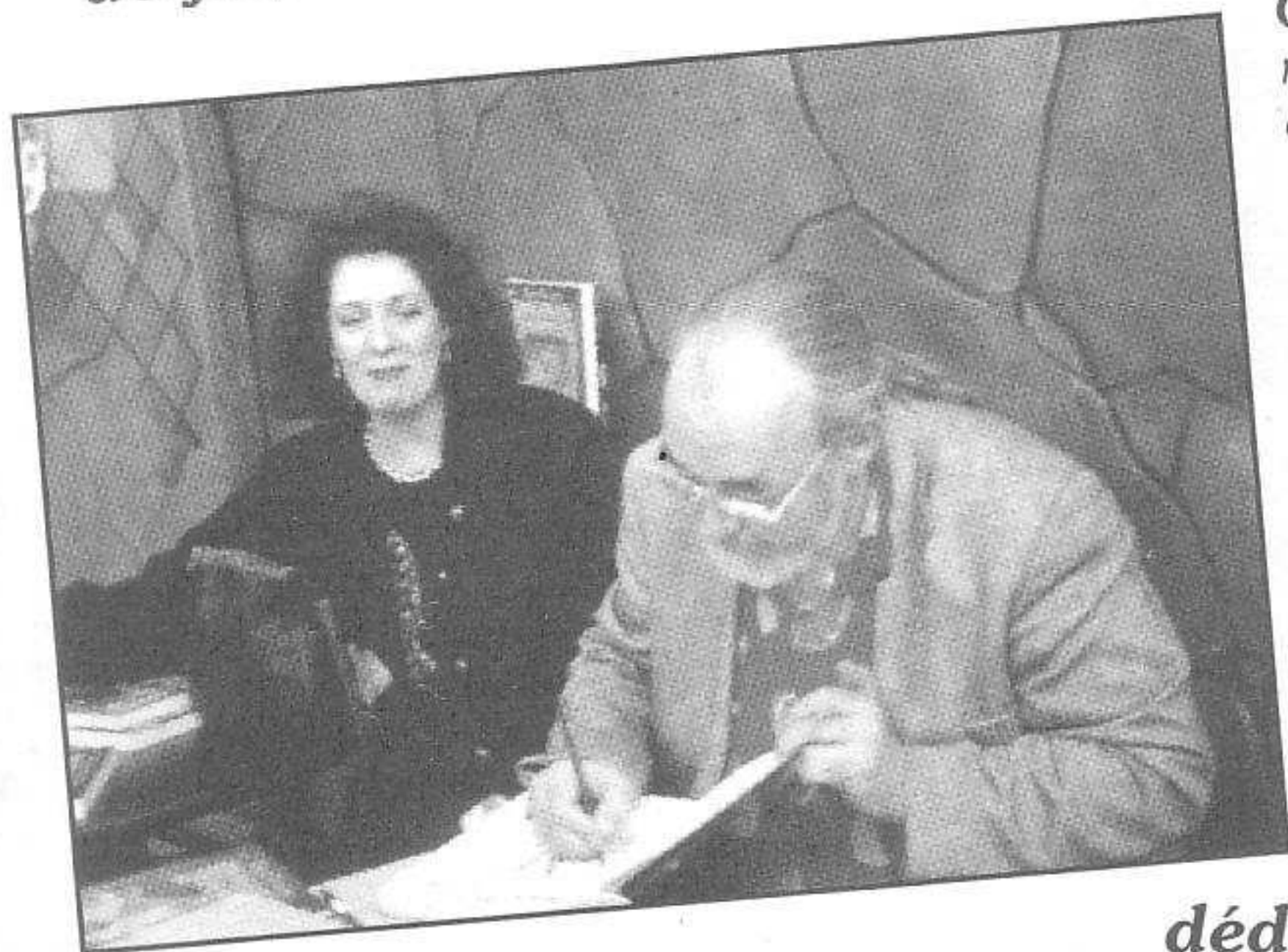
GG : pour DJ, the City of Ascloa devrait bientôt paraître, ainsi qu'un bestiaire en juin, qu'un supplément sur la mythologie, et AERTH, the companion world.

Je compte aussi lancer UNALLOWED, Supernatural RPG qui décrira un vingtième siècle fantastique, en s'appuyant sur la structure de Dangerous Journeys, et publier l'année prochaine un univers Science Fantasy.

Propos recueillis par
Henri Flottes de Pouzols



Le maître, en pleine discussion avec un groupe de joueurs

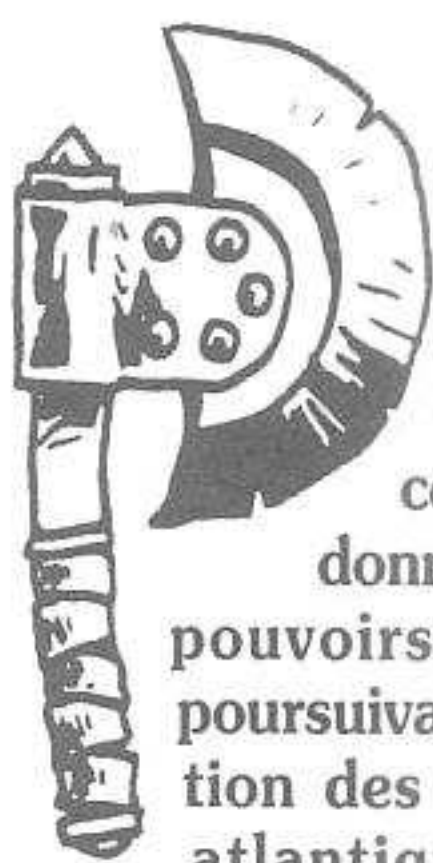


Gary Gyax (accompagné de son épouse) signe la 1 357è dédicasse du jour

Bruno-André Giraudon

Son Altesse Royale Farida d'Égypte :

"...dans mes moments de solitude, au Palais Royal, ou bien face au désert égyptien, la Science-Fiction m'a souvent apporté un immense bien-être. En particulier, j'ai lu un grand roman qui m'a vraiment bouleversée, Dune... Il m'est arrivée d'aller dans le désert pour y lire quelques pages de cette magnifique épopée d'un peuple des sables... Assise dans le silence, je lisais."



Plus qu'un roman Dune est un univers. Et cet univers si particulier a donné naissance à un jeu de pouvoirs dont Jeux Descartes, poursuivant sa politique de traduction des meilleurs jeux d'outre-atlantique, nous propose une adaptation. Cette version est luxueuse car elle intègre les deux extensions de la boîte de base américaine : celle du Duel et celle de la Moisson. Si vous avez aimé Dune, en roman ou en film, vous apprécierez vraiment l'atmosphère de ce bon jeu de plateau. Si vous ne connaissez rien de l'univers de Franck Herbert, les règles vous fourniront un résumé qui vous donnera un bon aperçu des intrigues shakespeariennes auxquelles vous serez confronté.

Rapport secret de la Guilde

Il apparaît que plusieurs puissances essayent actuellement de bouleverser l'ordre établi. Arrakis, aussi appelée Dune, la seule planète productrice d'Épices est au centre de ces remous politiques. Plus que jamais nous avons besoin de la régularité de sa production. Sans elle, nous sommes incapables de replier l'espace, c'est à dire voyager d'un bout à

l'autre de l'univers sans bouger. L'équilibre doit être maintenu, l'Épice préservée.

Nous percevons des plans à l'intérieur des plans et de grands dangers pour notre monopole du voyage spatial. Celui qui contrôle Dune, contrôle l'Épice, et celui qui contrôle l'Épice détient le Pouvoir sur l'ensemble de l'univers connu. Les puissances dont il faut redouter l'intervention sont au nombre de cinq dont trois déjà installées sur la planète avec de nombreuses troupes.

Les premiers sont dirigés par la ruse et la cruauté du Baron Harkonnen dont les traîtres sont infiltrés partout, peut-être même dans nos propres rangs. Il possède Carthage, une des cinq citadelles de Dune et avec elle des capacités de transport supérieures grâce aux rapides ornithoptères. Ils moissonnent l'Épice dès qu'elle apparaît afin de reconstituer leur réserve et nous engager à débarquer toujours plus de troupes sur la planète, chose que notre Charte nous oblige à effectuer quelque soit le danger futur.

Les seconds sont dirigés par le jeune Duc Paul Atréide. Nous détectons en lui de nombreux problèmes : ses troupes sont fidèles et bien entraînées et la possession de la citadelle d'Arakeen lui confère les mêmes avantages que les Harkonnens. Mais plus que tout, c'est son pouvoir de prescience pouvant lui faire deviner une partie du plan de combat d'un



DUNE LE JEU

adversaire en bataille qui le rend extrêmement dangereux. Ce don doit être aussi utilisé pour prévoir l'explosion de l'Epice dans le désert car les moissonneurs Atréides paraissent avoir toujours un temps d'avance sur leurs concurrents.

Les troisièmes sont les plus inquiétants, nous soupçonnons un planétologue impérial d'être le stratège du peuple du désert vivant sur l'autre face de la planète que l'on nomme les Fremens. Ils possèdent virtuellement le contrôle de deux citadelles du désert : des Sietchs. Indépendants de notre transport pour renforcer leur présence sur la face stratégique de Dune, nous prévoyons certains ennuis s'ils venaient à engager leurs troupes d'élites, les Feydakins, dont même les redoutables Sardaukars de l'Empereur pourraient avoir le dessous.

Hors planète, deux puissances paraissent attendre leur heure pour intervenir : il s'agit de L'Empereur Shaddam IV et des sorcières Bene Gesserit. Ces dernières tenteront d'envoyer progressivement des troupes à chacun des transports que nous effectuerons : la Charte qui est nôtre le leur permet, mais nous pensons, vus les bouleversements que nous présentons qu'elles vont en abuser largement.

L'Empereur est très dangereux. Il semble mal supporter notre monopole et notre puissance, le contrôle de l'Epice lui permettrait de retrouver toutes ses prérogatives et nous ferait perdre notre indépendance actuelle. Ses légions de Sardaukars sont prêtes à débarquer sur Dune à tout moment, c'est une menace pour l'équilibre des forces en présence mais ceci peut aussi rétablir la balance si une puissance installée venait à dominer. Les impôts qu'il lève lui permettent d'acquérir de grandes richesses sans trop se préoccuper de la récolte d'Epice.

Quant aux sorcières Bene Gesserit, il ne faut pas négliger les mercenaires qu'elles recrutent aux quatre coins de l'Empire : leur puissance militaire est devenue semblable à la nôtre et elles bénéficient de meilleurs leaders. Le pouvoir de la Voix pouvant obliger un adversaire à leur obéir sur un aspect de son plan de bataille, elles sont à redouter particulièrement si elles se joignent à un allié militairement puissant. Mais pire que tout cela, certains rapports nous ont indiqué qu'elles tentaient une vaste manipulation des différentes puissances agissant sur Dune dont peut-être nous-mêmes !

En conclusion de ce rapport, nous devons opter pour un de ces deux buts ; soit prendre nous-mêmes le contrôle de Dune, éventuellement avec des alliés, soit empêcher quiconque de réaliser ses plans et réussir à préserver l'équilibre. Le Sietch que nous contrôlons devra être tout spécialement protégé d'attaque surprise et nous permettre d'aboutir plus facilement à nos fins. Il en va de la régularité de la fourniture d'Epice à notre Guilde. Fin du rapport.

Message intercepté de Giedi Prime, monde d'origine de la noble Maison Harkonnen.

Le plan Trahison Totale a abouti. Nous connaissons les leaders qui pourront nous servir au moment crucial de la bataille afin d'obtenir des victoires éclatantes sans pertes de matériels ou de fantassins. Cependant, les larves s'agitent et l'on peut soupçonner les Atréides de vouloir renforcer leur présence sur Arrakis. Les Bene Gesserit rôdent aussi tandis que la Guilde semble prête à intervenir. Quant à l'Empereur, sa dernière intervention au Landsraad laisse présager un débarquement soudain et massif de ses Sardaukars. Malgré le dégoût évident que nous avons à côtoyer ces sous-êtres nous devons penser à envisager des alliances, même avec les Atréides s'il le faut car le contrôle de Dune ne doit pas nous échapper et ce quelque soit le prix à payer.

Fin du discours de la Révérende Mère Bene Gesserit avant son embarquement pour Arrakis, planète du Chapitre.

Il ne faut jamais oublier qui nous avons choisi pour dominer Dune. Ils ne savent pas que nous sommes de leur côté et il ne faudra leur révéler notre aide sous aucun prétexte, même si une alliance est conclue officiellement avec eux. Si nous savons manipuler suffisamment bien les puissances qui convoitent Dune afin que nos prévisions secrètes se réalisent, c'est à dire déterminer exactement quand ceux que nous soutenons vont contrôler la planète, alors seulement notre victoire sera totale et nôtre l'Epice. Ne sous-estimons pas les autres factions en conflit et sachons utiliser la Voix avec discernement : Dune doit être à nous, c'est l'ultime étape que nous nous sommes fixées, quitte à nous engager ouvertement si nécessaire.

Réunion secrète au Sietch Fremen sous l'oeil perçant du plus grand leader des tribus, Stilgar.

Les Feydakins sont prêts. Les différentes tribus impatientes dans leur volonté de chasser les étrangers qui souillent les sables sans fin du désert et ne prennent pas soin de leur eau. Une détermination farouche se lit sur les visages burinés par les vents terribles régnant sur Arrakis. Que les envahisseurs disparaissent dans le ventre de Shaï-Hulud, le ver géant qui domine les dunes et avale leurs gigantesques moissonneuses comme un Fremen gobe une datte de l'oasis. Et même s'ils résistent, peut-être que le plan de l'ingénieur impérial Liet Kynes réussira et fera tomber l'eau du ciel. Dans tous les cas, Stilgar sait que son combat sera rude et qu'il pourra y perdre la vie, mais comme l'a affirmé le planétologue, il en va du Salut du peuple des sables.

Intimes pensées de Paul Atréides, citadelle d'Arakeen.

La situation est complexe et je me sens encore bien jeune et démuni face à la férocité ou la ruse de nos ennemis. Pourtant je suis entouré de mes meilleurs compagnons et de mes plus vaillants soldats qui me suivront avec un égal dévouement. Je me rappelle les paroles de mon père alors que nous étions sur Caladan et que les préparatifs battaient leur plein pour notre nouvelle installation sur cette étrange planète nommée Dune : le dormeur doit s'éveiller. Je sens en moi un réel pouvoir et je n'ai plus le choix, il va falloir l'utiliser au mieux afin de restaurer la puissance ducale sur Arrakis et empêcher nos ennemis de s'emparer de l'Epice. J'ai encore senti son odeur sur des serveurs Fremens aujourd'hui et je connais ses pouvoirs : l'Epice prolonge la vie et élargit notre champ de conscience. Tel est le trésor de Dune que je dois préserver à tout prix.

Enregistrement n°58945 du journal de l'Empereur Shaddam IV, maître de tout l'univers connu.

Les dés sont jetés. Mes légions prêtes à combattre. Le conflit sur Dune sera décisif et notre plan initial devra évoluer au fur et à mesure des alliances que nous devons briser ou préserver. Seule compte l'Epice, tous le savent. Si avec notre richesse et notre puissance militaire nous n'arrivons pas à contrôler cette planète dans les mois à venir, alors à jamais nous devons subir la morgue de la Guilde ou de ceux qui auront conquis la production d'Epices. C'est la dernière chance pour restaurer la puissance impériale, un échec lui serait fatal.

En conclusion

Dune est un jeu d'atmosphère, vous l'avez compris. En jouant les règles de bases augmentées des règles optionnelles, vous pourrez vous y plonger totalement. Evitez cependant les règles de moisson et de duel : les premières en changeant le placement initial des puissances peuvent faire varier le jeu mais au prix d'un éloignement de l'esprit du livre. Quant aux règles du duel, leur intérêt et limité sauf si vous pensez qu'Edric, le navigateur de la Guilde en train de terrasser le Baron Harkonnen en combat singulier ne vous semble pas totalement ridicule. Bref, en respectant l'esprit des intrigues de Dune qui fera rechercher les victoires se partageant avec le moins d'alliés possibles, vous avez sans aucun doute ici le meilleur jeu actuel de stratégie diplomatique fondé sur un univers de Science-Fiction■

Charles Martel,
puissant chef des
nobles Francs ▼



APERCU ECONOMIQUE, TECHNOLOGIQUE ET RELIGIEUX

La chute de l'empire romain d'occident
(nous retiendrons la date de 455, où les van-

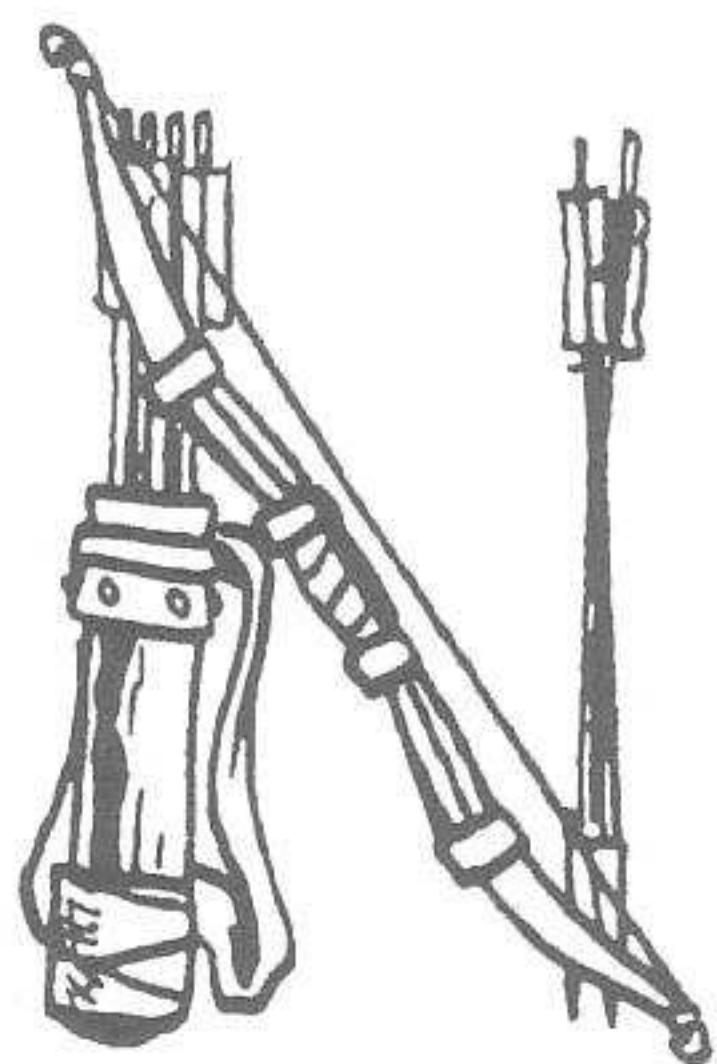
dales guidés par leur roi Genséric pillent Rome pour la troisième fois depuis sa création) plongea le monde dans une profonde récession : les fameuses voies romaines qui sillonnaient l'Europe ne sont plus entretenues, le commerce maritime en méditerranée est bien souvent la proie des pirates, les arts et la littérature ne sont plus développés. Le voyage alors que la guerre règne de façon

AGES

APERÇU DU MONDE CIVILISÉ À L'ÉPOQUE D'ARTHUR

Henri Flottes de Pouzols

Le roman des Chevaliers de la Table Ronde, écrit au XII^{ème} siècle a subi l'influence du roman courtois, et les personnages évoluent dans une société très influencée par le siècle de l'écrivain. À l'époque d'Arthur Pendragon, le monde était bien différent : sous le choc des invasions barbares, l'empire romain d'occident s'effondrait et le monde entraît dans une période de troubles politiques, d'appauvrissement politique et culturel si bien que les historiens ont appelé cette époque du bas moyen-âge les âges sombres. Voici donc une vision globale et sommaire du monde occidental au VI^{ème} siècle.



Nombreux sont les joueurs de Pendragon, ou de Légendes de la Table Ronde (ou tout autre roman axé sur ce thème) dont les personnages vont devoir accomplir à un moment ou un autre, une quête qui les fera voyager hors du royaume d'Albion. Or, il s'avère que cette époque, particulièrement

pauvre sur le plan culturel en occident, marque un tournant de l'histoire sur le plan politique, notamment en ce qui concerne les migrations de population et la fondation de nouveaux royaumes. La réalité historique s'avérant bien souvent dépasser la fiction, le monde à cette époque fourmille

d'intrigues et recèle un potentiel d'aventures bien supérieur à toute fiction. Greffez-y un peu de magie et de surnaturel, que la religion chrétienne est encore loin d'avoir fait disparaître et vous obtiendrez des sagas dignes des voyages de Sinbad le Marin ou de la quête du Graal.

semi-permanente est extrêmement risqué. De même de nombreuses provinces ne sont plus cultivées et l'artisanat retrouve un caractère archaïque inférieur à l'antiquité. Sur le plan de l'organisation des royaumes (il est trop tôt pour parler de pays, le sentiment national étant inexistant), si certains peuples avaient conservé le modèle administratif romain, avec une cohabitation plus ou moins

aisée, il avait dans la plupart des cas disparu et l'absence de tout centralisme administratif plongeait les royaumes dans le plus grand chaos.

Sur le plan religieux, la plus grande division se faisait entre les chrétiens et les hérétiques ariens : la plupart des "barbares" avaient adopté l'arianisme, dont la principale différence était de ne pas reconnaître la

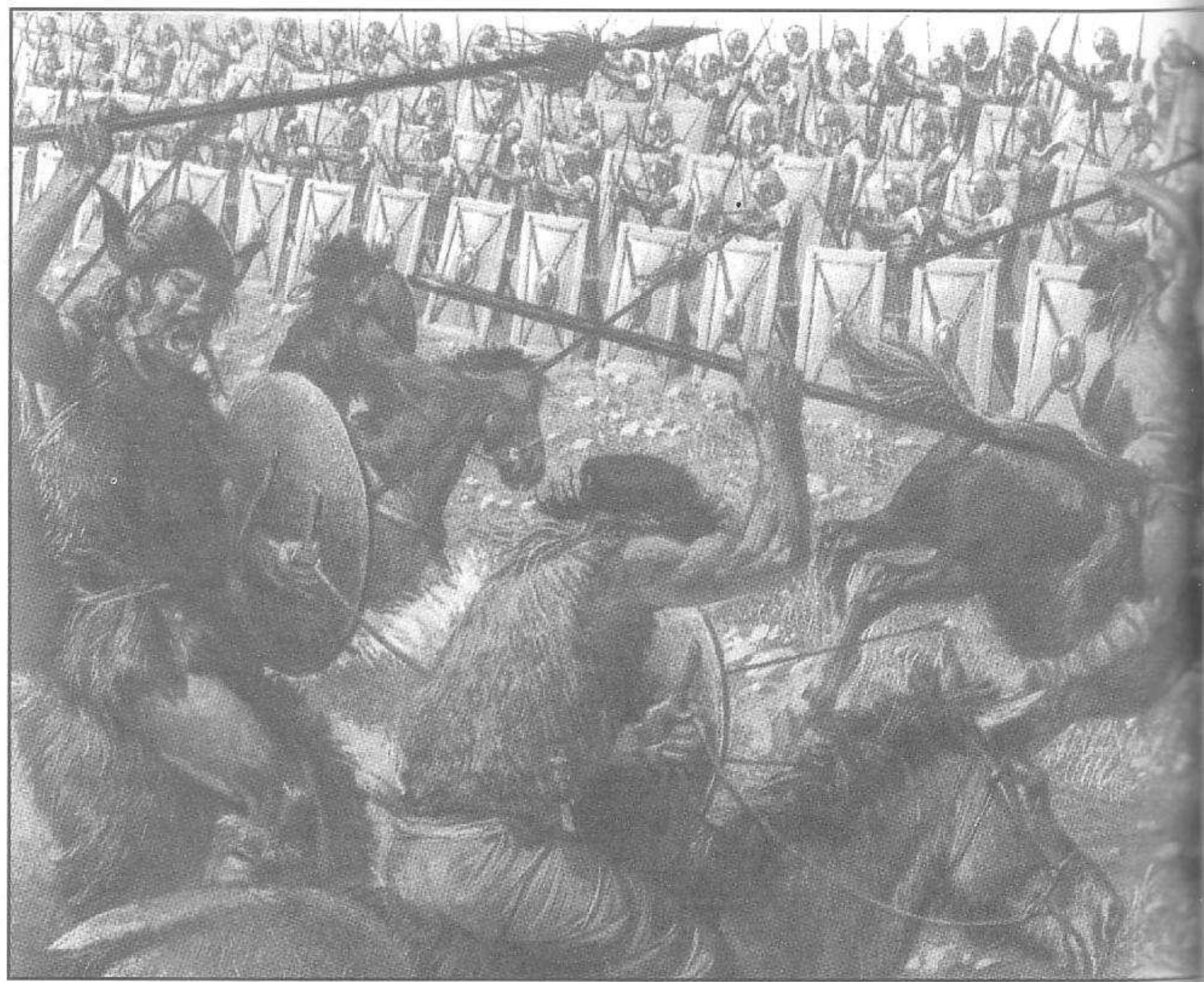
sainte trinité. L'opposition était néanmoins très forte entre ces deux religions. Clovis en se convertissant reçut ainsi l'appui de l'empire romain d'orient qui ne s'opposa pas à sa puissance.

Le tout étant encore en général empreint de coutumes chamanistes très fortes. Néanmoins le paganisme avait fortement reculé.

OMBRÉS



Clovis, roi des Francs de 481 à 511



Les fantassins romains reculent devant les féroces Huns

L'ANGLETERRE

Nous ne nous étendrons pas sur le sujet, si ce n'est pour dire que de la conquête romaine jusqu'à Guillaume le Conquérant, elle a été un véritable carrefour des peuples, subissant les invasions successives de tous les peuples germaniques et scandinaves, ainsi que des Scots venus d'Irlande s'installer chez les Pictes, en Ecosse, avant les Vikings. Arthur représente ainsi la résistance bretonne face aux Jutes Angles et Saxons, cause de leur retraite en Ecosse, Cornouailles, Pays de Galles et Armorique qui restera très longtemps indépendante, malgré les efforts de Charlemagne. Voyez donc cette île comme extrêmement morcelée entre des civilisations très différentes que les disparités de culture, religions et races rendent très difficiles à unir.

LE ROYAUME FRANC

Celui-ci voit son développement sous Clovis : partant de ce qui est aujourd'hui la Belgique, il conquiert successivement les terres détenues encore par Rome, défait les Burgondes et en l'an 507, défait les Wisigoths implantés en Aquitaine à la bataille de Vouillé, les repoussant jusqu'aux Pyrénées. Après sa mort, ses fils Thierry, Chilbert, Clodomir et Clotaire se partagent le royaume et continuent les conquêtes : la Thuringie, le royaume des Burgondes (de la Bourgogne aux Alpes

Maritimes), prise de contrôle de la Bavière, alliance entre Byzantins et Ostrogoth stoppant l'avancée franque dans le Nord de l'Italie. Clovis avait eu l'intelligence, contrairement à ses "confrères", d'intégrer les Gallo-romains et de former un peuple unique et uni, ce qui sera source de sa force face à des adversaires aux prises avec la population occupée. La suite de ce siècle n'est que réunification du royaume par le dernier fils survivant, qui le divisera alors lui-même entre ses fils (Charlemagne lui-même n'a pu l'éviter).

L'ESPAGNE

Ce pays est alors occupé par les Wisigoths, qui bien que ne représentant que 5 à 10% de la population, règnent en Maîtres sur le "pays". De religion arianiste, ils ont souvent du mal à se faire accepter de la population, catholique en grande partie, et ne sont pas les maîtres de l'administration qu'ils ont laissé aux romains. Seul le Nord-Ouest de l'Espagne et le Nord du Portugal ne leur appartient pas : ces régions sont en effet aux mains des Suèves, peuple germanique ayant franchi le Rhin à la même époque et s'étant réfugié dans cette région aride de montagnes où ils résisteront aux Wisigoth jusqu'en 575.

En 551, l'empire byzantin reconquiert le sud de l'Espagne pour 20 ans, et il faut attendre 711 pour voir les premières victoires arabes sur Roderic.

L'ITALIE

De l'an 493 à 526, sous le règne de Théodoric le Grand, le royaume Ostrogoth représente l'Italie, une partie de la Sicile sans cesse contestée avec les Vandales, plus l'actuelle ex Yougoslavie ainsi qu'une partie de l'Autriche Hongrie, menacée au nord par les Lombards qui s'installeront plus tard dans le Nord de l'Italie. Probablement le plus grand diplomate de son époque, Théodoric rêvait de créer une confédération germanique pour lutter contre l'empire d'Orient. Mais les querelles de successions ainsi que les dissensions entre arianistes goths et catholiques romains conduisent cette politique à l'échec. En effet, tout rapprochement entre ces deux peuples était interdit : mariages mixtes proscrits, les goths possédaient un tiers de la propriété foncière en échange de leur protection militaire, l'administratif et l'économie étant laissé aux romains. Les tentatives de reconquête de l'empereur Justinien, ainsi que les incursions franques, avars, slaves et Lombards vont aboutir à l'éclatement de l'Italie en différents comtés et principautés.

L'AFRIQUE DU NORD

Si le nord du Maroc et le nord-ouest de l'Algérie étaient à l'époque sous la domination de tribus Berbères, le nord-est de l'Algérie, la Tunisie et le nord-ouest de l'actuel Libye

appartenait aux Vandales. Ce peuple germanique, chassé d'Espagne par les Suèves et Wisigoths a sous la conduite de leur Roi Genséric, conquis l'Afrique romaine, et ce peuple d'une centaine de milliers de personnes a imposé sa loi au reste de la population qu'il a réduite en esclavage. Arianistes, ils persécutaient les Chrétiens, et il fallu attendre la reconquête par Bélisaire sous le règne de Justinien pour les voir disparaître. Étonnant peuple qui si peu nombreux qu'il soit, porta le coup fatal à l'empire romain d'occident en pillant Rome, et qui sous l'initiative de leur roi Genséric (celui-ci s'est éteint vers l'âge de 85 ans) a bâti la plus puissante flotte de toute la méditerranée, prenant ainsi possession des Baléares, de la Corse et de la Sardaigne, de Malte, et de la Sicile qui fut longtemps un lieu de conflit entre Vandales et Ostrogoths.

L'EMPIRE ROMAIN D'ORIENT

Bastion du Christianisme et symbole de la civilisation, l'empire byzantin connut bien des hauts et des bas jusqu'à sa chute finale en 1453. À l'époque qui nous intéresse, l'empire possédait outre la Grèce, l'actuelle Bulgarie et Roumanie et les Balkans non sous contrôle Ostrogoth, la Turquie, la Syrie et toute la côte est de la méditerranée, ainsi que l'Égypte et le reste du nord de la Libye non sous contrôle Vandale. En guerre quasi permanente avec les Perses sassanides, l'empire avait fort à faire pour défendre ses frontières face aux Ostrogoths à l'ouest, aux Gépides (peuple germanique allié aux Huns sous Attila et qui écrasa ces derniers après la mort de leur chef), aux slaves, et plus tard

aux Avars et Bulgares (peuples des steppes) au nord ; sans compter la menace maritime que représentait les Vandales. Une "paix éternelle" signée avec les Perses permit à l'empereur Justinien (sous le contrôle officieux de sa femme Théodora) de lancer une tentative de reconquête visant à unifier l'empire d'orient et l'ancien empire d'occident. Faits d'armes des généraux Bélisaires puis Narses qui détruisent le royaume Vandale et reconquièrent l'Afrique, repoussent les Wisigoths en Espagne, et défont les Ostrogoths en Italie où l'empire maintiendra son influence et ses possessions pour plusieurs siècles. Mais ces longues campagnes ruineuses provoquent l'affaiblissement de l'empire.

Dans l'empire le latin est la première langue, qui le cédera peu à peu au grec dans tous les domaines à l'exception de l'armée.

Le droit romain est codifié en 529, et si en politique, l'opposition entre les verts et les bleus (couleurs des équipes les plus populaires lors des courses de chars à Constantinople) se fait de plus en plus forte, une relative stabilité interne règne sur l'empire.

L'ORIENT

On ne peut décemment évoquer cette époque sans dire un mot des civilisations orientales, sans doute plus avancées que les nôtres à cette époque.

L'empire perse s'étend alors sur l'ensemble du Moyen Orient (à l'exception des possessions byzantines et de l'Arabie) et ce jusqu'à l'Inde. Le Mazdéisme y est la religion prédominante, bien que le Christianisme soit relativement développé. L'empire est centralisé sous la domination d'un roi des rois, qui délègue le pouvoir à divers satrapes, qui lèvent les impôts et entretiennent leur propre armée. Cette structure donna lieu à de nom-

breuses guerres civiles, interrompues seulement pour faire face à un ennemi commun (empire byzantin, Huns blancs, puis Arabes).

En Chine, le bouddhisme est en train de se répandre sous la prépondérance du royaume turc des T'O-Pa. L'empire est unifié en 580 (début de la dynastie Sui, qui laissera place à celle des T'ang en 618, pour 3 siècles).

Auparavant la Chine était divisée entre nord et sud, le sud étant réparti entre 6 dynasties qui perpétuaient la tradition, tandis que le nord, les invasions des Huns, Turcs, Qara-Kitai, Tu-Chueh, Jurchens et autres ont donné lieu à la création de 16 royaumes qui conservaient néanmoins la civilisation et administration chinoise.

Au Japon, le bouddhisme s'impose aux dépens du Shintoïsme, tandis que la civilisation est copiée sur le modèle chinois. Les luttes de clans sont permanentes et l'unité précaire.

En Inde, c'est l'apogée culturelle sous la dynastie Gupta, malgré l'invasion des Huns blancs (Hephtalites) en 430 qui assoira sa domination dans le nord jusqu'en 527. Apparaîtra ensuite l'Empire de Kanyakubia.

Comme vous avez pu le constater, il y a matière à de bonnes campagnes de jeux de rôles dans un univers en perpétuel évolution, que l'on s'inspire des légendes, de la littérature de l'épopée, ou simplement de l'histoire. Maître qui voulez créer votre monde, inspirez-vous du notre : il est suffisamment vaste, riche et mal connu pour que vous puissiez y puiser abondamment et y ajouter votre sauce personnelle tout en maintenant une cohérence. De plus il y a des chances pour que n'étant pas tout à fait inconnu, il éveille un surcroît d'intérêt chez vos joueurs qui posséderont quelques points de repère ■

Quelques sources :

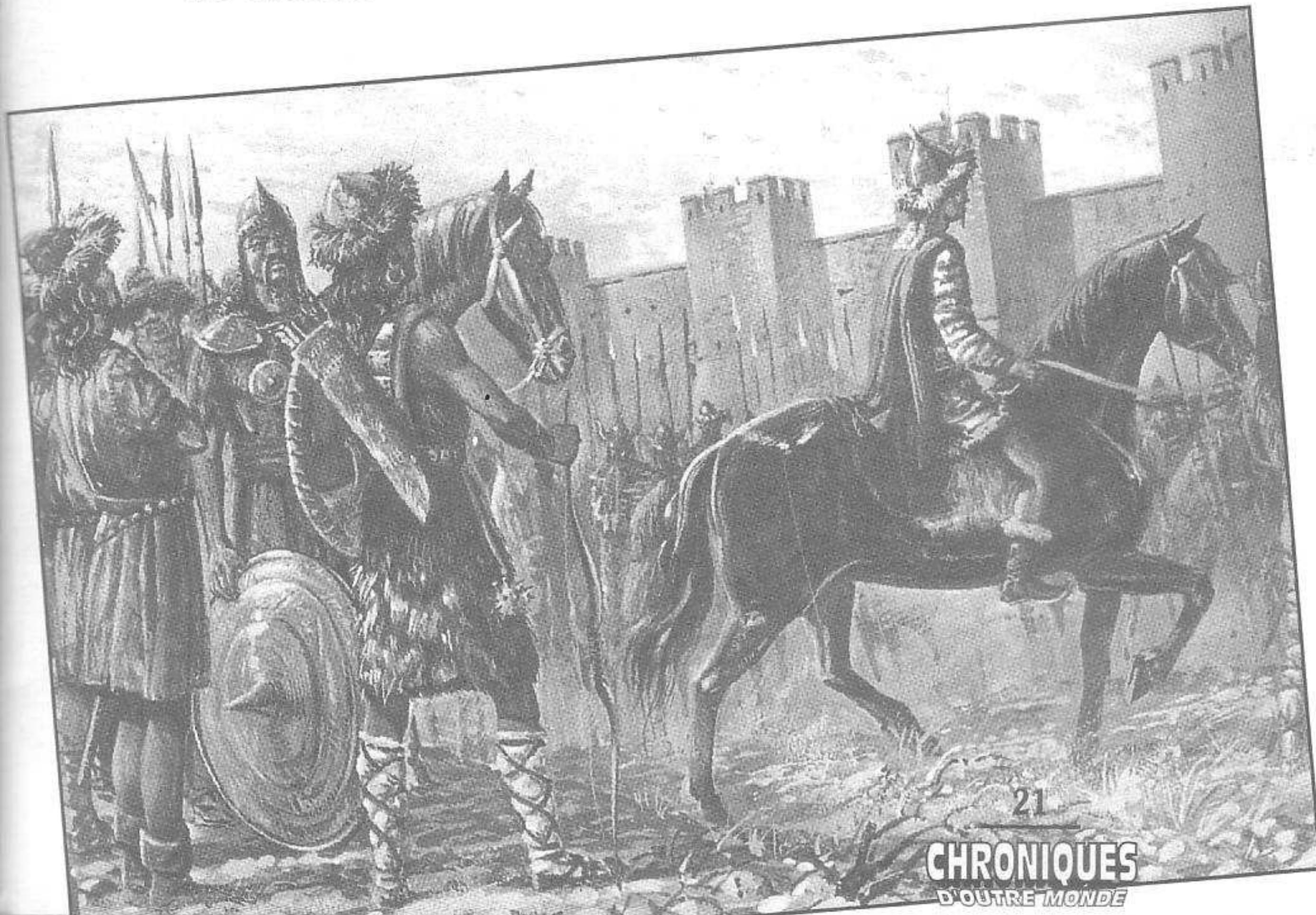
Gibbon : déclin et chute de l'empire romain tomes 1 et 2, collection Bouquins : une référence en la matière, très complet et bien structuré.

- **Atlas Historique**, chez Perrin : un très bon ouvrage qui retrace l'histoire dans ces grandes lignes avec de nombreuses cartes (un peu sommaire toutefois, mais excellent complément d'un ouvrage historique plus complet).

- Pour ceux qui ne souhaitent connaître que les grandes lignes, **l'Histoire universelle** chez Marabout, tomes 3 et 4 : parfait pour une introduction, et de lecture aisée.

Enfin, pour les maîtres de jeu qui souhaitent que leurs joueurs en connaissent le moins possible sans être totalement ignares, donnez leur à lire les bandes dessinées de "Il était une fois l'Homme". C'est léger mais relativement fiable (tomes 3, 4 et 5).

Attila aux portes de Rome



AGES SOMBRES

Les chansons de geste
comme leur nom
l'indique, furent à
l'origine une forme de
"littérature orale"
dont les
origines
restent

BREVE INTRODUCTION A LA CHANSON DE GESTE

mal connues. Ce sont de
longs poèmes épiques
consacrés aux
exploits héroïques
d'un personnage mêlé
à l'histoi-
re de
France.



La grande période de production épique se situe entre 1150 et 1250, mais quelques gestes ont une existence antérieure, comme la chanson de Roland qui peut être datée de la fin extrême du IX^{ème} siècle. Dans le passage de l'oral à l'écrit réalisé dans la période indiquée, l'intervention de clercs et de certains monastères semble probable. La diffusion quant à elle, était assurée de château en château par les trouvères, poètes lyriques de la France du Nord, ainsi que les jongleurs et musiciens ambulants. Cependant des membres de la noblesse, classe à qui les épopées s'adressaient avant tout, en connaissaient par cœur, comme par exemple un des compagnons du fils aîné du comte de Guines au XII^{ème} siècle, qui pour distraire son seigneur de l'ennui des longues journées de pluie et d'inactivité, récitait les hauts faits de Charlemagne (1).

Les chansons de geste sont organisées en cycles progressivement élaborés autour d'un personnage et de sa famille. Trois revêtent une certaine popularité : le cycle de Charlemagne, le cycle de Guillaume, le cycle de Don de Mayence, riches chacun de plus d'une dizaine de poèmes. Socialement marquées, les épopées mettent en scène des héros nobles généralement issus de lignages puissants et prestigieux : Charlemagne lui-même, son neveu Roland, Guillaume comte et fils du duc de Narbonne, Rainouart fils du roi sarrasin... Ils se trouvent souvent entourés d'une partie de leur parentèle, neveux, cousins et oncles qui les suivent et les secondent dans leurs aventures. De ces personnages centraux les poètes n'ont pas

cherché à faire des individus dotés d'une psychologie ; ce sont des archétypes qui se distinguent par quelques traits physiques - un nez court pour Guillaume, une barbe fleurie pour Charlemagne - ou moraux - la prudence pour Olivier, l'impétuosité pour Roland - qui concentrent en eux l'ensemble des valeurs, comportements et caractéristiques physiques du noble de "bonne race" et du "bon" chevalier, entendez de valeur.

Leur portrait physique stéréotypé : grand athlétique, au teint et aux cheveux clairs, au regard vif, au visage avenant, et leurs qualités morales : courage, loyauté, orgueil lignager, largesse (générosité) apparaissent très nettement comme le mélange de deux systèmes de valeur issus de la noblesse d'une part, et de la chevalerie de l'autre. A cela peuvent s'ajouter selon les chansons des caractéristiques issues de l'idéologie vassalique comme la fidélité absolue au seigneur (2) ou encore de "l'idéologie royale" qui glissant vers les couches inférieures de l'aristocratie, tend à faire assurer aux châtelains et aux chevaliers, le rôle de pacificateur et protecteur de l'église et des faibles (veuves, orphelins, "pauvres").

Dans cet ensemble, dominant bien entendu les valeurs chevaleresques - prouesse, loyauté - c'est à dire le respect de certaines règles de combat, telle que l'interdiction de frapper un adversaire à terre, blessé ou désarmé (la gloire du vainqueur en serait alors plus que ternie), d'abattre le cheval ennemi, d'utiliser des armes de jet jugées lâches, d'entamer un combat sans avoir porté de défi... tant parce que la guerre paraît le seul mode de vie honorable à la noblesse qu'en raison de la position sociale très particulière des héros épiques : presque tous sont des "bacheliers", des "jeunes" c'est à dire

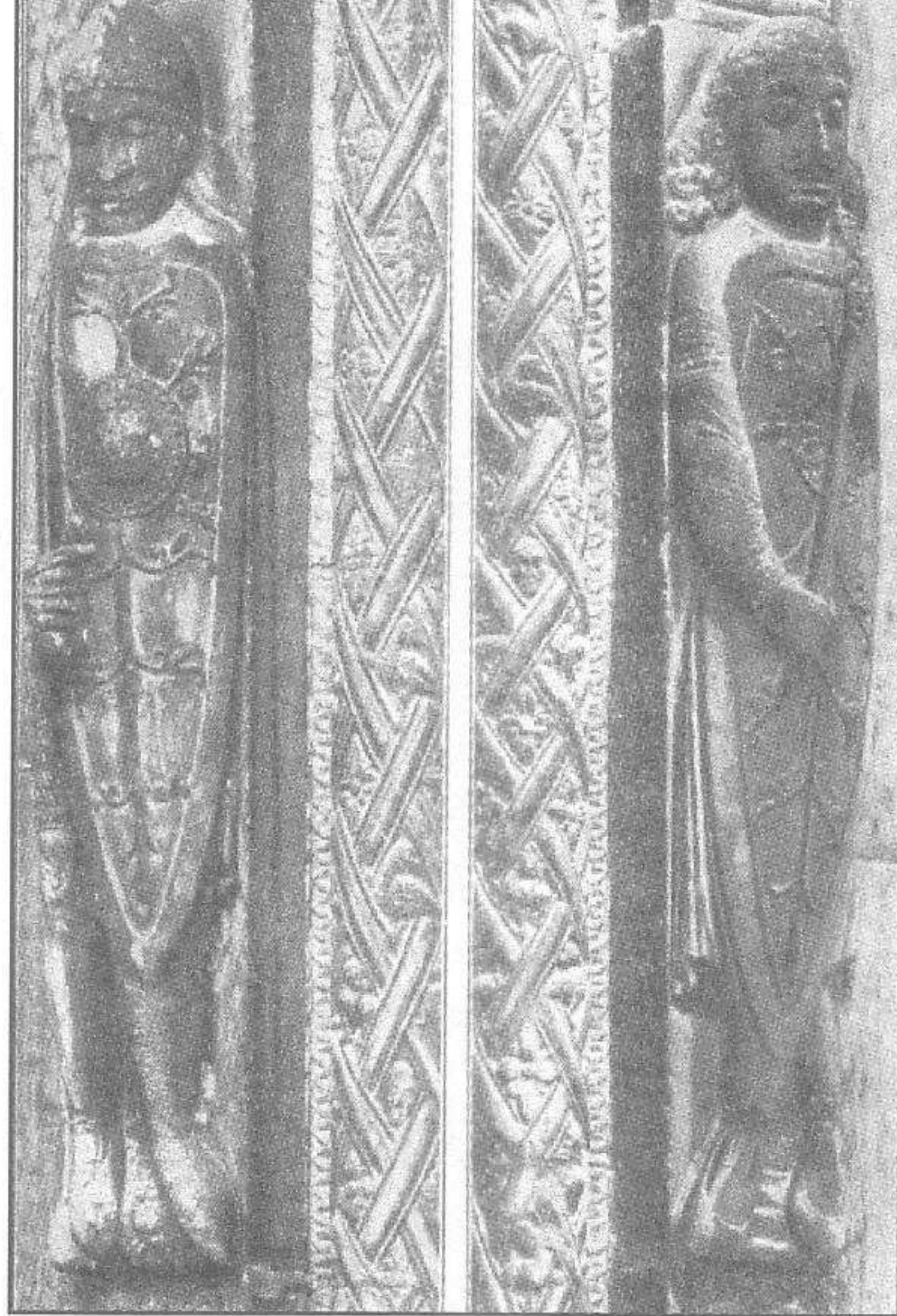
des chevaliers sans femme ni fief. Ils représentent tous cette catégorie de guerriers turbulents qui, attendant ou non de succéder au chef de lignage, consacrent leur vie aux tournois, à la guerre et à la rapine, moyens éventuels de se procurer ce que l'organisation lignagère des familles aristocratiques refusa pendant longtemps aux cadets : une épouse et des terres.

Les premiers rôles laissent évidemment peu de place aux autres personnages. Les femmes par exemple sont rares dans l'épopée. Elles y apparaissent cependant sous la double apparence de la "dame" (épouse d'un seigneur) et de la pucelle "gente et plaisante" vite enflammée à l'arrivée des héros. Souvent sarrasines, elles appartiennent elles aussi à des familles puissantes, femmes ou filles de roi. Elles se montrent dignes compagnes de leur chevalier préféré, dotées d'un caractère affirmé voir viril et même violent, amoureuses passionnées, sages ou ru-



sées, parfois quelque peu magiciennes, elles n'hésitent pas à faire "le coup de poing au grand dommage de la denture de l'adversaire" ou à enfiler le hautbert.

La présence de personnages d'autres couches sociales n'est pas plus significative. Le clergé y est représenté tantôt partageant les valeurs morales des héros, maniant avec vigueur l'épée ou confessant avec indulgence les péchés des combattants comme l'évêque Turpin de la chanson de Roland, ils apparaissent parfois comme un faire valoir des chevaliers : prêtres et moines deviennent alors goinfres, avarés, geignards, pleutres, hypocrites voir même traîtres à la chrétienté, et source d'un comique cruel exploité par les poètes à peu près certains de trouver bon accueil auprès



Olivier et Roland
(portail de la cathédrale de Vérone)

Mort de Roland
(vitrail de la cathédrale de Chartres)

d'un public aristocratique loin d'accepter docilement les règles morales que l'église tentait d'imposer.

Quant aux bourgeois, vilains, valets et autre petit peuple de basse cour, l'épopée ne les traite pas mieux : protagonistes balourds d'épisodes héroï-comiques qui tourment invariablement à l'avantage du héros. Ils servent aussi parfois d'utilités, pourvoyeurs de gîte, de nourriture ou d'information.

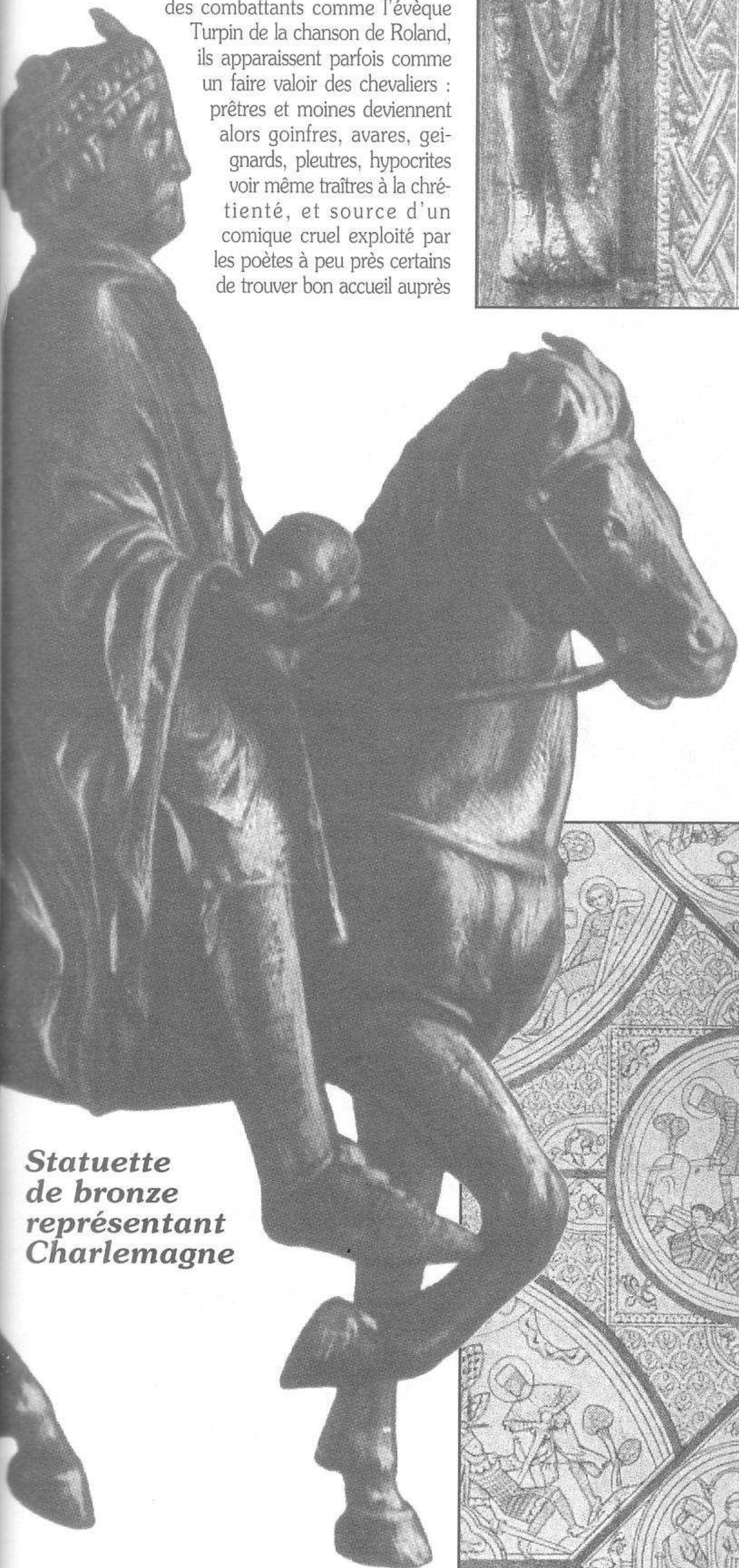
Le cadre épique est avant tout européen avec quelques incursions notables au Moyen Orient (Huon de Bordeaux), au Maghreb (Moniage Rainouart)...

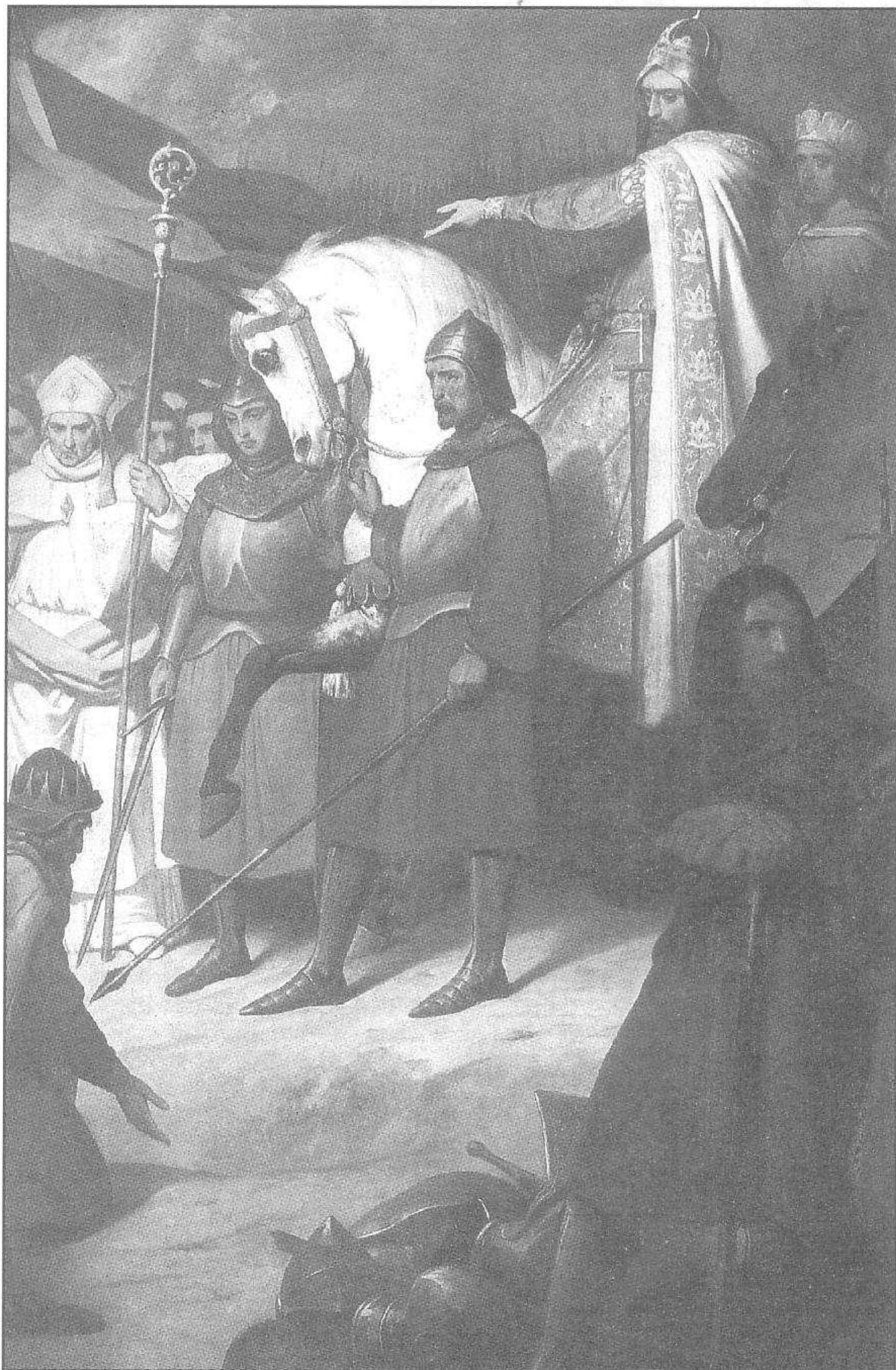
Bon nombre d'aventures se déroulent dans le Sud européen et particulièrement en pays de langue d'Oc ainsi qu'en Espagne. Sur cette trame géographique plus ou moins cohérente fixée par l'utilisation de noms de pays, de régions, de fleuves, de villes existants se détache un paysage stéréotypé de cités fortes, de déserts (lieux inhabités), de vastes forêts où la montagne tient une place importante. Place que justifie parfois la localisation de l'histoire, mais qui constitue aussi de par ses vaux profonds et ombreux, ses rocs escarpés, ses torrents impétueux, sa faune étrange et féroce (ours, léopard (!), griffon (!)), un terrain idéal où la bienveillance du chevalier trouve à s'illustrer. Toutefois, sur ce cadre familier, se greffe une géographie imaginaire alimentée à plusieurs sources : apparaissent alors des peuples et pays fabuleux, comme cette féménie située quelque part dans le lointain Orient, pays maudit, désolé, noir et stérile où jamais le soleil ne luit et où jamais le coq ne chante ; pays tirés des descriptions de géographes antiques ou autres autorités incontestables comme Pline et son histoire naturelle. Les poètes eux mêmes enrichissent ces descriptions de leurs propres inventions littéraires, jouant avec les mots et les noms auxquels ils savent si bien donner une portée symbolique.

Enfin ce cadre géographique apparaît souvent marqué par le goût de l'exotisme et le déploiement du rêve d'abondance dont sont synonymes pour les occidentaux de l'époque, toutes les évocations des terres d'Islam. Là se promènent des animaux étranges, chameaux dromadaires, aux qualités extraordinaires, chevaux à la course plus rapide que le vol du faucon... Là ruissellent l'or, l'ivoire, les soieries précieuses, les pourpres... Là vivent dans une fête perpétuelle au milieu de palais magnifiques et de vergers dignes de jardin de l'éden, dans une débauche de mosaïques raffinées et savantes, de marbre, de plantes parfumées, les seigneurs sarrasins...

A ce dépaysement géographique les trouvères en ont ajouté un autre, temporel celui-ci. En effet presque toutes les chansons se déroulent à l'époque de Charlemagne et des souverains carolingiens (entre 751 date du

Statuette de bronze représentant Charlemagne





**Widukind s'incline
devant Charlemagne (Ary Scheffer)**

couronnement de Pépin le Bref père de l'empereur et 987 date du couronnement d'Hugues Capet en France occidentale).

Toutefois, les liens entre épopée et histoire restent superficiels. Ils se bornent surtout à l'utilisation de personnages historiques (Charlemagne, Roland, Guillaume qui fut un comte de Toulouse en 792 battu en 793 sur les rives de l'Orbieu par les musulmans d'Espagne) ou d'épisodes comme la défaite de Roncevaux en 778, mais très fortement remaniés. Il faut savoir par exemple que les troupes qui défèrent l'arrière garde de Charlemagne dans les Pyrénées ne se composaient nullement de Sarrasins mais de basques inquiets de préserver une indépendance mise à mal par les expédi-

tions outre-mont de Charles. En revanche les chansons de geste doivent beaucoup à leur époque. Tout ou presque depuis les structures sociales, les mentalités en passant par l'état des techniques, vêtements et armements appartient aux XII^{ème} et XIII^{ème} siècles. Cette influence contemporaine se fait particulièrement sentir dans les préoccupations qui animent les héros et les thèmes qui structurent l'ensemble de la production épique. La chanson de geste ne se veut pas pure distraction : c'est un "miroir" de l'aristocratie, c'est à dire une littérature à visée éducatrice voire édifiante chargée de propager dans la noblesse de nouveaux systèmes de valeurs soutenus par l'église et les princes. C'est pourquoi des thèmes comme la fidélité vassa-

lique et le service de l'église sont si largement développés. En ce qui concerne le service de l'église, les héros sont montrés comme des combattants de la foi chrétienne. Ainsi Guillaume, héros sans femme ni terre va-t-il chercher l'une et l'autre en territoire sarrasin (Charroi de Nîmes, prise d'Orange) après avoir refusé la moitié du royaume de son suzerain. Quant à la valorisation de la foi due par le vassal à son seigneur, deux chansons l'exposent particulièrement bien. Dans la chanson de Roland la prééminence du devoir de fidélité vassalique par rapport à tout autre devoir y est affirmée de façon subtile à travers l'opposition de deux hommes : Roland et Ganelon séparés par une haine farouche mais tous deux vassaux de Charlemagne. Gravement insulté et mis en péril de mort par Roland, Ganelon est en droit d'exercer une vengeance, intention d'ailleurs publiquement annoncée. Pourtant la réalisation de cette vengeance à l'origine légitime, par l'entreprise d'une alliance avec les Sarrasins ennemis de Charlemagne, transforme Ganelon en traître car elle prive son seigneur de son meilleur vassal dans une guerre et lui nuit donc grandement. Autre développement, plus classique, de ce thème à travers la geste de Raoul de Cambrai : ce poème contre la rébellion d'un jeune vassal motivée par la conduite indigne et le parjure du roi son seigneur. Pourtant le révolté ne trouve pas grâce aux yeux du trouvère. La punition divine s'abat bientôt sur lui sous la forme d'une folie, d'une rage de destruction qui le pousse aux crimes les plus odieux ; trahison d'une ancienne alliance, incendie d'un couvent de nonnes où périt la mère de son plus fidèle compagnon, humiliation de son plus proche ami et vassal...

L'aventure s'achève sur la mort du "for-senes" des mains mêmes de son vassal, instrument de la justice divine.

Ainsi l'épopée, à travers les furieux combats qui en constituent la moelle s'affirme comme le reflet des préoccupations majeures de la société où elle naît : préoccupation religieuse à travers la lutte de la Chrétienté et de l'Islam épique, préoccupation sociale et politique à travers la diffusion d'idéologies capables à terme d'affermir la soumission des sires turbulents et de leurs chevaliers aux princes occupés à la restauration de leur pouvoir■

NB : bon nombre de chansons de geste ont été éditées mais hélas très peu sont disponibles en traduction moderne.

- *La chanson de Roland* Ed de P. Jonin, Folio 1979

- *Charroi de Nîmes* Trad. F. Gégou, Paris 1971

- *Prise d'Orange* Trad. C. Lachet et JP Tusseau, Paris 5^{ème} ed. 1986.

(1) G. Duby : *Le Chevalier, la Femme et le Prêtre*. Hachette 1981 p.241.

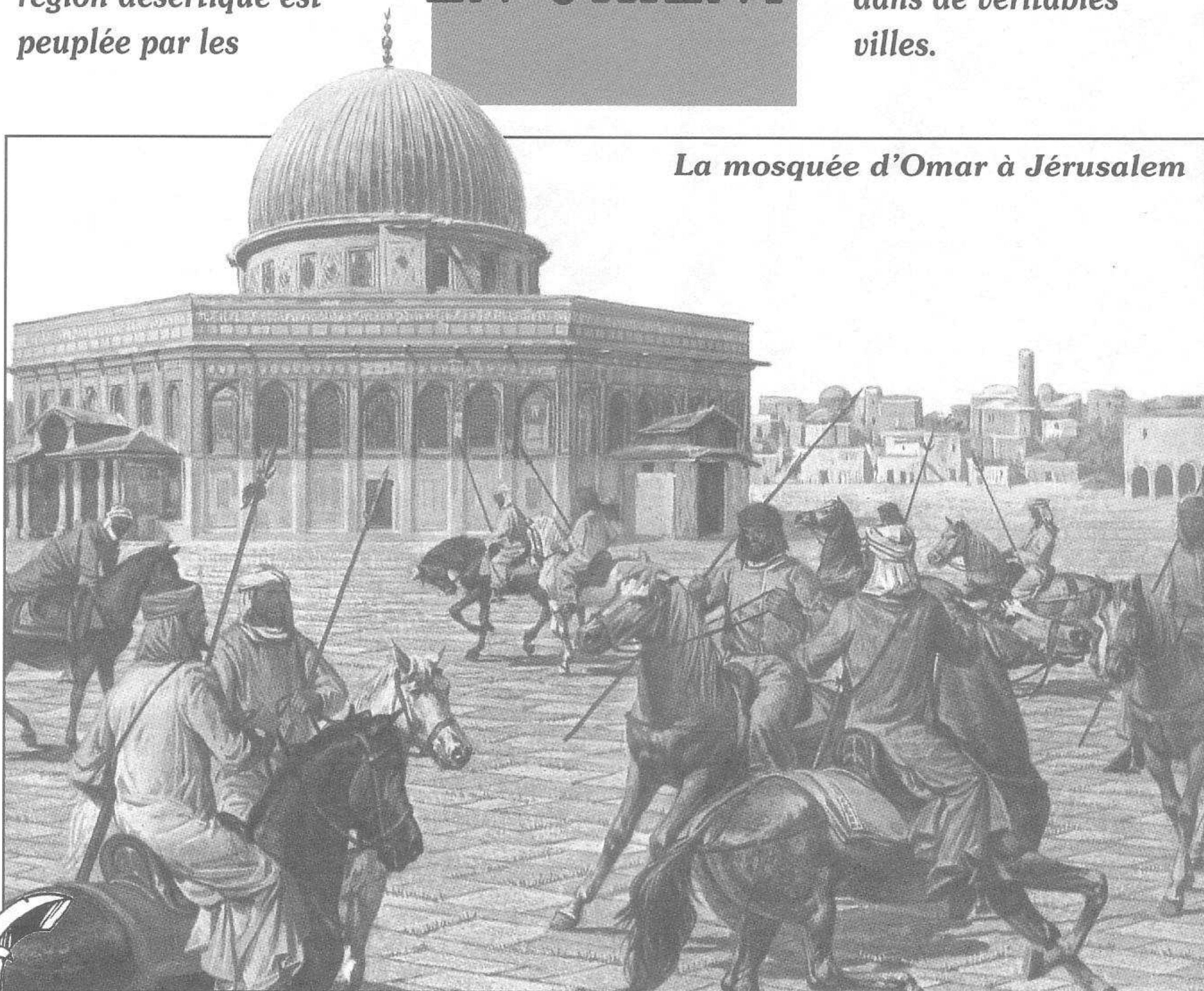
(2) Roland qui est le modèle même du bon vassal affirme que pour le service de son seigneur, "l'homme" doit endurer le chaud et le froid, perdre son sang et sa chair.

AGES SOMBRES

Dans la fournaise du désert d'Arabie, va naître une des plus grandes civilisations de l'histoire. Cette grande région désertique est peuplée par les

AGES SOMBRES EN ORIENT

nomades bédouins et par les habitants des oasis. Ces derniers, plus sédentaires, assez riches, vivent dans de véritables villes.



La mosquée d'Omar à Jérusalem



'est dans une de ces villes-oasis que naquit celui qui lancera la fantastique épopée. Al Amince, un chamelier qui sera plus tard appelé muhammad par ses fidèles. Cet homme, après de nombreuses révélations, va fonder l'Islam. Se heurtant aux riches mecquois, alors animistes, il doit fuir à Médine en 622. Cette fuite marque le début du calendrier musulman, l'Hégire.

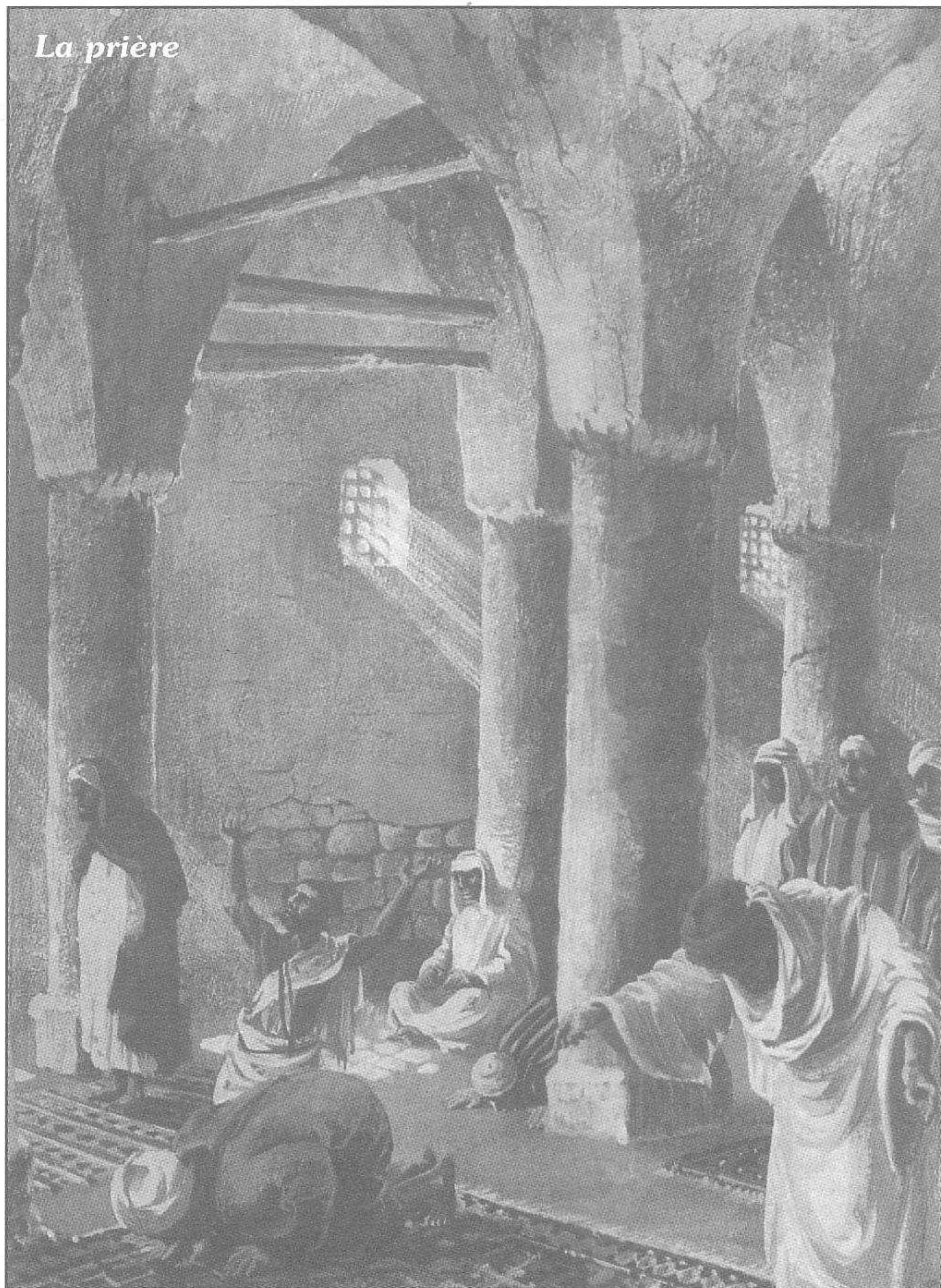
Suivent alors dix ans de lutte, mais le prophète finira par rallier à sa cause la majorité de la péninsule. A sa mort en 632, il laisse les bases religieuses et juridiques de ce qui allait devenir l'empire musulman. Ces principes ont été consignés dans le Coran et les Hadith.

Son oeuvre va être consolidée par les Khalifes orthodoxes. Ces hommes, proches ou parents du prophète, vont se succéder pour assurer la stabilité politique et religieuse

du pays et consolider sa position militaire. Le Khalife est le chef temporel et religieux de l'Omma, l'assemblée des croyants. C'est vers cette époque que l'expansion arabe commence.

Malheureusement, les temps des derniers Khalifes orthodoxes sont ceux des dissensions. Ces troubles aboutissent à la prise de pouvoir de la tribu des Omayyades. Le califat omayyade transfère la capitale à Damas. Les grandes

La prière



conquêtes commencées sous les khalifes orthodoxes continuent. Les arabes s'étendent en Méditerranée (L'Espagne est conquise en 712) et vers l'orient (Multan, sur l'Indus, est atteinte en 715). Mais, une nouvelle fois les luttes intestines vont provoquer un changement de pouvoir.

En 762, Bagdad devient la capitale de l'empire abbasside. Au contact de l'antique civilisation perse, la culture musulmane connaît son apogée. Consolidant les conquêtes, le plus grand des Khalifat va surtout briller par la richesse de sa culture, les arts et les sciences.

Mais cet immense empire qui s'étend alors de l'Espagne à l'Indus va se morceler. En 755, un omeyyade ayant échappé au massacre de sa

famille fonde un émirat en Espagne. L'émirat de Cordoue, de plus en plus autonome finira par devenir un califat indépendant. En 969, toute l'Egypte tombe aux mains d'un khalifat Chi'ite (une branche minoritaire de l'islam) : le khalifat Fatimide. Cordoue et Bagdad rivalisent de fastes et de raffinement mais le déclin est proche.

Les invasions turques (dès 1035), le réveil de l'Occident (la Reconquista chrétienne en Espagne, les victoires des byzantins) et les luttes sociales et religieuses vont terminer d'affaiblir un empire qui va éclater en une multitude de royaumes indépendants. C'est un lent déclin, l'ère des arabes s'achève et celle des turcs commence.

En 1055 les turcs seldjoukides entrent à Bagdad et leur Sultan est proclamé "Protecteur du Khalife".

En 1096, retentit en terre d'Islam le cri "Dieu le veut" des croisés.

LA CIVILISATION DE L'EMPIRE MUSULMAN

Diversité des cultures

Si cet empire a pu être construit avec un nombre relativement peu élevé de bédouins, c'est grâce à l'administration éclairée des arabes et à leur capacité d'assimilation. Les Arabes, une fois un pays conquis, prenaient le pouvoir tout en conservant l'administration existante. Ainsi les plus hauts dignitaires étaient arabes mais le reste de l'administration ne changeait pas. C'est cette politique, associée à la tolérance des conquérants, qui a permis des conversions massives à l'Islam et assuré l'assimilation des populations à l'empire. Ainsi l'Espagne a été conquise par une armée principalement berbère.

L'empire était un mélange impressionnant de peuples se retrouvant tous sous la bannière de l'Islam. On trouve par exemple des Perses, des Indiens, des Syriens, des Grecs, des Berbères, des Africains et une importante communauté juive.

L'Islam a su assimiler les peuples mais a également réussi à faire coexister les religions. A cette époque l'Islam, cette religion sou-

vent vu comme intolérante, acceptait parfaitement juifs et chrétiens et tolérait les zoroastriens. Les juifs et les chrétiens ne faisaient pas partie de l'Omma, l'assemblée des croyants, mais étaient des Dhimmis, sorte de croyants imparfaits. Pour les musulmans, Muhammad est "le sceau des prophètes", il a apporté la dernière révélation mais Jésus et Moïse l'ont précédés. Ils ont apporté la parole de Dieu qui malheureusement, selon les musulmans, a été déformée par la suite. Ainsi juifs et chrétiens suivent la voie de Dieu mais de façon imparfaite. Concrètement la liberté de culte était généralement respectée et les dhimmis payaient un impôt.

Mais n'idéalisons pas trop les choses. A certaines époques des persécutions eurent lieu. De plus, de nombreux conflits ont été causés par des convertis non arabes révoltés

de ne pas être considérés comme n'importe quel croyant. Toutefois, l'organisation de l'empire était un modèle pour l'époque et a connu de nombreux succès notamment en Espagne. Al Andalous, l'Espagne musulmane, réunissait des musulmans arabo-berbères, des wisigoths (chrétiens ou musulmans) et une très importante communauté juive.

Arts et Sciences

De cette diversité culturelle, les arabes ont su tirer le meilleur parti. Sur le plan artistique, ils ont été influencés par de nombreuses cultures notamment celle de la brillante Perse. Les musulmans cultivaient la poésie, la musique et les lettres. Ils ont également produit des chefs-d'œuvre de décorations abstraites ou stylisées, mais à cause d'un interdit religieux, ils n'ont pas développé la peinture figurative ou la statuaire. Les musulmans avaient un art essentiellement sacré et les mosquées sont les plus beaux exemples de l'art musulman.

Les arabes brillèrent également sur le plan scientifique. Bénéficiant de l'antique savoir de peuples hautement évolués ils ont abondamment traduit et commenté les textes grecs, indiens, assyriens, égyptiens et hébreux. L'empire musulman regroupait les plus grandes bibliothèques de l'époque et était le plus grand pôle scientifique. C'est grâce aux arabes, par l'intermédiaire d'Al Andalous, que de nombreux textes grecs furent connus en Occident.

Mais les arabes ne se contentaient pas de recopier les Anciens. Réalisant une synthèse que personne n'avait faite auparavant, ils ont pu faire maintes découvertes et avancer dans de nombreux domaines. Des universités étaient créées dans les grandes villes et la diffusion scientifique était remarquable. Des découvertes faites en Inde mettaient moins de trois ans pour arriver aux savants andalous.

Toutes les branches des mathématiques se développèrent, ainsi que la botanique et la zoologie. La médecine eut également une évolution impressionnante. On connut de grands savants comme Ibn sinâ (Avicenne) ou Ibn Rushd (Averroès). Là encore, les arabes n'étaient pas sectaires et les scientifiques étaient de peuples et de religions différents. On citera notamment l'abondance de médecins juifs.

LA VILLE MUSULMANE

L'empire musulman était très citadin. Il comptait de nombreuses villes de bonne importance (Alexandrie, Samarcande, Bagdad). En moyenne, en Orient les villes étaient dix fois plus peuplées qu'en Occident. Souvent bien aménagées, elles étaient des pôles politiques, militaires, religieux et commerciaux.

A l'époque, la ville était souvent divisée en

quartiers selon les diverses confessions ou professions.

Le centre administratif était le palais du gouverneur. Représentant l'autorité temporelle du Khalife, le palais du gouverneur était une sorte de petite ville au sein de la grande cité. On y trouvait les appartements des dignitaires, des hammams (des bains), une mosquée, les services administratifs (poste, centre des impôts, etc) et les casernes. Y vivait une importante population : le gouverneur et ses protégés (artistes, scientifiques ou magiciens), les dignitaires, les soldats et enfin une foule d'artisans et d'esclaves.

Le centre religieux était, bien sûr, la mosquée. Centre religieux, lieu de la prière publique du vendredi, c'était aussi le lieu de rencontre, l'agora de la ville.

Le centre du commerce était double. On distingue le souk (ou bazar) et la Qaysaria. Le souk est le ventre de la ville. Souvent organisé de façon anarchique c'est un lieu bruyant et très peuplé. L'autorité du gouverneur s'y fait peu sentir, les quelques inspecteurs et militaires présents étant bien incapables d'organiser ce fourmillement chaotique d'activités. La Qaysaria, en revanche est strictement surveillée par les hommes du gouverneur. Les transactions sont contrôlées et taxées. C'est sur ce marché que sont vendues les marchandises rares et précieuses. On y trouve par exemple les métaux et les pierreries, les parfums et les ivoires.

Mais outre ces trois centres principaux, il existe aussi d'autres lieux de vie. Les bains sont très appréciés des orientaux. Ouverts alternativement aux hommes et aux femmes, ils disposent de bassins à différentes températures.

Le Khan (ou Fundunq) est un caravansérail citadin. On y trouve toutes les installations nécessaires (entrepôts, logements et auberges).

Les écoles sont diverses et variées. Les écoles coraniques sont accessibles aux plus riches, elles dispensent un enseignement généraliste solide. Les écoles de quartier en revanche se contentent de la lecture et de l'écriture mais restent accessibles au grand nombre.

Les lieux de plaisirs vont de l'auberge au bordel. La consommation d'alcool n'a jamais été totalement supprimée malgré l'interdit religieux et à de nombreuses époques elle fut tolérée. Omar Kayyam poète perse musulman du XI^{ème} a beaucoup chanté les charmes du vin. Les maisons de plaisirs sont de qualités diverses. Dans les plus luxueuses on trouve, outre des esclaves de tous les pays (blanches, slaves, noires africaines), de l'alcool, des drogues et même de jeunes garçons.

L'ISLAM, LE MERVEILLEUX ET LES MILLE ET UNE NUITS

L'Islam

Je ne pouvais éviter de parler de la religion qui a fait l'unité de l'empire fondé par les arabes mais c'est un sujet tellement vaste que je me contenterai d'en citer les cinq piliers.

- CHAHADA : le témoignage, la profession de foi du musulman.

"Allah est le seul Dieu et Muhammad est son prophète".

- SALAT : la prière. Cinq fois par jour le musulman prie, tourné vers la Mecque.

- ZAKAT : la purification. C'est l'aumône. C'est un impôt versé au Khalife.

- LE RAMADAN : c'est le mois sacré pendant lequel les musulmans pratiquent le jeûne et l'abstinence entre le lever et le coucher du soleil (tant que l'on peut distinguer un fil blanc d'un fil noir).

- LE PELERINAGE : le musulman doit se rendre une fois dans sa vie au temple de la Kaaba à La Mecque.

Histoire des invisibles

En marge de la religion, les arabes de l'époque croyaient au merveilleux.

Il est dit que Allah après avoir créé le feu, créa les deux premiers genns. D'un premier accouplement naquirent les monstres des enfers. D'un second accouplement naquirent sept couples d'esprits. Le mâle du septième couple, le plus doué, refusa de se soumettre à Adam et fut envoyé dans les enfers. Cet esprit nommé Eblis symbolise le mal. Les six autres couples donnèrent naissance aux six espèces d'invisibles.

- Les genns sont les esprits du feu.

- Les Efrit sont les esprits de l'air.

- Les Mareds sont les esprits de la terre.

- Les Kotrob sont les esprits du désert.

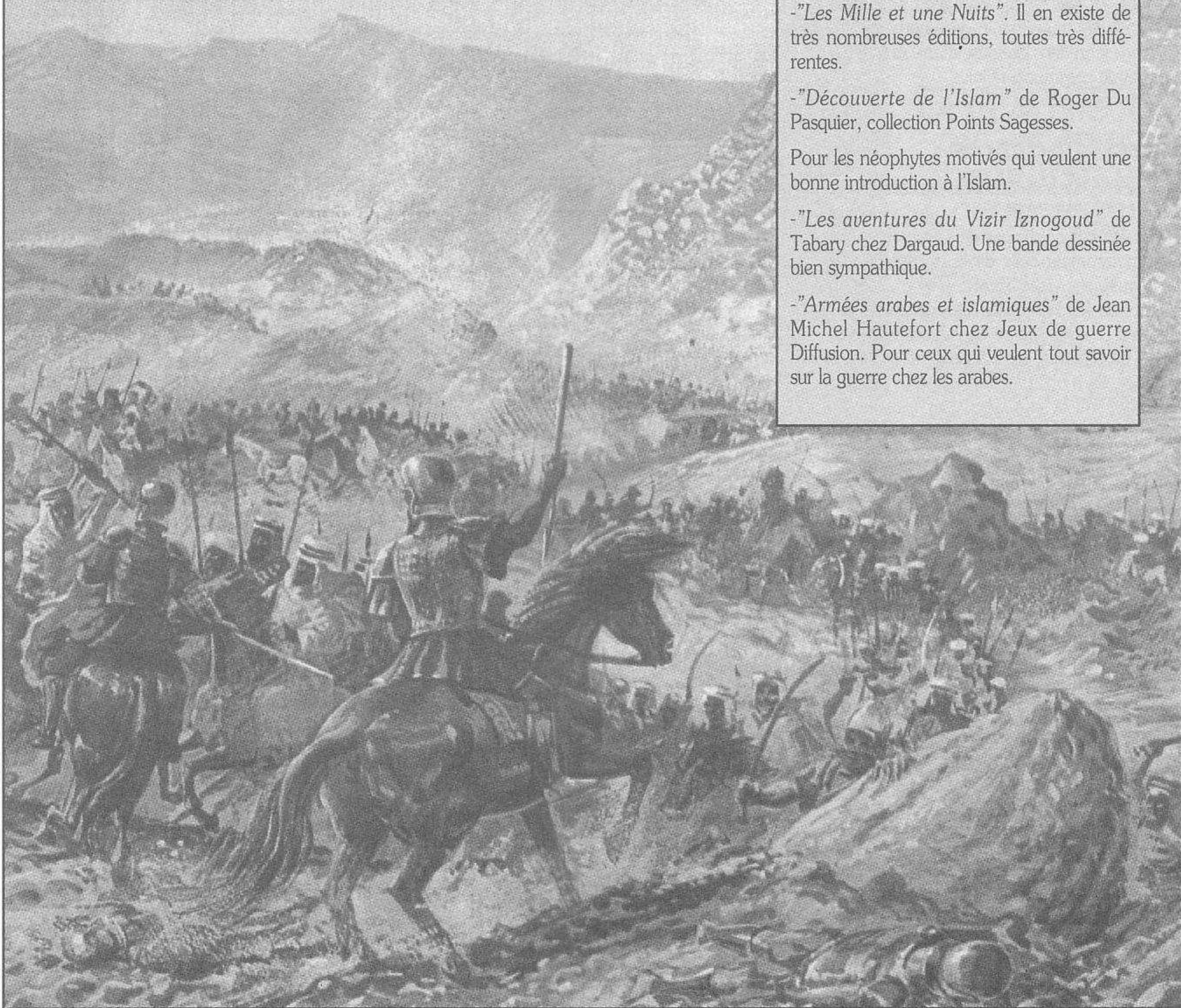
- Les Baharis sont les esprits des forêts.

- Les Saals sont les esprits de la mer et des lacs.

Ces créatures merveilleuses vivent dans un monde parallèle qui communique avec le nôtre en certains endroits. Ces points de communication, très reculés, sont protégés par les amazones.

Existent également les Cheitans, esprits voués à Eblis qui sont d'horribles démons.

La bataille de Yarmouk



Bibliographie

- "Les Mille et une Nuits". Il en existe de très nombreuses éditions, toutes très différentes.

- "Découverte de l'Islam" de Roger Du Pasquier, collection Points Sagesses.

Pour les néophytes motivés qui veulent une bonne introduction à l'Islam.

- "Les aventures du Vizir Iznogoud" de Tabary chez Dargaud. Une bande dessinée bien sympathique.

- "Armées arabes et islamiques" de Jean Michel Hautefort chez Jeux de guerre Diffusion. Pour ceux qui veulent tout savoir sur la guerre chez les arabes.

Les Mille et une Nuits

Les contes des Mille et une nuits sont l'expression littéraire du merveilleux oriental.

Un roi trompé par son épouse décide de se venger des femmes. Tous les soirs il prend une nouvelle concubine qu'il fait exécuter au matin. Shéhérazade est alors choisie. Afin de ne pas être exécutée elle raconte au roi des contes, s'arrangeant pour que l'aube interrompe le récit au moment le plus palpitant. Ainsi jours après jours, le roi sursoit à l'exécution. Shéhérazade survivra ainsi mille et une nuits au bout desquelles le roi l'épousera.

Les Mille et une Nuits constituent une clé de la littérature orientale. On trouve de très nombreux recueils de contes présentés comme si c'était ceux que Shéhérazade racontait au roi.

Ces contes sont d'origines très variées, les plus vieux remontant à la Perse préislamique.

ET SI ON JOUAIT ?

L'Orient de l'empire arabe offre de nombreuses possibilités de jeu de rôle. Que vous aimiez les magiciens et les génies ou que vous ayez un intérêt plus historique, c'est un univers qui vous conviendra. Le seul problème c'est qu'il a été assez peu exploité. Voici donc quelques conseils.

Pour ceux qui jouent à Donjon et qui veulent des aventures orientales, il suffit au M.J. de se documenter un peu pour monter une campagne. En plus, pour les fainéants, T.S.R. a sorti "Al Qadim", un univers consacré aux Mille et une Nuits (à la sauce Donjon, bien sûr).

Si vous jouez plus historique dans un univers occidental (par exemple "Légendes de la table ronde" ou "Pendragon") vous pourriez envoyer vos chevaliers faire un tour en Orient.

Ceux qui ont compris que l'Orient médiéval est à la fois le rêve de ceux qui aiment l'histoire, avec ses populations bigarrées et ses cultures diverses, et un univers pour ceux qui apprécient la magie et le fantastique ; je leur souhaite bon courage. En effet, il existe un jeu de rôle appelé "Légende des Mille et une Nuits" qui est tout à fait adapté à cet univers. Son livret de civilisation est très bien fait (il m'a beaucoup servi pour faire cet article) mais les règles sont "un peu" complexes. Alors à moins d'être polytechnicien ou d'avoir un ordinateur greffé sur la moelle épinière, je vous conseille de prendre votre boîte à outils et de créer votre propre système de jeu. Pour cela un bon système, simple et efficace, (du type Chaosium) me semble tout à fait approprié. Vous trouverez peut-être le jeu "Légende des Mille et une nuits" dans votre magasin préféré. De nos jours, il doit valoir une poignée de figues et le livret de civilisation est vraiment bien conçu.

LE CRIME DU PONT AU CHANGE

En 1737, le pont était garni sur ses deux cotés, de maisons à étages. En le traversant, il n'était pas possible de voir le fleuve et l'on aurait pu se croire dans une rue tout à fait normale. Les rez-de-chaussées des maisons étaient occupés par des commerces, des orfèvres, des bottiers, parfumeurs ou encore banquiers. Le pont au Change était alors l'une des plus agréables artères commerçantes de la capitale. Il fut pourtant le théâtre de l'un des crimes les plus étranges que compte l'histoire de Paris. Il devait être aux environs de 22 heures ce 15 mai 1737, lorsque la veuve Boiron fut réveillée par des coups portés dans la rue sous ses fenêtres. Elle pensa un instant se lever pour aller voir mais comme le bruit cessa, elle se rendormit paisiblement jusqu'au lendemain matin. C'est vers 6 heures qu'elle fut à nouveau tirée de son sommeil par un bruyant remue-ménage. Sous ses fenêtres, un attroupement s'était formé, devant la boutique de perruquier de son défunt époux. Plusieurs personnes du voisinage se tenaient là, lui faisant force signes pour qu'elle vienne les rejoindre. Une fois en bas, la

veuve Boiron manqua de s'évanouir en comprenant soudain la cause du bruit entendu la nuit : Favard, son commis, se trouvait là, mort et cloué sur la porte de la boutique. L'affaire fit à l'époque grand bruit. Non pas qu'un crime était chose rare à Paris, mais parce qu'il touchait la veuve Boiron, une personne qui fournissait les meilleures perruques de la capitale aux plus hauts personnages du royaume. Il était aussi bien étrange que le commis, à qui personne ne connaissait d'ennemis, ait été tué et de cette façon abominable. Pourquoi, alors qu'il devait être encore en vie, s'était-on acharné à lui rompre tous les os, à lui arracher la langue et à l'émasculer avant de lui trancher la gorge pour venir enfin le crucifier sur la porte de la boutique où il travaillait depuis 25 ans. Les coupables ne furent jamais retrouvés, pas plus que l'endroit où le commis avait été torturé. L'on ne su jamais non plus quel avait été le mobile des assassins. Dans le petit logement que Favard occupait rue de Seine, l'on retrouva tout en ordre et même les économies du commis bien rangées au fond d'un tiroir.

LA MORT D'UN VEILLEUR DE NUIT BIEN TRANQUILLE

New York, septembre 1920. Il est presque 2 heures du matin et le veilleur de nuit d'un immeuble de bureau de South Manhattan fait sa ronde dans les sous-sols déserts et lugubres. Paul Walker est un vieil homme qui devrait déjà être à la retraite depuis longtemps, mais que l'on garde par pitié car, sans son maigre salaire, il mourrait certainement de faim. Walker est aussi un très brave homme, apprécié de tous ceux qui le connaissent. Malgré sa pauvreté et une vie bien triste, il est toujours souriant et n'hésite jamais à aider les plus malheureux que lui. Alors, ses employeurs le gardent. Il n'y a d'ailleurs rien à voler dans l'immeuble et son poste se justifie surtout par sécurité, pour qu'un début d'incendie soit repéré ou encore une inondation. Il faut bien aussi que quelqu'un se charge d'empoisonner les rats qui vivent dans les caves, Paul Walker ne finira

jamais sa ronde du 15 septembre. On retrouvera son cadavre le lendemain matin, allongé dans le sous-sol, baignant dans une mare de sang. Plusieurs éléments rendront cette affaire étrange et insoluble pour les enquêteurs qui en furent chargés. Tout d'abord, personne n'avait de raisons de tuer le vieillard, aucune trace d'effraction ne fut relevée dans l'immeuble où absolument rien n'avait été volé. Rien n'avait non plus disparu sur Walker qui avait encore quelques dollars dans ses poches. Enfin, il était fort peu probable que l'on eut à faire à un crime de rumeur surpris par le veilleur. Car, si cela avait été le cas, comment serait-il entré dans l'immeuble et surtout, pourquoi aurait-il consciencieusement découpé la boîte crânienne de sa victime et repartit avec le cerveau ? La lumière ne fut jamais faite sur cette affaire.

JACK WORST

Jack Worst habitait un petit appartement tranquille de Castle Street à Glasgow. Il exerçait avec compétence son métier de professeur de mathématiques au collège Jacques I. Jack Worst avait trente deux ans, il était fiancé avec une collègue de travail, la jeune et jolie Ann Webster avec laquelle il devait se marier le 20 août 1949. Il avait fait la guerre et y avait été décoré. Jack Worst était un homme sans histoire, sans ennemis, sans vices. Pourtant, il fut retrouvé par sa femme de ménage, le 17 juillet 1949, égorgé dans sa chambre. Un désordre indescriptible régnait dans l'appartement, tout y était sans dessus dessous. Le contenu des meubles avait

été répandu sur le sol, les coussins gisaient éventrés et les murs montraient de nombreuses traces de sang, comme si le ou les assassins avaient pris le temps de les asperger avec le sang de leur victime. Tout d'abord, l'enquête n'avança pas d'un pas : rien dans la vie de la victime ne permettant d'imaginer ne serait-ce qu'une idée de mobile. De plus, lorsque les proches de la victime examinèrent l'appartement, ils déclarèrent qu'apparemment rien n'y manquait. La police se trouvait donc face à un crime inexplicable. Pourquoi avait-on tué ce paisible citoyen et pourquoi avec un tel acharnement. Quelques jours plus tard, Ann Webster se

rendit à l'appartement de son fiancé pour y faire un peu de rangement. Derrière un meuble renversé, elle découvrit la reliure de cuir d'une bible de luxe. Ce livre, elle l'avait remarqué dans la bibliothèque de Jack Worst et elle se souvenait en avoir admiré la facture à deux ou trois reprises. A la suite de cette découverte, l'appartement fut fouillé méticuleusement par la police, mais la bible, les pages dorées sur tranches allant à l'intérieur de la reliure ne furent jamais retrouvées. Aujourd'hui, l'on se demande encore parfois à Glasgow ce que pouvaient bien cacher ces pages et pourquoi les criminels n'avaient pas emmené la reliure avec eux.

SCENAR

Alexandrie, mythique port de l'Egypte hellénistique, confluant des cultures. Telle est la destination de nos joueurs l'année du couronnement de Charlemagne. Mais l'orient est aussi cruel que beau, aussi brillant que rusé ; et c'est en tombant dans un piège que les personnages le rencontrerons.



Ce scénario peut être utilisé pour de nombreux jeux. Dans une campagne médiévale, il vous sera facile d'inclure ce scénario. Qu'ils soient magiciens, scientifiques ou encore seigneurs, vous trouverez bien l'occasion d'envoyer vos personnages à Alexandrie. Un seigneur pourra diriger une mission diplomatique, un magicien être en quête du fabuleux savoir de l'Orient.

L'action se passe en l'an 800, environ l'année 183 de l'Hégire ; mais en fait si ça vous arrange, il peut très bien se passer n'importe quand entre 750 et l'an Mil.

Si vous jouez dans le monde des mille et une nuits, vos personnages se rendront pour affaire à Alexandrie.

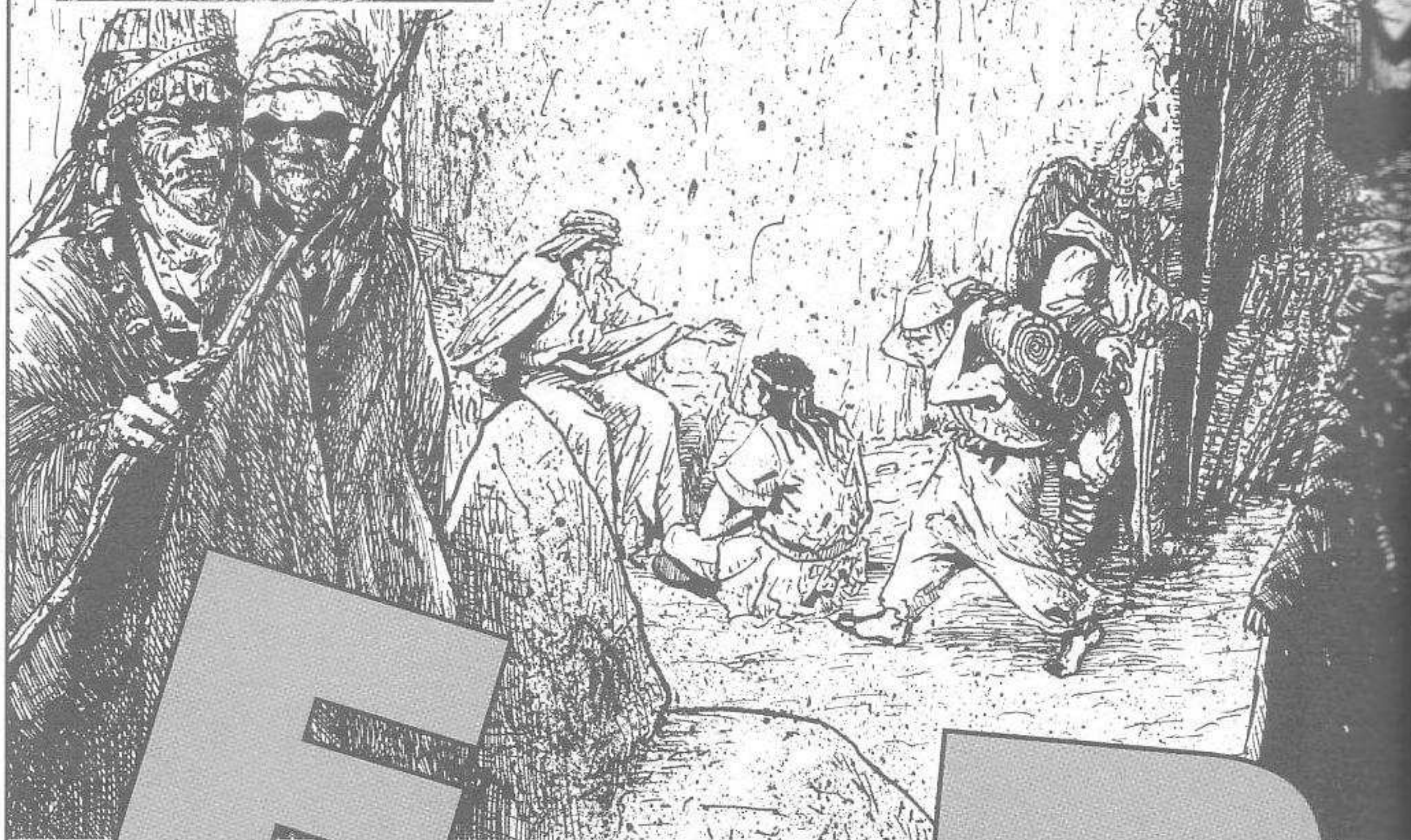
Du fait de la diversité des systèmes utilisables je ne fournirai pas de caractéristiques, mais il sera facile de les extrapoler à partir des descriptions.

LA RENCONTRE

La tempête

Les personnages se dirigent vers Alexandrie, ils viennent de l'ouest, longeant le Maghreb. Les P.J. peuvent être en bateau ou avoir décidé de s'intégrer à une caravane qui suit la côte.

ORIENTAL MULTIJEUX



La veille, ils ont été témoin d'une de ces terribles tempêtes que l'imprévisible Méditerranée réserve au marin imprudent. Si les joueurs sont en mer à ce moment là et que vous avez un peu de temps, faites donc jouer la scène. Après une journée et une nuit de tempête, le soleil se lève, radieux au-dessus d'une mer d'huile.

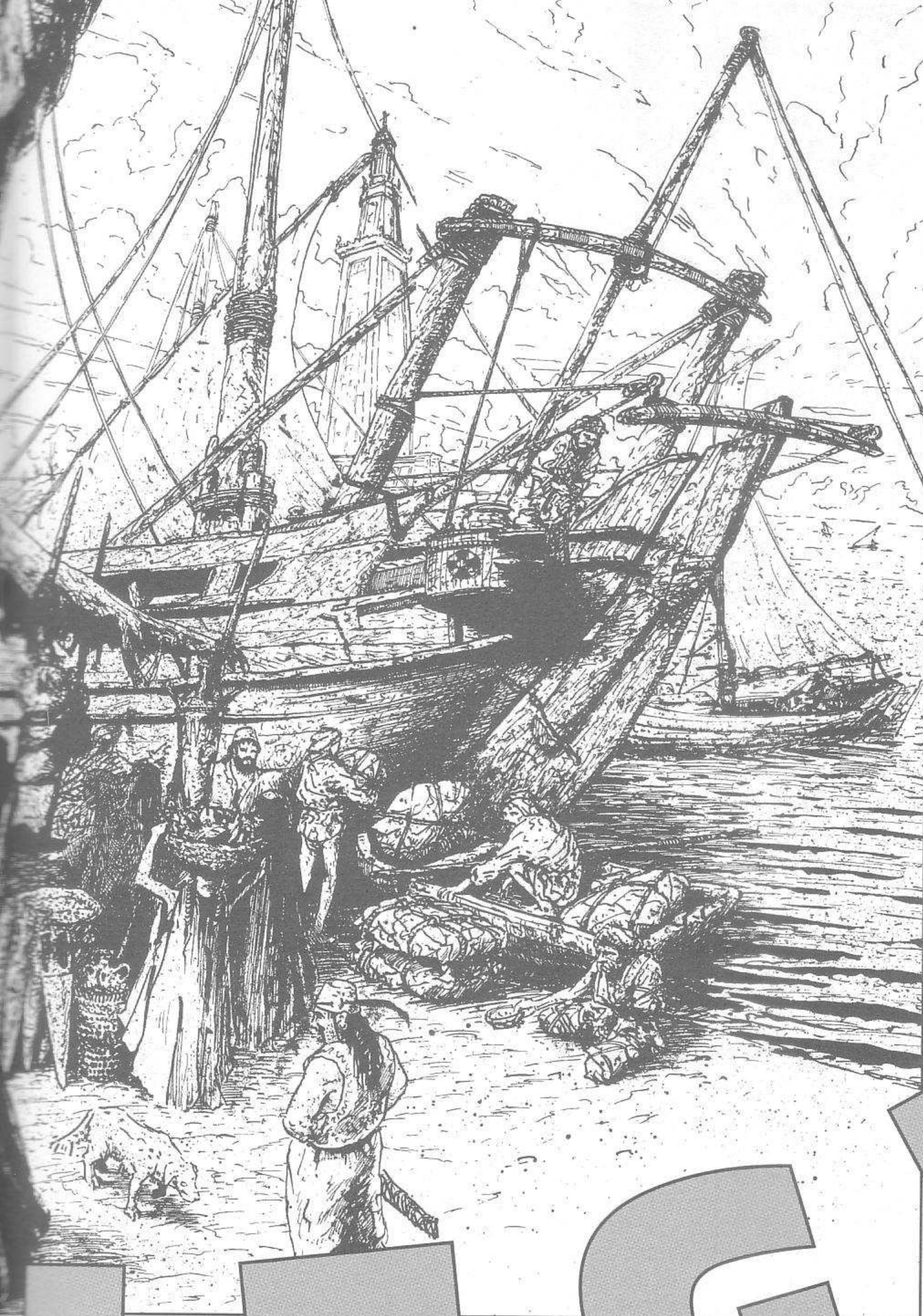
Si les P.J. étaient en mer, ils vont devoir atterrir pour réparer les avaries du bateau et se reposer après avoir vomi leurs tripes pendant toute la nuit. Le capitaine longe quelques temps une côte rocheuse avant de repérer une petite crique de sable qui fera un bon havre.

Si les P.J. sont en caravane, ils débouchent en surplomb de la crique.

La crique

Au fond du havre, sur le sable, on distingue la longue silhouette sombre d'un navire. Sur la plage des débris sont venus s'échouer. En approchant, on distinguera mieux l'épave, ce long navire effilé à faible tirant d'eau est tout à fait singulier dans la région. Un personnage venu d'Europe reconnaîtra un Drakkar Viking.

Sur la plage, on retrouve deux marins aux cheveux blonds, noyés ; mais de l'épave monte un faible gémissement. Arimé au fond du drakkar, on retrouve un colosse blond et barbu qui délire dans une langue inconnue. Une fois ranimé, l'homme racontera son histoire dans un arabe hésitant, avec un étrange accent chantant.



dés 642, Alexandrie est divisée en quatre communautés. Les coptes, descendants des égyptiens pharaoniques sont nombreux. Ils appartiennent à l'église Copte, issue du schisme de 451 avec l'église Orthodoxe qui l'a condamnée pour monophysisme. En fait la cassure est plus politique que religieuse, exprimant l'opposition entre les Coptes et les envahisseurs grecs. Les Grecs constituent également une population nombreuse, descendants de l'empire lagide, ils sont chrétiens orthodoxes. La troisième communauté est celle des juifs. Installés depuis plusieurs siècles, ils avaient profité de l'asile hellénistique. Le dernier groupe est celui des dirigeants, les arabes.

Cette ville correspond à la description faite dans l'article. De plus, on y trouve une université importante.

Une fois arrivés à Alexandrie, les joueurs s'installent au Khan (à moins qu'ils soient reçus par le gouverneur en tant qu'ambassadeurs ou encore qu'ils aient des amis en ville). L'arrivée d'Ulrich risque de poser quelques problèmes avec les autorités, il faudra veiller à s'expliquer.

Mais dès qu'ils s'installent à Alexandrie, un des marins (ou un des chameliers, suivant le cas) disparaît. L'homme a entendu l'histoire de la carte au trésor et a rejoint certains de ses amis, membres d'une guilde de voleurs. La nuit, deux hommes, Un colosse noir de plus de deux mètres et un petit borgne, pénètrent dans le khan et volent le parchemin, non sans avoir assassiné un milicien tentant de s'interposer. Un témoin pourra donner un signalement précis des voleurs.

Il faut retrouver le parchemin !

L'ENQUETE

Les lieux à visiter

-Dans le souk, il n'est pas possible d'entendre parler d'une vente de parchemin.

-Dans les quartiers des caravaniers et près du port, on pourra apprendre, en enquêtant auprès de la population interlope hantant les ruelles poussiéreuses, que les deux voleurs sont probablement deux caravaniers : Ahmed Ibn Omar et Bani Ibn Sead. Des gens les ont vus dernièrement en ville et si les joueurs se débrouillent bien, on leur apprendra qu'ils fréquentent l'auberge du "chameau à trois bosses" et "la maison des 77 délices" (une taverne et un bordel tout ce qu'il y a de plus sordide).

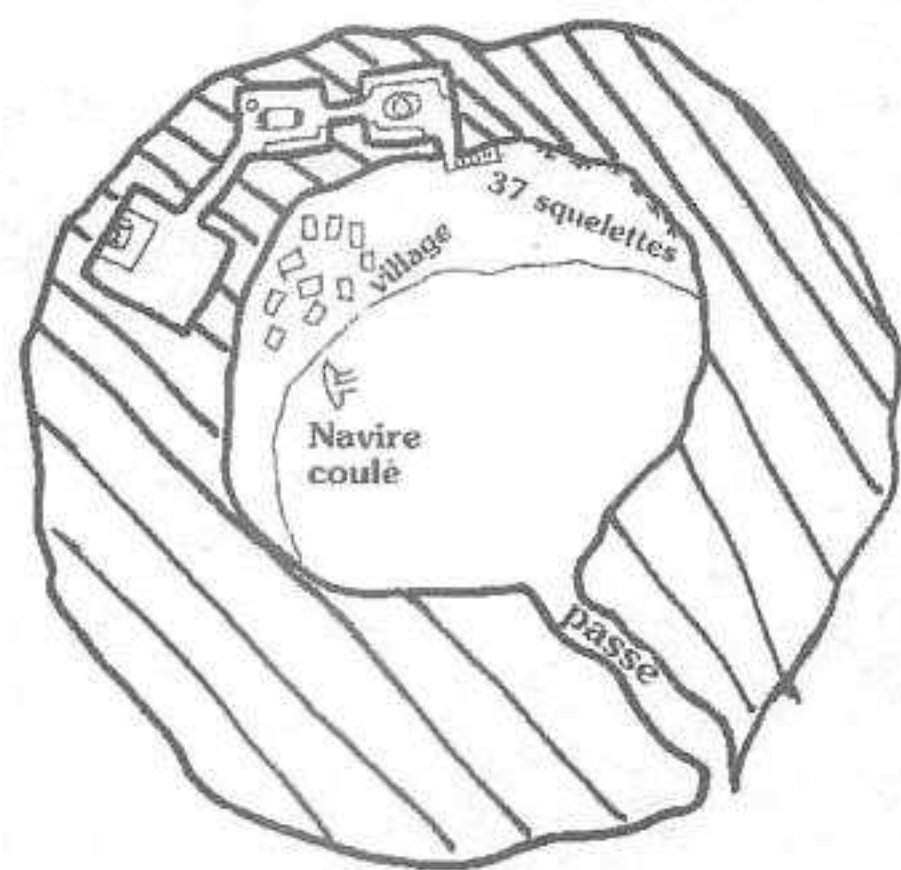
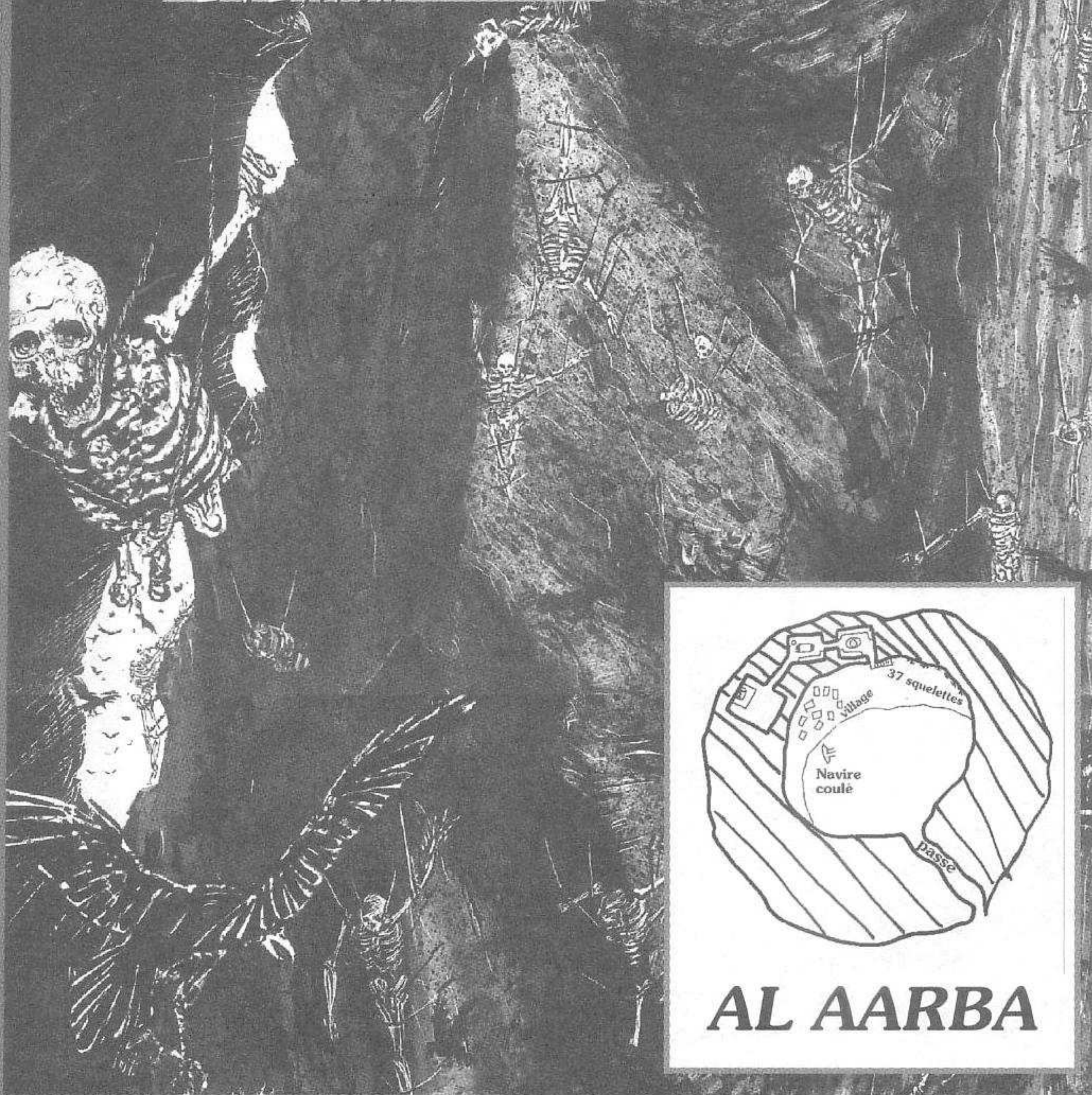
Il s'appelle Ulrich Jorgsen, seigneur marchand de Norvège. Il y a deux jours son navire a été attaqué par des pirates. Les vikings furent victorieux mais décimés. Lorsque la tempête les a surpris, ils n'étaient plus assez nombreux. Ce fut le naufrage. Ulrich est très reconnaissant envers les personnages et leur offre de devenir riches. En effet, il a trouvé sur le navire des pirates un étrange coffre dans lequel se trouvait un vieux parchemin semblant indiquer un trésor, malheureusement les indications du document semblent codées. Le Viking propose de se rendre à Alexandrie pour déchiffrer le parchemin et monter une expédition.

Les personnages reprennent alors leur périple. Ulrich a récupéré les dernières marchandises vendables de l'épave : de longues cornes d'ivoire torsadées qu'il présente comme étant des défenses de Karkhadam (une créature mythique) aux vertus magiques. En fait ce sont des cornes de narval, un cétacé polaire chassé par les Vikings qui les revendaient aussi comme corne de licorne en Occident.

Quelques jours plus tard, les joueurs arrivent à Alexandrie en fin d'après-midi.

AL ISKANDARIYAH

Tel est le nom arabe d'Alexandrie. Cette ville est le pivot du commerce entre le moyen orient et le Maghreb. Conquise par les arabes



AL AARBA

-En enquêtant du côté de l'université et de ses magiciens (la magie est une branche de la physique), on apprendra qu'aucun parchemin n'a été vendu. Toutefois, un des spécialistes des écritures mystiques semble avoir abandonné ses études depuis peu. Pourtant il achète de nombreux composants magiques nécessaire à la lecture d'inscriptions magiques. Cet homme s'appelle Moshe Ismael.

-Si on coince Moshe, il se révélera terrorisé. Ce petit homme maladif travaille sur le déchiffrement d'un parchemin. Mais Moshe a peur de son employeur, un certain Mahmoud el Barr, et craint d'être éliminé une fois le parchemin décrypté. Moshe est persuadé que Mahmoud, officiellement un riche marchand, a des liens avec des voleurs. Le pauvre magicien sera très coopératif pourvu qu'on le protège.

-Si on attrape les deux caravaniers, on peut leur faire avouer leur forfait. Ils expliqueront avoir remis le parchemin dans le quartier des marchands à un certain Walid, esclave de Mahmoud El Barr. Toutefois, ils n'avoueront jamais leur appartenance à une guilde de voleurs.

Récupérer le parchemin

Pour récupérer le parchemin on peut choisir de tenter un coup de force ou de faire appel aux autorités. Le coup de force, prôné par Ulrich, est difficile et risqué car le marchand a des hommes de main dans sa demeure. En plus Mahmoud aura les lois pour

lui. Toutefois, c'est du domaine du réalisable, en jouant sur l'effet de surprise. Si les joueurs font appel aux autorités ils ont des atouts : Moshe est bien considéré et soutenu par l'université, son témoignage aura du poids, de plus un des cadis (juge) soupçonne Mahmoud depuis longtemps. Cette solution donnera l'occasion d'un bon jeu théâtral. Toutefois les joueurs se feront de nombreux ennemis, chez les marchands comme chez les voleurs.

Qu'il soit démasqué ou jugé, Mahmoud devrait parvenir à s'enfuir. Perdant sa situation, il deviendra un ennemi mortel des personnages dont il voudra se venger. Un grand méchant dans la nature, c'est toujours intéressant pour les parties futures.

De toute façon, les personnages récupéreront le parchemin.

LE POISSON MORD A L'HAMECON

Le message du parchemin

Le texte du parchemin devrait être facile à déchiffrer avec l'aide de Moshe ou de tout autre spécialiste. Le texte décrypté dit ceci :

"ALLAH SOIT LOUE !!! Ton coucher de soleil m'a révélé ce havre céleste. M'étant débarrassé de mon équipage, je vais enfin

pouvoir profiter de mon or dans les bras de ma femme bien aimée, Latifa perle de Pluie."

Ahmed El Mouqsit

Sous la croix rouge marquant le trésor, on peut déchiffrer le nom de "Al Aarba", la latitude est indiquée.

Renseignements disponibles

-Si on mène des recherches sur "Al Aarba", on trouvera à la bibliothèque de la grande mosquée une carte indiquant approximativement son emplacement. Un cartographe décrit l'endroit comme un éperon rocheux surgissant, noir au milieu de la mer. Le géographe fait état d'étranges éclairs et d'explosions qui auraient eu lieu vers 727. L'auteur attribue ces phénomènes à une activité volcanique de l'îlot.

-Sur "Al Aarba", on peut apprendre dans les maigres archives de la maigre marine caliphale d'Alexandrie que sévissait autour de l'îlot une bande de pirates sanguinaires et impies. Ces pirates étaient insaisissables. Leur activité a commencé en 707 et s'est interrompue brutalement en 727.

-Sur "El Mouqsit", on pourra apprendre, toujours dans les archives de la marine, que c'était un pirate immensément riche que les navires du Khalife ont pourchassé vainement jusqu'en 767, année où il a mystérieusement disparu au sud de Chypre avec une quarantaine d'hommes d'équipage.

-Si quelqu'un dort aux environs immédiats du parchemin, il aura un rêve étrange. Le personnage aura la vision d'une falaise noire sur laquelle sont crucifiés 37 squelettes blanchis par le soleil.

Il faudra une bonne semaine pour monter l'expédition. Les P.J. devront être discrets s'ils ne veulent pas trop de problèmes.

Enfin ils prennent la mer pour Al Aarba où ils arrivent sans encombre dix jours plus tard.

LE PIEGE SE REFERME

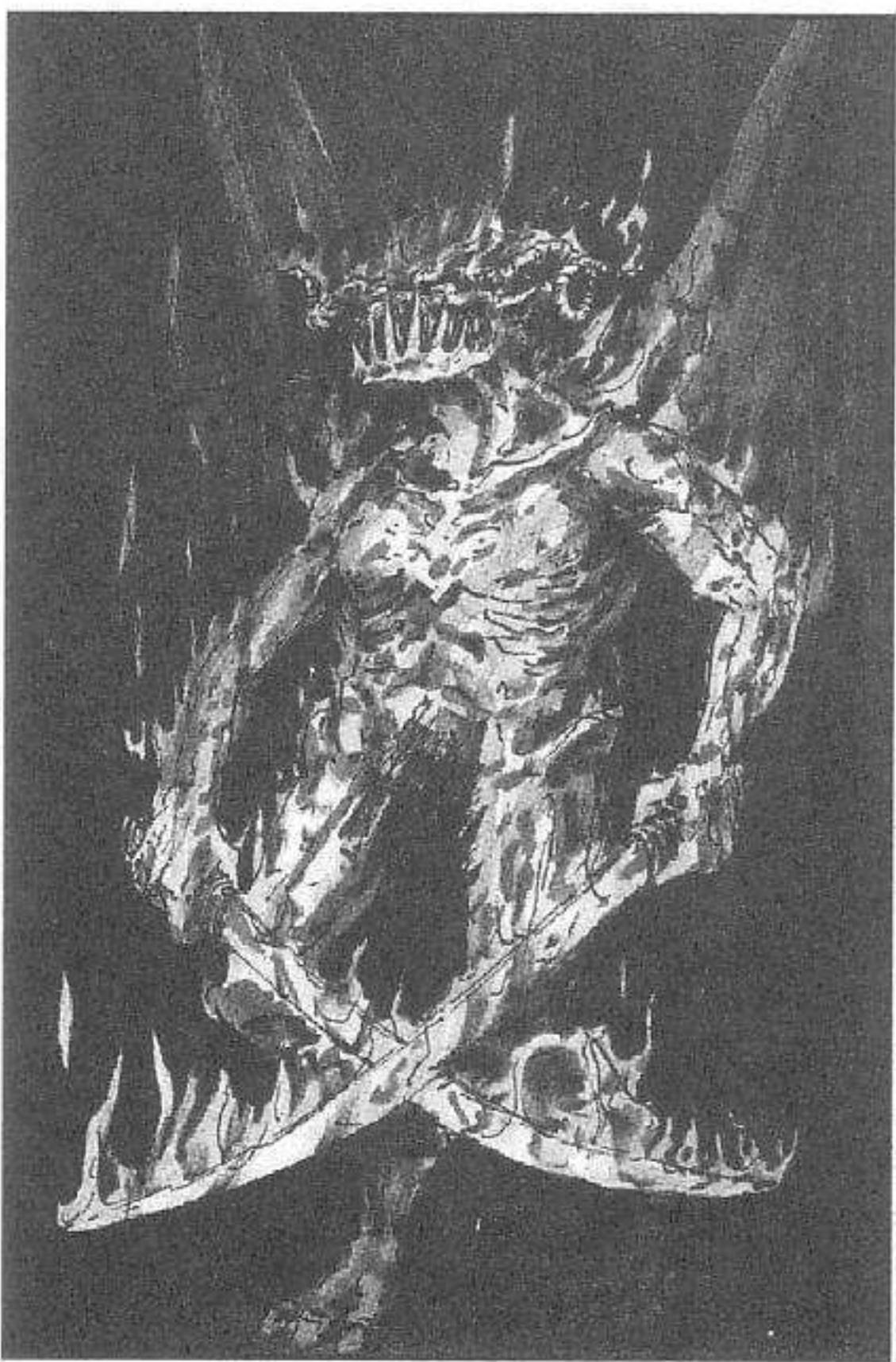
Le plan de Barad Nardûl

Le temps est venu de tout expliquer. Tout a commencé en 707, sur Al Aarba vivait un paisible village de pêcheurs. Mais un suppôt d'Eblis a libéré un très puissant Cheitan nommé Barad Nardûl. Cette créature du démon a pris possession du village, faisant des paisibles pêcheurs des pirates sanguinaires et sans foi. Les pirates, profitant du secret de la position du village, étaient insaisissables. En 727, les pirates capturèrent un bateau sur lequel se trouvait une superbe jeune vierge. Ramenée à Al Aarba, elle est torturée à mort. Malheureusement, il s'agissait d'une des filles du roi des Djenns qui, pour se venger, rasa l'îlot et les pirates. C'est lui qui a provoqué les jaillissements de lumière au dessus de l'îlot. Mais le Cheitan était vraiment très puissant et



ne pouvant le détruire, le roi des Djenns lia Barad Nardûl au rocher de Al Aarba jusqu'à ce que "quelqu'un vienne le chercher".

En 767, El Mouqsit découvre l'îlot. Le cheitan qui se morfond essaie de faire dire à un des marins d'El Mouqsit "qu'il est venu le chercher". Malheureusement, les pirates se méfient et le démon doit les massacrer. Voyant les richesses contenues dans le navire



d'El Mouqsit, Barad Nardûl échafaude un plan diabolique (normal). Il met un parchemin, sorte de carte au trésor, dans un coffre et l'envoi à la dérive, espérant attirer des gens pour le libérer.

C'est ce parchemin que les personnages possèdent.

■ L'îlot

Al Aarba est un îlot volcanique de pierre noire. Malgré les apparences, on peut accéder à l'intérieur du cratère par une petite passe

entre les falaises. Malheureusement, par un singulier caprice de la nature, ce passage n'est visible que si on s'en approche à moins de deux mètres. Toutefois, le soir les rayons incidents du coucher révèlent la passe.

À l'intérieur, on trouve un port avec une grande plage. Ce lieu devait être agréable avec des arbres et des champs autour d'un village riant, et ce malgré la noirceur de la pierre alentour. Mais maintenant tout n'est que désolation. Les arbres, les champs et les petites maisons sont à l'état de cendre. Dans le port, telles trois potences lugubres, des mâts émergent de l'eau noire, témoignant d'un bateau gisant par le fond. Mais le pire c'est le vent qui fait grincer les chaînes et claquer les os des 37 squelettes crucifiés sur la falaise. Au fond du cirque, grimpant contre la roche, un petit escalier mène à une ouverture noire.

Les mâts sont ceux du bateau de El Mouqsit qui gît par 8 mètres de fond. Dans le bateau sont amassés plus de cinquante kilos d'or sous toutes les formes.

Les squelettes sont les restes de l'équipage de El Mouqsit, c'est une décoration qui plaît au Cheitan.

■ La demeure de Barad Nardûl

Si on grimpe l'escalier à flanc de falaise, on arrive dans les appartements du cheitan. Ici tout ruisselle d'or, de pierres précieuses et de soierie. Toutefois, cet intérieur somptueux n'est plus entretenu depuis longtemps et l'aile du temps a terni tous ces fastes de sinistre façon. Une fouille attentive révélera des giclées de sang sur les coussins, témoignages des combats qui se déroulèrent ici.

Au bout de l'enfilade de salles taillées dans la roche noire et brillamment éclairées par des flambeaux, se trouve une chambre. Là, on entend les sanglots d'une jeune femme. Elle est couchée sur le lit, elle est belle, paraît avoir à peine plus de vingt ans et semble terrorisée. Tout le monde est naturellement tenté de l'aider. Surprise, elle semblera effrayée avant de supplier qu'on l'aide. Elle utilisera toute sa persuasion pour faire prononcer à un des personnages la phrase fatidique "Je viens vous chercher" qui libérera Barad Nardûl. Il faut quand même préciser que le démon utilise aussi un sort de charme sur les P.J.

Si quelqu'un prononce la phrase ou si le démon abandonne l'espoir de parvenir à ses fins, le corps de la jeune fille se déforme brusquement. Apparaît alors Barad Nardûl dans toute son horreur. Grand, efflanqué, hérissé de pointes et scrutant ses proies de ses petits yeux rouges au travers d'une rangée de dents argentées lui remontant sur le visage. L'air chante sous les moulinets de ses deux gigantesques cimenterres.

Le démon a peu de chance d'être défait en combat mais la Foi pourra sauver les personnages. Tout P.J. ayant un comportement de saint homme pourra battre Barad Nardûl. Prononcer la Chaada sans cesse rendra la créature complètement folle et l'empêchera

d'ajuster ses coups. Si les personnages sont chrétiens, les prières et invocations du Christ auront les mêmes effets. Pour s'en sortir, les personnages doivent comprendre qu'ils sont face à une créature du Diable. Le cheitan est très dangereux, mais seulement pour ceux qui n'ont plus de foi.

EPILOGUE

Si les P.J. s'en sortent, ils pourront peut-être ramener de l'or, mais le plus important est qu'ils auront l'assurance du pouvoir de la Foi.

Rentrés à Alexandrie, ils auront de nouveaux ennemis mais aussi un ami : Ulrich. Celui-ci ne repartira pas chez lui avant un an ou deux ans.

Vous pouvez maintenant imaginer une suite à l'histoire. Comment va agir Mahmoud El Barr ? Que va devenir Ulrich ?

PERSONNAGES NON JOUEURS

■ Ulrich Jorgsen

C'est un colosse blond d'une grande force. A la fois guerrier, marin et marchand, il est de haute classe sociale dans son pays. Il parle le franc et l'arabe et il est excellent vendeur. En combat il affectionne la hache et la cotte de maille.

Ulrich est un tempérament aventureux, il aime les grands espaces et les risques. Il est parti découvrir la Méditerranée alors qu'il n'avait plus rien à prouver aux siens. L'argent ne l'intéresse pas vraiment, ce qui l'amuse c'est d'en gagner. Pour lui c'est comme un jeu, de même que c'est un jeu de dépenser sans compter. Il aime boire et manger immodérément. De plus il adore les femmes, surtout celles des autres, et il a souvent de petits ennuis avec les maris.

Mais n'oublions pas que c'est un Viking, c'est un homme dur et ce qui peut-être considéré comme cruel par la majorité est normal pour lui. Lorsqu'il interroge quelqu'un, il ne fait pas dans la dentelle.

■ Mahmoud El barr

Ce gros marchand obèse est proprement répugnant. Mauvais, avare et vicieux, il vit en évaluant tout de ses petits yeux de fouine. Pour lui tout a un prix, même les personnes et les sentiments. On comprend que ses penchants l'aient amené à trafiquer avec les voleurs.

Complètement dénué de tout scrupule il ne reculera devant rien. Mais attention, il est très intelligent, c'est ce qui le rend le plus dangereux.

En bref, Mahmoud est un homme que les joueurs devraient avoir du plaisir à haïr, et le fait qu'il court toujours avec l'intention de se venger ne doit pas trop les rassurer ■

Ce scénario a été joué au tournoi Ragnarok IV organisé par le C.L.D. dans le cadre de la convention Hélios. Cette histoire prend tout son piment si les cinq personnages pré-tirés sont incarnés par les joueurs. Toutefois la partie peut-être jouée avec d'autres personnages en gardant les pré-tirés en P.N.J. Le MJ devra alors veiller à ce que ses joueurs se sentent impliqués dans l'intrigue.

ON

UN PEU DE GEOGRAPHIE

■ L'Indochine française

Le scénario se déroule en 1929 dans les colonies françaises d'Indochine. Cette région du monde, colonisée dès la première moitié du 19ème siècle par la France, est aussi singulière que fascinante. Véritable mosaïque culturelle, ethnique et politique, elle propose une rare diversité. On y parle plus d'une dizaine de langues, écrites dans quasiment autant d'alphabets. De même, y vivent plus d'une vingtaine de peuples : les thaï, les annamites, les malais, les indonésiens ou encore de nombreux peuples de souche Khmer.

Sous l'autorité française, la région est divisée en cinq protectorats : le Tonkin, l'Annam, la Cochinchine, le Laos et le Cambodge. Ce sont des monarchies sous protectorat français, un roi règne (par exemple Bao Dai en Annam) mais il est soumis à un système d'assemblée mixte et dépend en dernier ressort de l'administration centrale française.

L'Indochine est une région principalement agricole qui fournit thé, café, sucre et caoutchouc; on y trouve également quelques mines. Bien sûr toute la région est gérée au mieux des intérêts français ; heureusement ceux-ci comprennent la stabilité politique de l'Indochine et le relatif bien-être des populations. En général le sentiment colonialiste est très fort dans la population d'origine européenne. Cette minorité

L'APPEL de CTHULHU

Gaël Bernicot

G - C O O P

considère qu'elle apporte les bienfaits de la civilisation aux Indochinois.

■ La région de Dalat

A environ 300 Km au Nord-Ouest de Saigon, s'étend une région montagneuse constituée de hauts plateaux couverts de jungle et de pics de bonne hauteur. Cette région du plateau de Lang Biang bénéficie d'un climat beaucoup plus frais que les régions plus au sud, et des stations climatiques y ont été installées. La plus grande de ces stations, Dalat, bien équipée et reliée par le chemin de fer à Saigon depuis 1918, accueille pendant l'été la population européenne aisée de la capitale de Cochinchine. Située à 1475 m d'altitude, Dalat jouit d'un climat doux, peu humide pour la région. Le jour la température avoisine 30°, mais la nuit elle peut chuter jusqu'à 6°. Là, les estivants peuvent s'adonner à de nombreuses activités (cheval, tennis etc...) mais son principal attrait reste la région environnante aux paysages ensorcelants et à la forêt giboyeuse (buffles, panthères, tigres, ainsi que de nombreux petits gibiers).

Près de Dalat, à une soixantaine de kilomètres à l'est, sur un plateau perdu au milieu de l'extravagante forêt équatoriale, se trouve une petite plantation d'hévéas (l'arbre à caoutchouc). Cet établissement nommé "Lé Phat Vinh" est la propriété de Georges Leroux. Pourquoi vous parler de ce havre d'humanité au milieu de l'exubérante forêt ? Et bien tout simplement parce que c'est là que va se dérouler l'action du scénario.

Cette région du plateau de Lang Biang bénéficie d'un climat beaucoup plus frais que les régions plus au sud, et des stations climatiques y ont été installées. La plus grande de ces stations, Dalat, bien équipée et reliée par le chemin de fer à Saigon depuis 1918, accueille pendant l'été la population européenne aisée de la capitale de Cochinchine. Située à 1475 m d'altitude, Dalat jouit d'un cli-

mat doux, peu humide pour la région. Le jour la température avoisine 30°, mais la nuit elle peut chuter jusqu'à 6°. Là, les estivants peuvent s'adonner à de nombreuses activités (cheval, tennis etc...) mais son principal attrait reste la région environnante aux paysages ensorcelants et à la forêt giboyeuse (buffles, panthères, tigres, ainsi que de nombreux petits gibiers).

Près de Dalat, à une soixantaine de kilomètres à l'est, sur un plateau perdu au milieu de l'extravagante forêt équatoriale, se trouve une petite plantation d'hévéas (l'arbre à caoutchouc). Cet établissement nommé "Lé Phat Vinh" est la propriété de Georges Leroux. Pourquoi vous parler de ce havre d'humanité au milieu de l'exubérante forêt ? Et bien tout simplement parce que c'est là que va se dérouler l'action du scénario.

SYNOPSIS DES EPISODES PRECEDENTS

■ Il y a très très longtemps ...

Tout a commencé en 122 après Jésus Christ. A cette époque la région de Lé Phat Vinh était occupée par une peuplade qui adorait une déesse féline, maîtresse des tigres et des panthères, qui avait été honorée en Egypte, deux mille ans plus tôt, sous le nom de Bastet.

Tout allait bien et le peuple était satisfait de cette bienveillante divinité. Pourtant un jour, peu après qu'un certain Wu fût devenu grand-prêtre, il se passa une chose terrible. Le nouveau maître du culte, pris de folie mégalomane, vola le secret de l'immortalité à la déesse et substitua le culte de Wu à celui de Bastet. Le prêtre devint le Dieu Tigre. Il ne se passa rien pendant sept ans, mais au milieu de

l'année 129 la déesse réagit. Elle fit tomber son courroux sur les hérétiques et, aidée par les félins de la forêt, massacra toute la population. Bastet rasa tout vestige de ce peuple impie sauf le grand temple de Wu dont elle se servit pour enfermer le dieu traître. Wu avait été condamné à la prison éternelle dans son propre temple au milieu de ces fastes qu'il serait désormais le seul à contempler dans sa solitude sans fin. Les portes du temple furent scellées par de grands blocs de basalte sur lesquelles la déesse féline prononça les formules magiques qui emprisonnaient Wu.

Mais ce qu'ignore la déesse c'est qu'un des dignitaires du culte de Wu échappa pendant quelques jours à sa colère, avant de finir sous les griffes d'un grand tigre. Ce personnage, grand magicien, eut ainsi le temps de tenter de libérer le dieu en détruisant le sortilège de Bastet. Il n'y parvint pas mais pu lancer la prophétie suivante :

"Dans 23456 lunes, un homme pâle le maître cherchera

Dans 23469 lunes, un homme du nord le maître trouvera

Ainsi le seigneur de la jungle sera libéré Et l'ère du Grand Tigre restaurée".

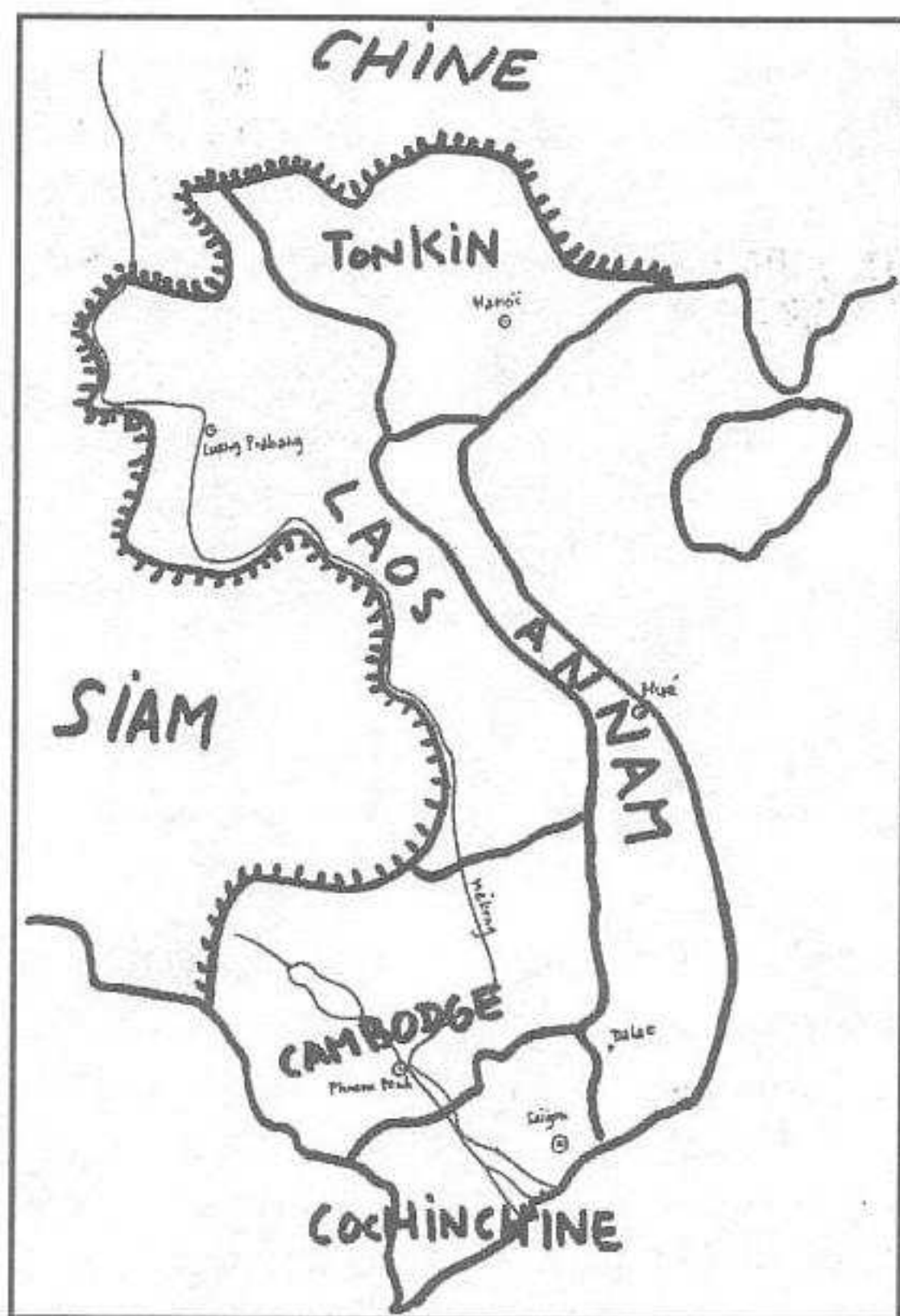
L'accomplissement de cette prophétie rendra la liberté à Wu.

■ 23456 lunes plus tard, été 1928

En juin 1928, un éminent archéologue, le professeur Clairembart arrive à la plantation. Il cherche les restes d'une civilisation disparue dont il a trouvé la trace dans le folklore des indigènes de la région. Pendant deux mois il mène ses recherches, aidé d'un célèbre guide d'expédition : François Legrand. Plus le professeur avance dans ses recherches, plus il pressent qu'il s'approche de quelque chose d'aussi mystérieux que terrible.

Finalement, début septembre, il découvre une des entrées condamnées du temple de Wu. La

prophétie peut s'accomplir. Entrés dans le temple, les deux hommes peuvent être atteints par le pouvoir du dieu emmuré. Wu prend possession de l'esprit de Legrand qui devient fou furieux et attaque Clairembart. Celui-ci parvient à s'échapper et retourne à la plantation. Là, il conte l'affaire à Leroux, mais ne donne que des indications très vagues sur le terrible danger tapi dans la jungle.



Avant de quitter Lé Phat Vinh, Clairembart, qui craint maintenant pour sa vie, dissimule un cahier contenant les traductions des inscriptions trouvées sur la grande dalle de basalte.

Clairembart rentre à Saigon le 15 septembre 1928

Mi-septembre, Clairembart rentre à Saigon. Les recherches qu'il effectue alors ne le rassurent pas du tout ; il se doute qu'il a réveillé une chose terrible. Le secret étant trop lourd, il contacte son ami de toujours, le professeur Dutilleux, conservateur du musée Guimet à Paris. Malheureusement, celui-ci ne peut venir avant le mois de mai de l'année suivante. Les deux hommes échangent alors une abondante correspondance mais Clairembart, se croyant surveillé, se refuse à révéler par écrit son secret. Il attendra de pouvoir parler de vive voix à son ami.

Complots autour du professeur, mai 1929

Entre-temps, malgré la discrétion du professeur, la nouvelle de sa découverte se propage dans le milieu scientifique et arrive aux oreilles de personnes bien peu recommandables. Parmi elles, certains dignitaires de la **Triade**, la mafia chinoise, s'intéressent beaucoup à l'affaire. La nouvelle parvient également aux oreilles d'un aventurier sans scrupule : **John Mc Cuffin**, trafiquant d'objets d'art, qui voit là une occasion unique de devenir riche. S'il pouvait être le seul à fournir les objets de ce temple, sa fortune serait faite.

Pendant ce temps, Clairembart, épuisé par

ce qu'il a vécu et par ses recherches en cours, sent ses forces décliner. Il décide néanmoins de continuer ses fouilles sur le temple, mais ne pouvant plus beaucoup se déplacer, il se résout à envoyer un de ses plus brillants élèves, le jeune Lord Wenley. En mai 1929, le jeune scientifique qui étudiait alors à Oxford, prend le bateau pour l'Indochine, mais, pendant la traversée, il est jeté par dessus bord par Mc Cuffin qui lui vole ses papiers ; tout le monde croit à la thèse de l'accident. Tout le monde ? Non, un agent de la triade qui surveillait Lord Wenley a été témoin du meurtre.

A peine rentré à Saigon, le 26 mai 1929, Mc Cuffin cambriole la maison de Clairembart et vole les notes de recherche. La découverte du vol achève le vieil homme qui meurt d'une crise cardiaque.

Arrivée du Professeur Dutilleux 28 mai 1929

Deux jours plus tard, Dutilleux arrive à Saigon et apprend la mort de son ami. Le notaire lui fait également savoir que le défunt le charge de continuer les recherches et lui lègue toutes ses notes. Le cahier laissé à la plantation est vaguement mentionné, mais Clairembart, ne prévoyant pas de mourir avant d'avoir tout expliqué à Dutilleux, ne révèle pas où se trouve ce cahier.

13 juillet 1929, début du scénario

Le 13 juillet au matin arrivent à Dalat par le train :

- **Le professeur Dutilleux** qui veut poursuivre l'oeuvre de son ami.
- **Mc Cuffin** et **Yvonne**, sa femme, qui ont pris l'identité de Lord et Lady Wenley.
- **Monsieur Wang**, homme d'affaire chinois, ami de Leroux.
- **Les personnages des joueurs** (s'ils ne jouent pas les personnages prêtirés).

Pendant ce temps dans la forêt

François Legrand, après que son esprit ait été possédé par Wu et qu'il se soit sauvagement jeté sur Clairembart, a fui dans la jungle. Complètement contrôlé par Wu, il a rejoint une tribu de Moï, les chasseurs nomades de la forêt. Profitant de leur superstition et de ses pouvoirs charismatiques, il est devenu le grand sorcier de la tribu, restaurant le culte de Wu. Le dieu veut se servir des indigènes pour hâter l'accomplissement de la prophétie. Le culte fervent que lui voue la tribu a lentement amplifié les pouvoirs de Wu dont l'influence psychique s'étend jusqu'à la plantation au moment où le scénario commence.

LE PHAT VINH

La **plantation** est une vaste aire dégagée au milieu de la forêt où se dresse le village des travailleurs annamites, la propriété Leroux et les plants d'hévéas.

Les **annamites** constituent la majorité de

la population indochinoise ; ils sont arrivés de Chine méridionale au III^{ème} siècle avant Jésus Christ. Il n'y a normalement pas d'annamites dans la région, mais ces travailleurs ont émigré du delta du Tonkin pour travailler dans les plantations. Ce sont des gens de petite taille (environ 1m60 pour les hommes, 1m55 pour les femmes) assez fins. Ils vivent dans des villages de cases carrées faites de paille et de boue sur une charpente de bambou. Ces maisons ont des toits de feuilles de palmier et la séparation intérieure se fait avec des treillis de bambou. On trouve une case par famille. Les annamites sont animistes et honorent les mânes des ancêtres dans un petit temple, à l'écart du village. Ils croient également à la magie, aux envoûtements, aux possessions.

On arrive à la plantation par une mauvaise piste au travers de la jungle. Il faut deux heures de course cahoteuse à travers la jungle pour venir de Dalat. Le ravitaillement a lieu le samedi, grâce au camion de l'établissement. Dans la plantation, il n'y a pas d'eau courante ; on va puiser l'eau au petit ruisseau qui coule parmi les hévéas et on s'éclaire à la lampe à pétrole.

Pendant la majeure partie de l'année, la plantation est laissée aux soins du régisseur Jacques Lefèvre. Celui-ci a sauvé la vie de Leroux pendant la grande guerre. Cette dette de vie explique pourquoi le droit Georges Leroux ferme les yeux sur certains comportements de Lefèvre, qui méprise les indigènes et se laisse parfois aller à les maltraiter.

LA PROPRIETE

La propriété Leroux est une grande bâtisse avec un étage et une terrasse qui symbolise l'autorité du propriétaire. Construite en brique, elle est blanchie à la chaux et contraste avec le vert sombre alentour.

Le personnel

Hong Cu Pham est le cuisinier. Discret et intègre il est apprécié par les villageois auxquels il fait souvent parvenir un peu de nourriture détournée.

Li Thuan est la femme de chambre. Timide et réservée, elle a un secret. Elle est amoureuse d'un villageois qu'elle va souvent rejoindre nuitamment en passant par la porte de derrière.

Chieu Thon, majordome et chauffeur de la propriété, est un jeune homme d'une rare intelligence, cultivé et raffiné. Il s'occupe aussi des écuries et possède toutes les clés de la propriété ; c'est lui qui ferme les portes tous les soirs pour empêcher les animaux d'entrer. Bien que sympathique au premier abord, il cache une personnalité torturée. C'est un métis, sa mère n'étant pas une Annamite mais une Moï. Elle appartenait à une tribu de chasseurs nomades qui vivent dans la jungle. Jamais tout à fait accepté par les annamites, il s'était tourné vers les français, apprenant leur langue, leur culture et étudiant tout ce qu'il pouvait. Mais il a fini par s'apercevoir que le

monde des occidentaux ne l'accepterait pas non plus. Cette cruelle désillusion provoqua chez lui une sourde colère et une sorte de retour à ses origines. Chieu devint l'ami des Moï, passant ses jours de congé en balades discrètes pour rejoindre ses frères de la forêt.

Lorsque les Moï sont devenus les adeptes de Wu, il les a suivis, considérant ce culte comme une revanche sur les valeurs des français. Chieu est l'allié des Moï dans la propriété. Il est d'autant plus dangereux que, étant fort bien considéré par Leroux, personne ne le soupçonne. Il n'hésitera pas à faire punir des annamites à sa place si cela lui permet de conserver sa crédibilité.

Lee Chuong est une femme âgée d'une quarantaine d'années, toute ronde. Elle a la voix douce et des manières aimables ; c'est elle qui s'occupe des trois fils de Leroux. Le propriétaire l'adore.

Georges, Adrien et Charles Leroux

Garnements de 3, 4 et 6 ans, fils de Georges Leroux. Ce sont en apparence de petits garçons bien sages (avec leur père, on ne plaisante pas) mais en fait ils font tourner en bourrique Lee Chuong.

Jacques Lefèvre

C'est le régisseur de la plantation. Dans le fond ce n'est pas un mauvais homme, mais il est aigri. Destiné à une brillante carrière, il a vu ses espoirs ruinés par une sombre affaire d'adultère et du fuir en Indochine. Les indigènes ne l'aiment pas, il est trop autoritaire, ne cesse de hurler et va même parfois jusqu'à les frapper. Le seul moment où les annamites apprécient Lefèvre, c'est quand il fume de l'opium et les laisse en paix.



LE VILLAGE D'OUVRIERS ANNAMITES

Le village comprend environ 250 annamites répartis en une quarantaine de petites maisons de paille et de boue. Les indigènes vivent ici de façon traditionnelle.

Une bonne moitié de la population travaille pour la plantation, l'autre moitié, principalement des femmes et des enfants, entretient le village et cultive de petits lopins de terre, fournissant fruits et légumes. Les villageois travaillant pour la plantation sont occupés de dix à six heures par jour selon l'époque de l'année. Ils sont alors soumis à l'autorité du régisseur. Toutes les familles bénéficient du repos dominical et de certaines fêtes traditionnelles. Les travailleurs touchent un salaire qui leur permet d'acheter des produits améliorant l'ordinaire frugal de la plantation ou, pour les plus aventureux, de partir tenter leur chance à la ville.

Le village est dirigé par un chef qui ne peut malheureusement empêcher la division.

Les modérés

Rangée derrière le chef du village, cette partie de la population (environ les deux tiers du village) s'accommode très bien de la vie à la plantation.

- **Lé Ui Nuc**, le chef, est un sage vieillard, qui trouve que le travail à la plantation est un arrangement très convenable : il permet de vivre tranquillement comme l'ont toujours fait les ancêtres tout en touchant de l'argent qui permet d'améliorer la vie. Il est intelligent et n'est pas du tout soumis ou servile ; il souffre juste d'un certain conservatisme traditionnel. Il n'est pas du tout impressionné par les blancs et c'est lui qui représente les villageois auprès du propriétaire lorsqu'il y a un problème. Lé Ui Nuc estime autant Leroux qu'il déteste Lefèvre, considérant ce dernier comme un déplaisant jeune écervelé. Cette inimitié est réciproque, Lefèvre considérant le vieux chef comme une vieille loque sénile.

Les révoltés

Ce groupe rassemble tous les mécontents. Ce sont en général des jeunes hommes qui ont été à Dalat et qui y ont vu le mode de vie des occidentaux et des riches annamites. Enviant ces situations et se rendant bien compte qu'elles leur sont interdites, il en rejette la faute sur la plantation. Ils n'ont pas tout à fait tort mais il faut reconnaître qu'ils sont mieux lotis que le pauvre paysan qui survit à peine de ses rizières. Concrètement ils ne peuvent faire grand chose, face aux traditions et à la majorité des villageois.

Toutefois se distingue une douzaine de jeunes d'une vingtaine d'années beaucoup plus extrémistes. Ils appartiennent à la première génération ayant appris à lire à Dalat et ils estiment qu'ils sont tout à fait capables de mener l'exploitation eux-mêmes. Ils considèrent l'autorité du propriétaire comme tout à

fait injuste. Préparant dans leurs rêves les plus fous une révolte armée, ils passent leur temps à protester et à semer le trouble.

Leur chef, le jeune **Hieu Vuong**, est un jeune homme de 21 ans. Révolutionnaire, c'est lui qui pousse la population à prendre les armes. Grand orateur, il se heurte souvent au chef du village. Lui et Lefèvre se vouent une haine mortelle.

Le vieux

Ce vieil annamite aveugle de près de cent ans est le sorcier du village. Il connaît le texte de la prophétie et ressent l'influence psychique du dieu Wu. Pendant tout le scénario il se promène parmi les travailleurs prophétisant la fin du village. Il est le seul à pouvoir apprendre aux joueurs le texte de la prophétie. Il aura un effet très néfaste sur le moral des annamites pendant toute la partie. Il est un peu fou et très sénile.

INDICES DIVERS

Les Armes

Les seules armes sont celles de la salle de chasse (3 fusils) et celles du garage (5 fusils qui sont distribués à la population lorsqu'un rodeur se fait menaçant).

Mais bien sûr d'autres personnages possèdent des armes qu'ils cachent.

- **Hieu Vuong** a caché sous sa natte, dans sa case, un Cal 45 qu'il s'est procuré à Dalat. Il ne possède que 20 balles.

- **Mc Cuffin** possède un calibre 38 automatique avec trois chargeurs de 7 balles ; il est caché dans sa chambre.

- **Lé Ui Nuc** possède dans sa case un souvenir de sa jeunesse : un mousquet qu'il a amoureuxment entretenu et qui fonctionne parfaitement.

- **Leroux** garde dans sa chambre son fusil à lunette pour chasser le tigre. Cette arme d'une grande précision vaut une fortune et lui a plus d'une fois sauvé la vie. Elle reste dans une armoire dont il est le seul à avoir la clé.

- **Lefèvre** garde dans sa chambre un pistolet d'ordonnance Lebel (équivalent du Cal 45).

- **Chieu Thon** cache dans sa chambre une arbalète Moï avec des traits empoisonnés.

Le Cahier du professeur Clairembart

La chambre occupée par Wang était celle dans laquelle logeait Clairembart et il y a caché son cahier sous le plancher.

Le cahier contient les traductions des inscriptions qui se trouvent sur la dalle de basalte qui condamne l'entrée du temple. Pour les traductions, voir les extraits du cahier dans le paragraphe "le cahier du professeur".

Dans la chambre de Chieu Thon

Outre l'arbalète, on trouve dans cette chambre de nombreux objets Moï (vases, statue sculptées etc). S'y trouvent également

Dans la case de Hieu Vuong

Dans le salon

Dans la chambre de Mc Cuffin

LES MOIS

La tribu qui nous intéresse comprend deux cents individus, complètement fanatisés par François Legrand. Ils n'ont plus qu'un but dans l'existence : adorer Wu et hâter l'accomplissement de la prophétie pour que vienne le règne du dieu tigre.

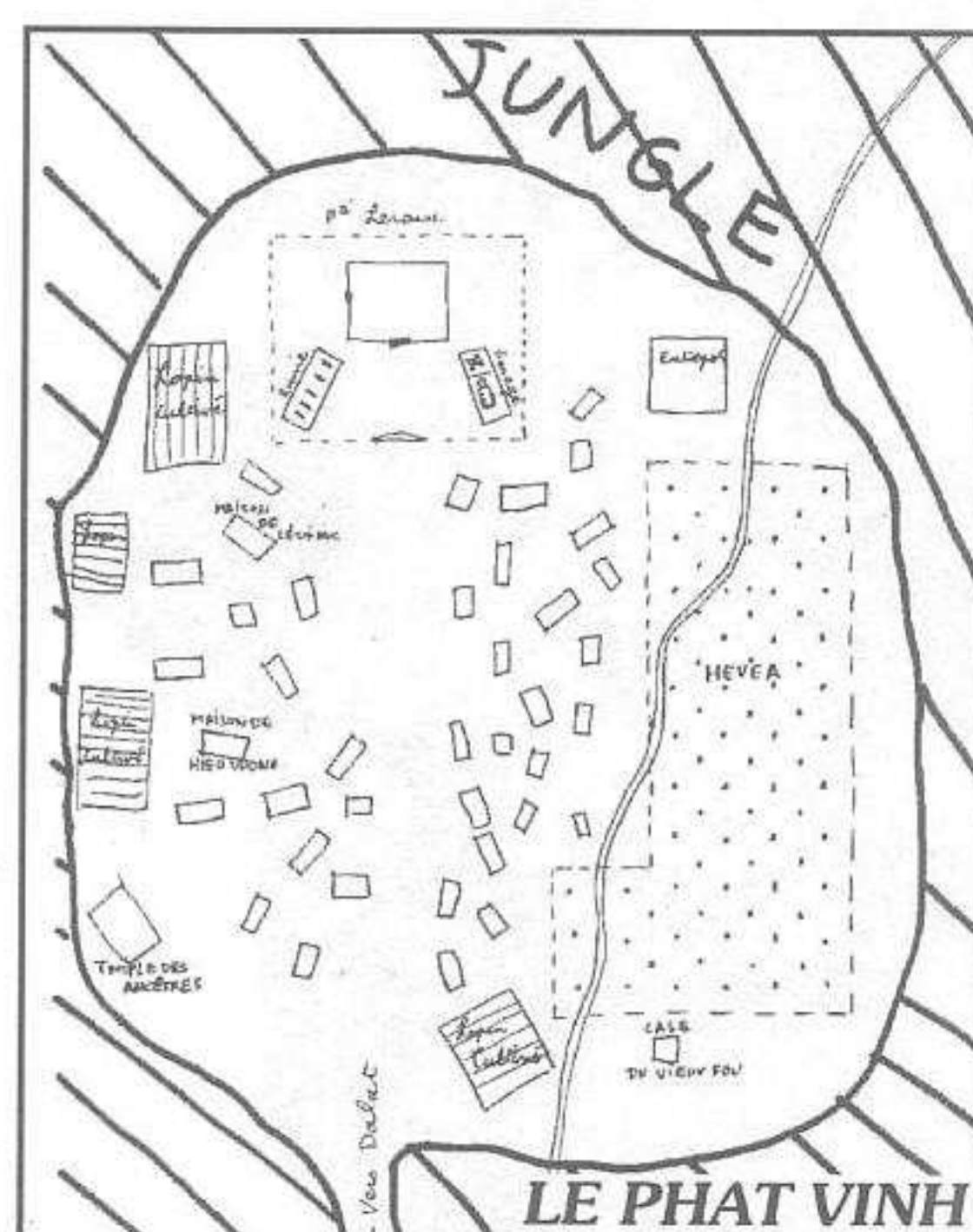
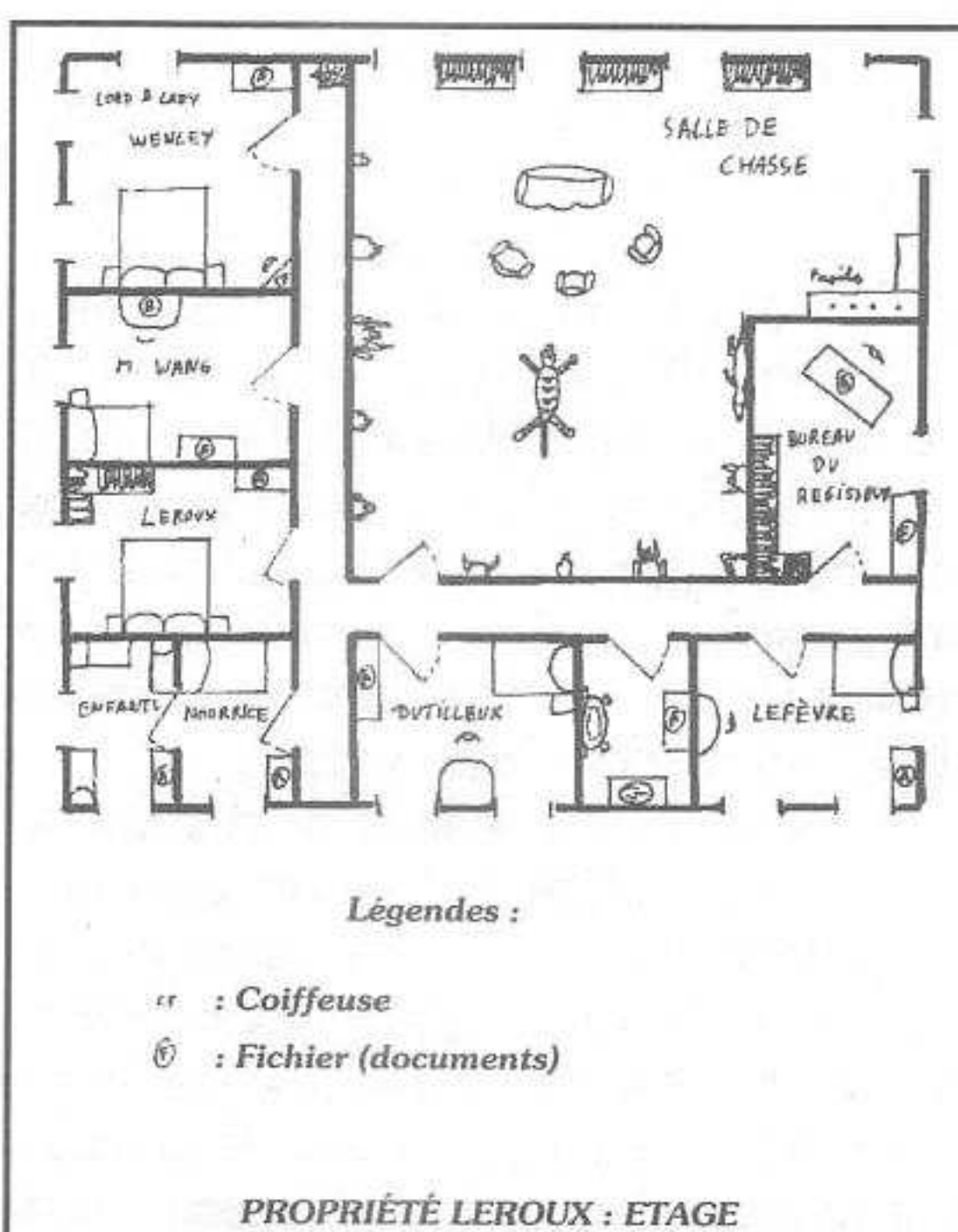
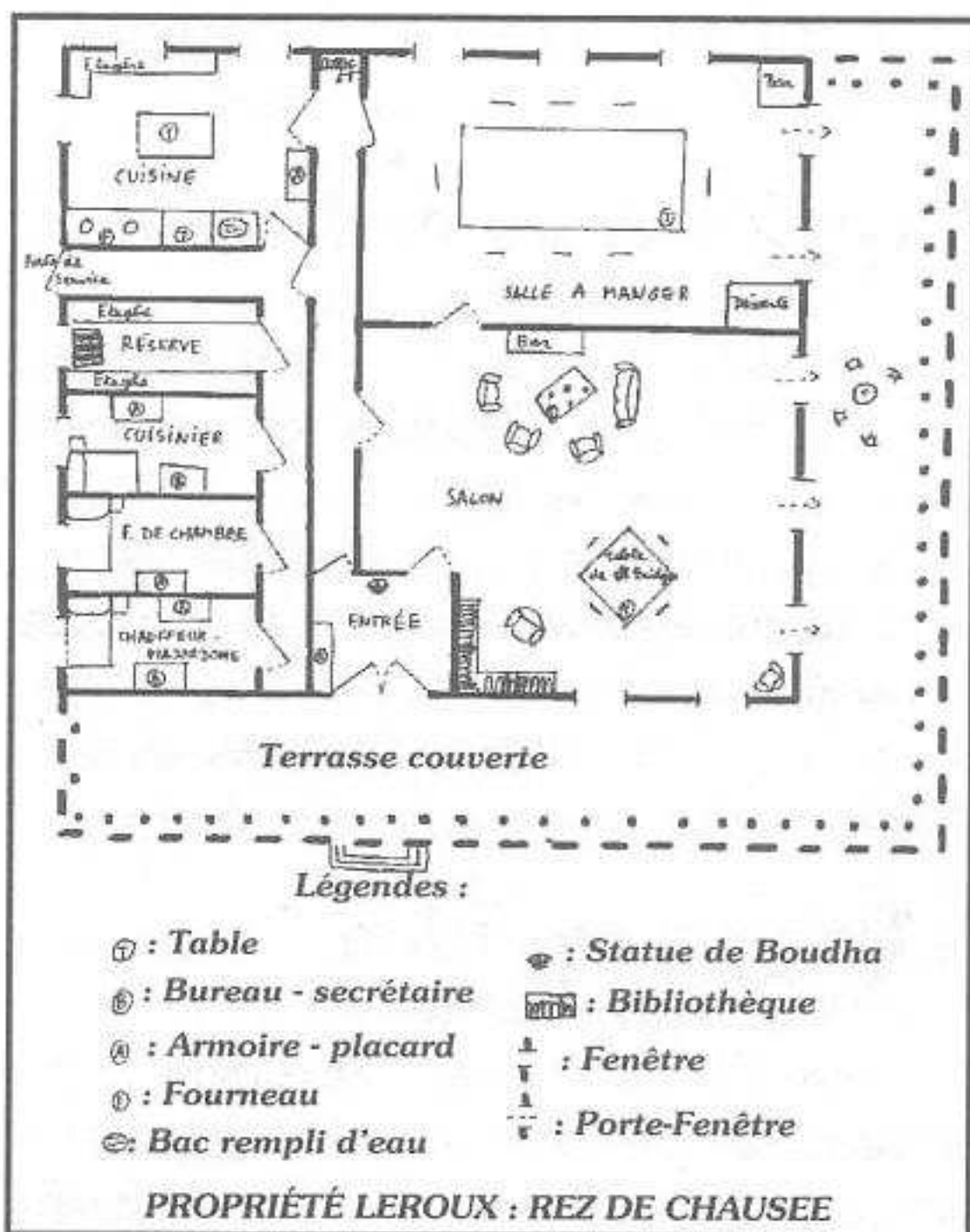
LE TEMPLE

L'entrée est une sorte de porte monumentale en pierres émergeant de la végétation dévorante. C'est la seule partie visible du temple qui est totalement recouvert par la forêt, emprisonné dans les racines des arbres géants. La porte donne sur un couloir d'une dizaine de mètres. Ce passage a beaucoup souffert du temps avec ses bas reliefs érodés par les ruissellements et la voûte disjointe par des racines monstrueuses se tendant vers les personnages, telles des tentacules figées. La marche est bien vite interrompue par une grande dalle de basalte noir. Cet obstacle est couvert d'inscriptions en un langage très ancien que seul Clairembart était parvenu à traduire (ces traductions se trouvent dans le cahier). On distingue très nettement des changements de style d'écriture. Les premiers passages ont été gravés par la griffe même de Bastet, ensuite on trouve les inscriptions faites par le prêtre survivant qui a lancé la prophétie, et enfin des gravures toutes fraîches ont été faites par Legrand peu après l'arrivée des joueurs à la plantation. Pour les textes exacts des inscriptions voir les extraits du cahier placés dans les aides de jeu. Les dernières phrases taillées dans le roc, celles écrites par Legrand, ne sont pas dans le cahier de Clairembart. Pour votre curiosité, sachez que le sorcier fou a gravé *"L'homme pâle est venu, l'homme du nord arrive : les temps sont bientôt consommés"*. La dalle de basalte est indestructible par n'im-

Le temple est un ancien lieu du culte de Bastet aussi garde-t-il certaines de ces particularités. Notamment, une fois entré, il suffit de prononcer sept fois à haute et intelligible voix le nom annamite de la déesse, Bast Pham, pour qu'elle apparaisse au bout d'1D10 rounds. Cette propriété constitue la meilleure chance de s'en sortir face au dieu Wu, mais celui-ci tentera toujours d'empêcher quiconque de prononcer les mots fatidiques. Il utilisera son pouvoir de suggestion contre ceux qui tenteront d'invoquer Bastet.

■ Wu, le Dieu Tigre

A l'origine, mis à part sa mégalomanie, il n'avait rien d'un monstre et son attitude différait peu de l'habituelle bienveillance de Bastet. Ainsi la transition entre les cultes de Bastet et celui de Wu s'était faite aisément : le temple n'avait pas à changer, les prêtres pouvaient rester les mêmes. Toutefois, après 1800 ans de captivité et de solitude, Wu est devenu un monstre de haine et de cruauté envers le



monde. Après avoir remercié très courtoisement les joueurs de l'avoir libéré, il considérera que son premier devoir est de les massacrer.

Si Bastet intervient, elle maudira Wu et lui reprendra son immortalité. Celui-ci se décomposera alors en quelques secondes sous les yeux des aventuriers. Legrand subira le même sort et les indigènes fuiront épouvantés. Ensuite, il faudra persuader Bastet qu'elle a de bonnes raisons d'épargner ceux qui profanent son temple et qui libèrent l'impie qu'elle avait condamné. Cela risque de ne pas être très facile car elle ignore tout de la prophétie.

PERSONNAGES JOUEURS

Georges Leroux

C'est un homme de 38 ans à la stature athlétique. Notable saïgonnais, il possède la plus grande carrosserie de la ville qui constitue son activité principale. Ce n'est qu'en 1923 qu'il a investi dans la plantation afin aussi bien d'arrondir ses revenus que de se constituer une résidence d'été échappant à la moiteur de Saigon. Sa femme étant morte en couche en 1926, il a laissé l'éducation des ses 3 fils à une nourrice annamite. Durement affecté par cette mort, il s'en est lentement remis mais ne s'est pas remarié.

De caractère autoritaire, il dirige ses affaires avec une honnêteté et une sincérité exemplaires. Cet homme de principe est amoureux de l'Indochine, pays pour lequel il a souffert, et ce sentiment s'étend aux indigènes dont il se sent responsable. Toutefois, s'il respecte la culture des Indochinois, il n'en estime pas moins que les valeurs françaises sont les meilleures et qu'il a la responsabilité d'apporter les bienfaits de la civilisation aux indigènes. Ce mélange de fascination et d'autorité paternaliste à l'égard des annamites font de lui le colonial éclairé typique, dont le principal défaut est d'avoir la présomption de croire au dogme de l'universalité et de la supériorité de sa culture.

Avant de quitter la plantation, Clairembart a très vaguement mis en garde le propriétaire contre le danger tapi dans la forêt.

Leroux est un grand chasseur de tigre. Il est connu par toute l'Indochine et souvent appelé pour débarrasser un village d'une bête affamée. Dans sa chambre, il a son fusil à lunette car en professionnel, Leroux chasse à balles.

Georges Leroux industriel français, 38 ans

FOR 11 DEX 18 INT 14 CON 12 APP 16
POU 16 TAI 14 EDU 13 PV 13

Comptabilité 50% Crédit 60% Monter à Cheval 50% Parler Annamite 55%

Premiers Soins 45% Psychologie 40% Trouver Objet Caché 80% Fusil 95%.

Georges Leroux possède un fusil à lunette qui multiplie par trois les chances de toucher si il vise pendant un round entier.



John Mc Cuffin

Ce petit homme trapu de 34 ans est un américain de Boston. Issu de milieu modeste, il s'est très tôt distingué par sa capacité à se débrouiller et à monter des stratagèmes invraisemblables. Après avoir eu des déboires avec la justice américaine, il fuit en Indochine où il devint trafiquant d'objets d'art, travaillant avec un certain Malraux. Son tempérament emporté et sa totale absence de scrupules l'ont amené à se fâcher avec l'écrivain-aventurier, et Mc Cuffin lui doit sa large balafre sur la joue gauche.

C'est un homme colérique dont la détermination tourne parfois à l'obsession. Ce n'est pas un tueur mais de temps à autre, on n'a pas le choix... Sa principale valeur : l'argent. Il est marié à une jeune beauté, Yvonne Lostis, qu'il aime passionnément et dont il est excessivement jaloux.

Il y a un an, Mc Cuffin a entendu parler de la découverte d'un certain professeur Clairembart qui aurait trouvé un temple d'une civilisation totalement inconnue. Saisissant le profit qu'il pourrait en tirer, l'aventurier décida que lui seul posséderait les objets se trouvant dans le temple. Mc Cuffin savait que la découverte avait été faite dans les environs de la plantation Lé Phat Vinh, dans la région de Dalat, mais ne savait exactement où. Apprenant que les recherches devaient être poursuivies par un élève du professeur, il décida de prendre sa place.

Le jeune scientifique, lord Wenley, devait arriver d'Oxford en bateau. Mc Cuffin en profita pour le jeter par dessus bord et lui voler ses papiers. De retour à Saigon, l'aventurier cambriola la maison de Clairembart et lui vola ses notes. Dans ces papiers il découvrit une carte avec la position exacte de l'entrée du temple, à 5 Km au nord-ouest de la plantation. En lisant les notes, Mc Cuffin s'aperçut qu'il manquait une partie des papiers alors qu'il avait fouillé toute la maison. De plus, il était souvent fait référence à un mystérieux cahier.

L'imposteur peut être trahi par un certain nombre de choses. D'abord Mc Cuffin, en bon yankee, aura du mal à se mettre dans la peau d'un lord anglais. De plus, ses connaissances en archéologie sont un peu légères. Dans sa chambre, on trouvera les vrais papiers du couple, les notes volées à Clairembart et un Cal 38 accompagné de deux chargeurs pleins.

John Mc Cuffin, escroc, 34 ans

FOR 17 DEX 13 INT 10 CON 18 APP 10
POU 13 TAI 12 EDU 09 PV 15

Archéologie 20% Baratin 75% Conduire Automobile 40% Marchandage 50%

Parler français 40% Arme de poing 50% Lutte 75% Coup de poing 70%.

Il possède les notes de Clairembart et la carte permettant de se rendre au temple.

Yvonne Lostis

Superbe jeune femme blonde de 22 ans. Elle est la fille de colons pauvres et a fait des études secondaires à Saigon. De tempérament très libre, elle s'est vite fâchée avec ses parents qu'elle jugeait trop médiocres et s'est lancée dans une vie aventureuse. Elle a fini par épouser un aventurier américain trafiquant d'objets d'art, John Mc Cuffin. Après l'avoir aimé sincèrement, elle a fini par le juger comme un minable. De tempérament volontaire et un peu calculateur, c'est en fait une jeune femme instable qui se cherche. Dans le fond c'est un cœur tendre qui ne supporte pas la violence.

La nouvelle lubie de son mari est de découvrir un temple d'une civilisation inconnue, qui aurait été découvert par le professeur Clairembart. Mc Cuffin compte y trouver des antiquités qui feront sa fortune. Pour cela, elle et son mari se font passer pour Lord et Lady Wenley. Mc Cuffin veut faire croire qu'il est l'élève du professeur Clairembart qui a fait les premières découvertes sur le temple, pour pouvoir tranquillement mener à bien ses propres recherches. Yvonne doute que cela leur apporte la fortune mais les recherches se feront à partir d'une plantation d'hévéas dont le propriétaire, un certain Georges Leroux, est connu comme étant aussi séduisant que riche. En plus il est veuf...

Durant ses études, elle a connu sa meilleure amie. Mais il y a six ans, alors qu'elles étaient encore au pensionnat, cette amie a été séduite par un riche chinois qui l'a finalement abandonnée pour se marier, se soumettant à son père. Yvonne a vu son amie souffrir et voue une haine farouche à cet homme. Ce chinois s'appelait M. Wang et elle l'a vu une fois.

Yvonne Lostis, aventurière, 22 ans

FOR 07 DEX 08 INT 14 CON 08 APP 18
POU 15 TAI 11 EDU 13 PV 10

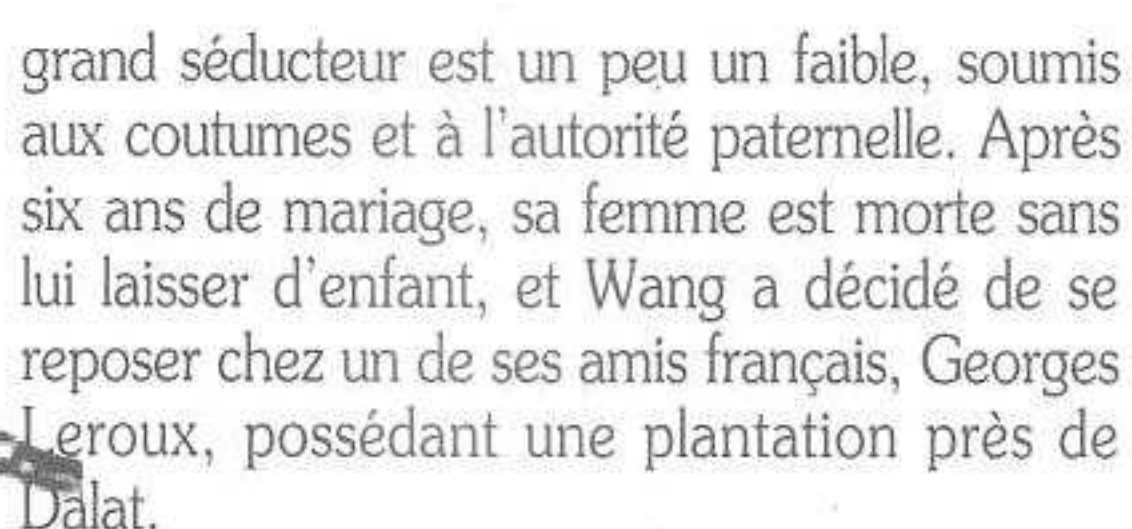
Baratin 50% Conduire Automobile 30% Marchandage 50% Lire écrire et parler Anglais 50%

Parler annamite 20% Arme de poing 50% Premiers Soins 60% Psychologie 60%.

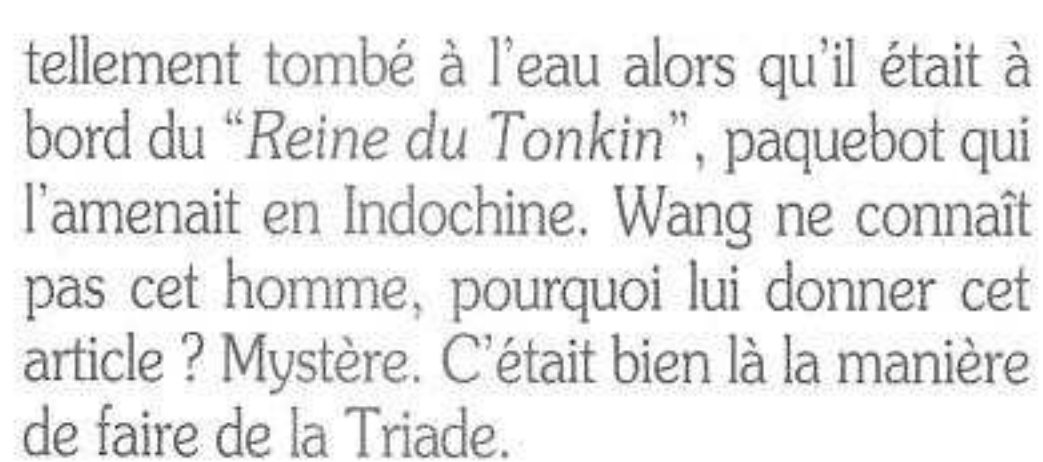
Trouver Objet Caché 50% Monter à Cheval 40%.

M. Wang

Ce chinois émigré de Chine du nord, toujours parfaitement vêtu à l'occidental, est d'une grande beauté. Toujours d'un calme olympien, presque taciturne, il incarne parfaitement toutes les vertus du raffinement chinois. S'il a eu et continue à avoir de nombreuses maîtresses, il a finalement dû se marier selon les vœux de son père. En fait, le



Dans la vie, Wang est homme d'affaires et il a eu de nombreux contacts avec la Triade, la mafia chinoise. Dans le train qui le menait de Saïgon à Dalat, un messager lui a discrètement remis une enveloppe qui contenait une coupure de presse. L'article relatait la disparition d'un archéologue Lord Wenley, acciden-



FOR 10 DEX 15 INT 14 CON 09 APP
17 POU 07 TAI 10 EDU 16 PV 10
Crédit 90% Lire Ecrire Parler Mandchou
80% L/E/P Chinois Mandarin 30%

Psychologie 80% Arme de Poing 40%.

Eminent archéologue âgé de soixante-cinq ans, bedonnant, cet homme à la vive intelligence et à la culture encyclopédique est conservateur du musée Guimet à Paris. Ce grand spécialiste de l'extrême orient donne également des cours à la Sorbonne. Ce professeur est un personnage sympathique, courtois mais chaleureux, bon vivant et curieux comme un enfant de six ans.

Lire/Ecrire/parler Chinois mandarin 85%
Fusil de Chasse 40% Escrime 60%.

Suit le scénario de l'aventure présentant le déroulement des événements de la partie. Il est fort probable que vous ayez à modifier la chronologie fournie en fonction des actions des personnages. N'hésitez pas à improviser. Pour cela aidez-vous du contexte que j'ai essayé de rendre le plus clair possible.

Wu : il veut être libéré par l'accomplissement de la prophétie ; pour cela il faut que Wang

vienne pousser la dalle de Basalte qui bloque la sortie du temple. Usant de ses pouvoirs psychiques, Wu enverra régulièrement des images mentales à Wang pour l'amener à venir à l'entrée du temple.

Les Mois : ils ont deux missions : empêcher que quiconque sorte de la plantation et faire l'offrande du village annamite à Wu. Ils sont toujours dirigés par Legrand.

Les Mois abattront sauvagement quiconque s'aventure dans la forêt si ce n'est Wang. Si des joueurs sont avec Wang, les "sauvages" n'interviendront pas, sauf si un personnage s'éloigne trop du chinois, auquel cas il se fera tirer dessus. Les joueurs ne pourront s'échapper de cette façon, car dès qu'ils s'éloignent de la direction du temple, les mois tenteront de les intimider en tirant ou en envoyant un tigre. Si les joueurs passaient outre, ils seraient alors capturés et emmenés de force au temple (comme ils le seront si les joueurs n'agissent pas avant la révolte générale du village).

Les Mois désirent également faire offrande à leur dieu du village annamite ; pour cela, ils utiliseront les tigres sacrés contrôlés par Legrand qu'ils libèrent régulièrement dans la plantation.

Enfin, n'oubliez pas que Wang bénéficie d'une parfaite immunité tant que la prophétie ne sera pas accomplie.

Hieu Vuong et sa bande : il profitera de la situation critique pour tenter de prendre le pouvoir. Semant l'agitation dès que possible, il essaiera de faire vaciller le pouvoir de Lé Ui Nuc et de rallier à lui la population.

1) 8h30 arrivée à Dalat

Les joueurs arrivent à Dalat après trois jours de train. Ils ne se connaissent pas et n'ont pas eu de contacts pendant le voyage. Les présentations sont faites par Leroux sur le quai de la gare.

Si les joueurs n'incarnent pas les personnages proposés dans le scénario, ils sont un groupe d'amis que Leroux a également invité. Le M.J. leur donnera un certain nombre d'informations pour qu'ils soient impliqués dans l'histoire (Ils peuvent par exemple avoir connu Yvonne Lostis ou encore avoir déjà rencontré le vrai Lord Wenley). C'est au maître d'adapter les éléments connus des joueurs en fonction du profil de leur personnage.

2) 10h30 arrivée à la plantation Lé Phat Vinh

Les invités se voient attribuer leurs chambres et présenter les lieux par Leroux.

Si les joueurs incarnent leurs propres personnages, rajoutez un étage à la propriété dans lequel vous placerez le nombre de chambres nécessaires.

3) 11h15 un tigre rôde

L'air de cette claire matinée ensoleillée est déchiré par un hurlement strident. C'est une petite fille qui dit avoir vu un tigre à la lisière de la forêt. On trouvera effectivement des traces d'un animal de belle taille ; sa piste révèle même qu'il s'est aventuré à découvert, faisant le tour d'une case isolée. Ce n'est pas très normal en pleine journée avec une telle activité dans le village.

4) 12h30 repas

En plus des joueurs sont présents : les trois fils de Leroux, le régisseur. Le service est assuré par Li Thuan et Chieu Thon.

5) 13h de sourds grondements montent de la forêt

Il y a au moins deux tigres qui tournent autour de la plantation. Ils seront introuvables mais si on s'aventure dans le sous bois, on essuie des tirs d'arbalète. Les Mois demeureront tout aussi invisibles.

6) 15h attaque du camion de ravitaillement

A 15h le camion quitte la plantation, avec à son bord trois ouvriers annamites. Vingt minutes plus tard, le camion débouche en trombe dans le village, écrase une case et s'arrête finalement en percutant un arbre. Dans le véhicule, couché sur son volant, on trouve le conducteur, mort, un carreau d'arbalète Moï dans la poitrine. Aucune trace des deux autres ouvriers agricoles. Dans la case renversée gémit un petit garçon qui succombera quelques instants plus tard des suites de ses blessures.

7) 19h Chieu Tonh va voir Legrand

A 19h, Chieu Tonh sort de la propriété pour rejoindre Legrand à la lisière de la forêt afin de recevoir des ordres. Dans le couloir menant à la porte de service, il rencontre la femme de chambre qui va voir son promis. Elle pourra renseigner les joueurs s'ils mènent l'enquête.

8) 20h le dîner

Chieu Thon n'est pas encore rentré et Li Thuan fait seule le service.

Le repas est interrompu par un hurlement : un tigre fait des ravages dans le village. Profitant de l'agitation qui s'ensuit, Chieu Thon rentre discrètement à la propriété par la porte de service. Malheureusement dans la pénombre, il ne s'aperçoit pas qu'il laisse des traces de terre sur le parquet qui peuvent trahir son escapade dans la forêt.

A partir de ce moment, le vieux fou commence à prophétiser la fin de la plantation, hurlant que tout est écrit.

9) 21h Chieu Tonh prépare l'attaque de la nuit

Comme d'habitude, le chauffeur ferme toutes les portes extérieures mais laisse une des portes fenêtres du salon entrouverte.

Ensuite, il se rend à la salle de chasse où il prend toutes les cartouches de fusil, et laisse les boîtes, vides, sur l'étagère. Il fait de même pour les munitions des fusils qui sont entreposés dans le garage.

Il garde les cartouches dans sa chambre.

10) 22h Lefèvre est agressé

Alors que le régisseur se promène dans le village enténébré, il est attaqué par trois jeunes annamites de la bande de Hieu Vuong qui le matraquent sauvagement. Lefèvre rentre quelques instants plus tard en sang et fou de rage. Il a arraché à ses agresseurs un morceau d'étoffe de fabrication annamite.

Si on ne le raisonne pas, il ressortira, Lebel et matraque au point pour se faire justice. Sa rage ne s'étant pas calmée, il va parcourir tout

le village en hurlant, matraquant tous les jeunes hommes qui ressemblent aux silhouettes qu'il a vues lors de l'agression (c'est-à-dire tout annamite entre 14 et 35 ans). Lefèvre risque de mettre le village sans dessus dessous.

DEUXIEME JOURNEE : 14 JUILLET 1929

1) 1h deux tigres rentrent dans la propriété

Passant par la terrasse, deux tigres poussent la porte fenêtre laissée entrouverte et pénètrent dans la propriété.

2) 8h une villageoise est tuée

En allant prendre de l'eau au ruisseau, la jeune femme est attaquée et tuée par un tigre qui fuit ensuite dans la jungle.

3) 9h les villageois viennent protester à la propriété

La population se regroupe devant les grilles de la propriété Leroux, se plaignant de l'inefficacité du propriétaire. Dans cette assemblée, le jeune Hieu Vuong commence à parler plus fort que le chef du village ; les opinions sont en train de basculer en faveur du jeune révolutionnaire.

4) 10h un villageois assassiné

Un homme s'approchant un peu trop de la lisière de la jungle, il reçoit un carreau dans la jambe et quelques secondes plus tard il succombe au poison. Dans l'épais sous-bois, à peine a-t-on pu apercevoir un faible mouvement.

5) 12h30 le déjeuner est servi

Avec tous ces derniers événements, le cuisinier a été un peu débordé et a dû improviser un repas frugal. Lefèvre ne décolère plus et peste contre "ces macaques d'annamites et ces porcs de Mois". L'ambiance est lourde.

6) De 10h à 14h séance de palabre dans la case du chef

Dans la case de Lé Ui Nuc, Hieu Vuong a réuni les notables pour les persuader de l'incompétence du propriétaire et de l'intérêt qu'ils auraient à se révolter. Pendant la discussion, la maison du chef est gardée par une dizaine de jeunes armés de gourdins.

7) 14h Chieu Thon fait pencher la balance

Le chauffeur de la propriété se joint à la discussion dans la case du chef. Il propose d'aider les villageois en leur fournissant les armes de la propriété. Finalement, touchés par l'éloquence de Chieu Thon et la détermination de Hieu Vuong, les notables terrorisés par le danger venu de la jungle décident de prendre possession de la propriété. En échange, Chieu Thon demande qu'on lui remette vivant les joueurs.

Chieu Thon a ainsi trouvé un moyen habile pour mettre les blancs à sa merci sans risquer la vie des mois.

8) 15h le traître va prendre les fusils à la propriété

PAVE

D'OUTRE MONDE

Chieu Thon n'a aucune difficulté à prendre les fusils du garage mais pour ceux qui se trouvent dans la salle de chasse, cela risque d'être plus difficile. Il n'hésitera pas à abattre tout témoin ou toute personne tentant de l'empêcher de passer.

9) 16h45 Lé Ui Nuc va prévenir la propriété

Après avoir vainement tenté de raisonner ses compatriotes, le vieux chef écoeuré par tant de folie, se rend à la propriété. Il espère éviter le massacre en engageant les occidentaux à se rendre tout de suite ou à tenter de fuir.

10) 17h la révolte

Le village se soulève : 90 annamites armés de bric et de broc se dirigent vers la plantation. Au premier rang, armés des fusils volés par Chieu Thon, les jeunes de la bande de Hieu Vuong encouragent leurs compagnons.

Les joueurs seront probablement capturés et remis à Chieu Tong qui les conduira dans la jungle, rejoignant les mois. Ils seront ensuite conduits au temple.

CAHIER DU PROFESSEUR CLAIREMBART

Ces notes regroupent tout ce que j'ai pu traduire des inscriptions que j'ai trouvées sur les bas-reliefs ou sur l'étrange pierre noire qui bloque l'accès du temple. Ces inscriptions sont écrites dans un langage Mom-Khmer très ancien que j'ai eu beaucoup de mal à déchiffrer, et que je daterais du II^{ème} ou III^{ème} siècle.

Il est singulier de trouver deux types d'inscriptions sur la pierre noire ; ces deux écrits laissent une étrange impression de contradiction.

Inscription trouvée sur un bas relief (très abîmé) :

"Moi Bast Pham /.../ des félins de /.../, je voue ce /.../ à mon culte.

Que le pacte /.../ soit /.../.

J'offre protection aux /.../ et eux me doivent /.../.

Pour tenir dans mes bras mes /.../, si par sept fois mon nom est prononcé dans le /.../ Je /.../ promptement."

Première inscription de la pierre noire (bon état) :

"Vous m'avez trahie, je vous ai détruits.

Et toi Wu je te condamne, par Nodens.

La solitude éternelle pour toi, le prétentieux impie.

Telle est la vengeance de Bast Pham sur celui qui lui a volé le Secret, sur lui pour lequel la mort serait trop douce.

Tu as voulu toujours échapper à la mort, et bien maintenant, Paye !"

Suivent ensuite quelques étranges signes, probablement magiques.

Deuxième inscription de la pierre noire (bon état) :

"Moi, Chow, je maudis la déesse féline, la déesse félonne, .

Sa vengeance ne s'accomplira pas et le

maître sera libéré.

La prophétie j'ai lancée,

Pour qu'un jour le maître, Wu, le Grand Tigre, soit libéré."

Suivent alors d'autres signes magiques■

CARACTERISTIQUES

WU, le Dieu Tigre

FOR 38
CON 20
TAI 12
INT 28
POU 30
DEX 36
APP 11

Deux coups de griffes par round 100% 1D8+2D6

Esquive : 300% Se Cacher : 100% Discrétion 100%

Déplacement 32m/r Points de Vie 16

Si Wu est tué, il réapparaît dans le temple 1D10 minutes plus tard

Petit asiatique d'apparence anodine, Wu est d'une grande puissance. En combat, ses mains deviennent de redoutables pattes de tigre.

Pouvoirs :

-**Contrôle tous les félins** : peut appeler des tigres qui le rejoindront par leurs propres moyens le plus rapidement possible.

-**Envoi "d'images"** : Wu peut envoyer des images dans l'esprit de quelqu'un. Ces images apparaissent une dizaine de secondes dans l'esprit de la victime, qui a alors l'impression de les voir. Ces images ont un faible pouvoir de suggestion, donnant envie de faire

ce que le dieu veut que l'on fasse, mais ce pouvoir ne peut contraindre la victime. C'est Wang qui sera la cible de ce pouvoir tout au long de la partie.

L'envoi d'une image porte à une dizaine de kilomètres, donc jusqu'à la plantation et coûte un point de magie.

-**Contrôle d'esprit** : Wu peut faire passer un individu sous son pouvoir de suggestion. La victime résiste avec son POU à l'attaque de la moitié des PM de Wu. Si elle échoue, la victime fait ce que Wu exige. L'attaque coûte 3 PM et le pouvoir porte à une dizaine de mètres.

Chieu Thon

FOR 09
CON 14
TAI 11
INT 17
POU 15
DEX 14
APP 13
EDU 11
PV 13

Arbalète

65%

1D6+1 + Poison de virulence 4D6 (-4PV/round)

Lire/Ecrire/Parler Annamite 55%
L/E/P Français 40%
Parler Moi 50%

Hieu Vuong

FOR 13
CON 10
TAI 10
INT 12
POU 17
DEX 14
APP 10
EDU 08
PV 10

Calibre 45 25%

1D10+2

Lire/Ecrire Annamite 35%
Parler Annamite 50%
L/E/P Français 20%

Annamite moyen

FOR 12
CON 14
TAI 10
INT 12
POU 11
DEX 13
APP 11
EDU 06
PV 12

Parler annamite

50%

Pour les jeunes qui sont allés à l'école de Dalat :

Lire/Ecrire Annamite 25%
L/E/P Français 20%

Moi moyen

FOR 14
CON 14
TAI 12
INT 10
POU 13
DEX 15
APP 10
EDU 01
PV 13

Arbalète

80%

1D6+1 + Poison

Lance

60%

1D8+1 + 1D4

Parler Moi

50%

Discrétion

75%

Se Cacher

80%

Suivre une Piste

65%

*Creusant les sépultures de mes vieux compagnons,
J'entendis j'en suis sûr, la mort hurler mon nom,
Je tombais à genoux, laissant couler le sang,
Car de penser à vous, allégeait mon tourment.
Je vous cherchais des yeux, mon corps devenant froid.
Faites aujourd'hui, je veux, entendre votre voix.*

STORMBRINGER

SCENAR

AFFAIRES DE FAMILLE



Frédéric TOURNADRE

AFFAIRES DE FAMILLE

Ce scénario sera l'occasion pour 4 ou 5 personnages d'explorer un peu les environs de Cadsandria et de ramener un fils égaré à son père. Ils seront ainsi amenés à découvrir certains vestiges de l'ancien Empire de Lumière, et rencontreront deux jumelles de noble lignée, très attachées aux vieilles pierres...



BORN TO RUN

Pour des raisons qu'il appartient au MJ de déterminer, les personnages font actuellement route vers Cadsandria, par voie terrestre. Ils peuvent avoir été engagés par un marchand de Raschil pour convoyer quelques marchandises vers ce port. C'est en effet là que sont affrétés de nombreux navires en direction de l'Île des Cités Pourpres, véritable plaque tournante du commerce des Jeunes Royaumes.

Le petit groupe traversa actuellement une région de plaines située à quelques heures de la capitale. La monotonie du voyage commence à se faire sentir, quand les PJ's aperçoivent au loin un nuage de poussière se déplaçant rapidement avec un grondement sourd. Il s'agit d'un troupeau de chevaux sauvages, poursuivi par un homme tout de blanc vêtu, juché sur un magnifique étalon noir. Comme le cortège passe à quelques encablures des aventuriers, l'homme saute de sa monture en plein galop, se réceptionne sans problème et se lance derrière un cheval attardé. Dans un superbe effort, il se porte à la hauteur de l'ani-

mal, parvient à lui saisir l'encolure et réussit à l'enfourcher. Affolé, le cheval se porte en tête du troupeau. Un rodéo de légende s'engage alors sous les yeux des personnages admiratifs... Mais l'animal prend rapidement le pas sur l'homme et le désarçonne violemment! Les aventuriers n'ont alors que quelques secondes pour réaliser la gravité de la situation et intervenir avant que le cavalier ne soit piétiné. Jouer les écarteurs improvisés n'est pas à la portée de tout le monde. Demandez aux joueurs un jet sous Equitation, mais quel que soit le résultat, arrangez-vous pour que le sauvetage réussisse. Au loin, le troupeau s'éloigne.

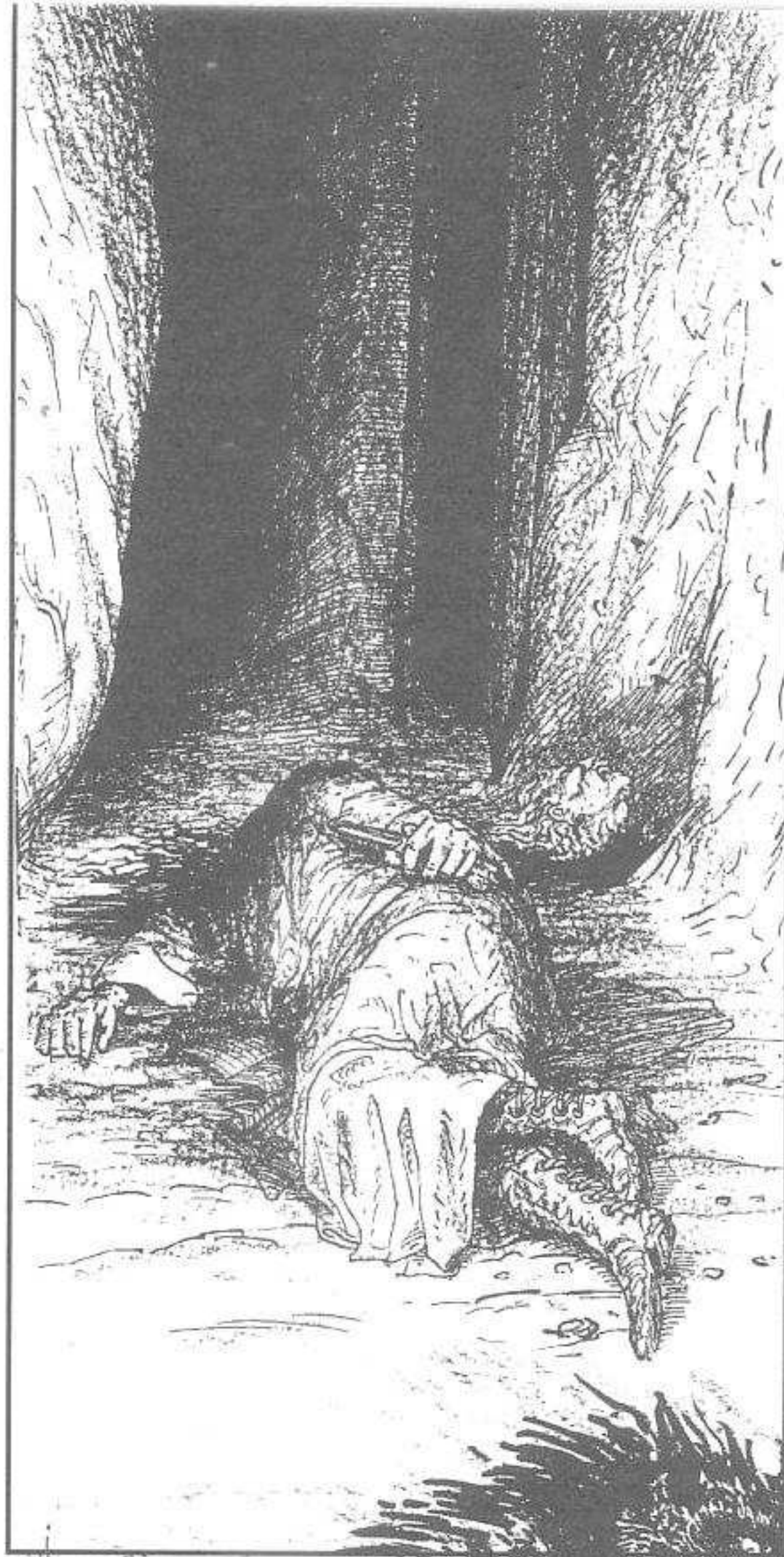
Bien que blessé à la jambe, l'homme tente de se relever et remercie chaleureusement les PJs. Agé d'environ 40 ans, c'est un bel athlète au teint hâlé et au visage engageant. Ses vêtements, sobres mais de qualité, laissent deviner qu'il s'agit d'une personne riche et influente. *"Ergan Bolek, pour vous servir. Je crois avoir présumé de mes forces... il faut dire que c'était une bien belle bête! En tout cas mille merci. Si vous voulez bien avoir la gentillesse de m'aider à remonter sur Paloma, dit-il en désignant sa monture initiale, je vous inviterai volontiers à dîner chez moi pour vous montrer ma gratitude!"*

Il serait étonnant que les aventuriers laissent passer une telle occasion de faire un bon repas... Chemin faisant, ils pourront apprécier les qualités de cavalier de Bolek et faire plus ample connaissance. C'est un personnage sympathique et attachant, qui manie la langue commune avec une rare distinction. Interrogé sur ses activités, il se présente modestement comme un éleveur de chevaux "qui a réussi", mais avoue devoir plus à ses dons de sprinter et d'acrobate qu'à ses talents de gestionnaire. Il a décidé de consacrer sa vie au dressage après la mort de sa femme suite à une chute de cheval, il y a dix ans... A la tombée du soir, Argimiliar est en vue.

HOME, SWEET HOME

La maison de Bolek est une villa cossue en pierre de taille, située dans le quartier bourgeois, sur les hauteurs de la cité. Pour accéder au corps d'habitation principal, il faut traverser une très vaste cour fermée, à l'herbe abondante. C'est l'aire de dressage. Sur le côté, une grande écurie abrite sept chevaux.

Il faudra aider Bolek à mettre pied à terre et à marcher. Après avoir confié les montures à un palfrenier, il proposera aux PJs de passer à l'intérieur. Mais à peine autont-ils franchi le seuil, qu'ils sentiront une atmosphère lourde peser sur les lieux. D'ailleurs, le visage fermé de leur hôte, quand l'un de ses domestiques viendra lui parler, les confortera dans cette sensation. Après quelques instants, Bolek se retournera vers eux, l'air grave. *"Mes amis, mon fils Makaril a disparu hier soir. On me dit qu'il a pris une épée, mon meilleur cheval et du matériel de voyage. Il n'a que 18 ans et c'est un jeune homme tumultueux. Je crains le pire..."*



L'éleveur se montrera alors d'une extrême anxiété. Il faudra faire preuve de beaucoup de psychologie pour le convaincre de s'asseoir afin de manger un peu et de nettoyer ses plaies. Après cinq minutes de silence, il demandera aux PJs de lui ramener son fils. Il proposera 1000 GB plus un cheval parfaitement dressé et immédiatement disponible (+10% en Equitation quand on le monte). La seule piste qu'il puisse donner est que Makaril fréquentait beaucoup un jeune novice du Temple d'Arioch, nommé Sykhar Membroth. Ils se rendaient souvent ensemble à la taverne de l'Ours Noir.

LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE

Depuis deux ans, Sykhar Membroth étudie au Temple d'Arioch. Passionné d'archéologie, il s'est plongé dans les anciens grimoires de la bibliothèque pour se documenter sur le riche

passé historique du pays. En effet, Argimiliar recèle de nombreux vestiges du Brillant Empire. Or, il y a deux jours, sont arrivées au Temple deux jumelles melnibonéenes. Ces créatures de rêve, Lyrana et Seelis, voyagent discrètement, accompagnées d'un démon guerrier nommé Zekraal, assumant l'apparence d'un chat rouge. Sykhar a appris par un autre prêtre qu'elles étaient venues, à l'occasion de leurs 20 printemps, rendre un hommage posthume à un ancêtre, prince guerrier et poète, dont la dernière demeure se situerait à l'Est de Cadsandria, près d'un lac de montagne.

Immédiatement, le jeune novice s'est persuadé que la tombe devait abriter de nombreux trésors. Profitant du sommeil des deux jeunes filles, il leur a dérobé une carte et est allé trouver son ami Makaril à la "taverne de l'Ours Noir". Makaril se trouvait en compagnie de sa fiancée Altéa, fille de menuisier. Il a écouté son ami et malgré les conseils de la jeune fille, a décidé de partir avec lui!

Au matin, Lyrana et Seelis, fort courroucées par le vol, ont alerté les autorités du Temple (pour qui la culpabilité de Membroth ne fait aucun doute) et sont parties sur la piste du novice. Elles sont passées à la taverne, mais n'ont pas trouvé Altéa, cachée chez une amie. Elles ont ensuite décidé de se diriger vers les montagnes, objectif probable des voleurs. Elles ont donc environ douze heures d'avance sur les PJs.

WHAT'S NEW PUSSYCAT ?

Les personnages peuvent décider de partir immédiatement, après avoir pris un rapide repas. Bolek, très inquiet, insistera d'ailleurs dans ce sens. Nos amis ont alors plusieurs pistes pour commencer leur enquête.

La taverne de l'Ours Noir

C'est une petite bâtisse en pierre, au toit de chaume, sise en limite du quartier du port. L'intérieur est assez propre, avec une dizaine de tables et un petit coin à l'écart pour les joueurs de dés. La clientèle est visiblement aisée, mais plutôt jeune et en quête de sensations. Comme il s'agit d'un bar d'habitues, il ne serait pas étonnant que les personnages soient pris à partie par un blanc bec voulant jouer les gros bras. Le propriétaire des lieux, un quinquagénaire costaud qui semble avoir vécu, est quant à lui assez aimable. Pourtant, il semble avoir eu une journée difficile et on pourra remarquer sur sa joue des griffures purulentes assez récentes. Il faudra gagner son estime ou sa sympathie avant de pouvoir l'interroger à ce sujet. Il racontera alors son entrevue musclée du matin avec "deux

jumelles à la beauté surhumaine, un rien ombrageuses, et un chat rouge sang, tout droit sorti de l'enfer". Il précisera qu'elles recherchaient un de ses clients, Sykhar Membroth, apparemment pas pour lui faire des politesses. Comme il ne veut pas d'ennuis, le patron a déclaré ne rien savoir. Il pourra cependant conseiller à des aventuriers sympathiques d'aller voir le père d'Altéa.

D'autres personnes dans la taverne ont également assisté à la scène et peuvent la raconter. Lucas Myrh, armurier, était là la veille au soir, quand Sykhar est venu trouver Makaril. Il dira que les jeunes gens avaient l'air très excités et qu'Altéa semblait terrorisée.

Le temple d'Arioch

Que les aventuriers se rendent ou pas sur les lieux, Krenth Satrakerim, Grand Prêtre du Temple, apprendra leur existence et la nature de leurs recherches. Afin d'être agréable aux deux jumelles, il payera trois assassins pour qu'ils interviennent avant que nos amis ne quittent la ville. Choisissez de préférence une ruelle obscure ou une place déserte. Pris vivant, aucun des trois hommes ne donnera le nom de son commanditaire, même s'il est menacé ou torturé : la pire des morts est encore préférable à la vengeance du Grand Prêtre! Servez-vous de cet épisode pour effrayer les joueurs et leur faire comprendre qu'ils ont mis les pieds dans une sale histoire.

Les trois assassins :

FOR 15; CON 12; TAI 13; INT 11; POU 10; DEX 16; CHA 9.

Points de Vie : 13, Armure : Cuir.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Faucheux	67%	66%	1d6+2+1d6
Dague	47%	46%	1d4+2+1d6

Compétences : Eviter 40%; Sauter 35%; Embuscade 50%; Se cacher 40%; Mouvement silencieux 50%.

Si les PJ's se rendent au Temple, ils seront reçus par Satrakerim en personne. Grand et maigre, c'est un homme au regard perçant et froid. Ses mains sont ornées de bagues gravées de l'octogone du Chaos et sa robe ne cesse de changer de couleur. Il demandera aux visiteurs en quoi Membroth les intéresse et se contentera de déclarer que le novice n'est pas visible pour le moment. On pourra deviner un certain agacement à l'évocation du jeune homme. Il sera impossible d'en savoir plus et toute question supplémentaire sera habilement éludée. Ensuite, les aventuriers seront fermement invités à quitter les lieux.

Chez le père d'Altéa

L'atelier de cet homme de quarante ans, habituellement souriant, est un véritable capharnaüm. Si on demande à voir Altéa, le menuisier se montrera très méfiant. Il mentira, en disant ne pas l'avoir vue de la journée. Pour

en apprendre plus, il faudra lui faire comprendre que la vie de Makaril, son futur (et fortuné) gendre, est en jeu.

Altéa est cachée chez une amie. Elle a très peur pour son fiancé et en veut beaucoup à Membroth de l'avoir entraîné dans cette affaire. Heureusement, elle a vu la carte et est capable, si on le lui demande, d'en redessiner une à peu près semblable de mémoire (cf ci-dessous). Membroth a parlé du tombeau d'un prince melnibonéen, ayant accompli des prouesses contre les Seigneurs Dharzi, il y a des millénaires.

LONG IS THE ROAD, HARD IS THE WAY...

En possession de ces informations, les joueurs ne devraient pas tarder à quitter la ville. Le lac de montagne est situé à deux jours de cheval de Cadsandria. Le paysage de plaines bordant la capitale fait rapidement place à une région forestière. Si les joueurs décident de voyager de nuit, ils rattraperont un peu de leur retard sur les deux jumelles, qui se sont arrêtées pour dormir. Il est aisé de pister les deux groupes sur la petite route de terre. Un chasseur averti pourra même remarquer de petites traces semblant indiquer que le chat court à côté des chevaux.

Vers la fin de la première matinée, alors que les personnages auront juste rencontré les premiers conifères, ils entendront un hurlement d'horreur provenant des sous-bois. Près d'un campement, ils verront deux chasseurs, un homme et une femme, aux prises avec une abominable créature pestilentielle. La chose noirâtre possède un corps d'ours, une tête de loup et une queue hérissée de piquants avec laquelle elle vient de lacérer le corps de l'homme, gisant sur le sol...

La créature du passé :

FOR 20; CON 16; TAI 18; INT 04; POU 08; DEX 13;

Points de Vie : 22, Armure : Carapace 1d10.



Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	35%		1d8
Griffure	40%	20%	2d6+3+1d6
Etreinte	Spécial voir ours		3d6+1d6
Queue	35%	10%	4d6

Compétences : Embuscade 30%; Se cacher 70%; Sentir 90%; Grimper 30%.

Quelques créatures de ce type survivent encore dans la région. Elles furent invoquées il y a des millénaires par les Dharzis.

Si les aventuriers parviennent à terrasser la créature, celle-ci agonisera pendant de longues secondes avant de se liquéfier rapidement dans un sifflement strident. Arrangez-vous pour que la femme survive, tout en ayant pris une part active au combat. L'homme a perdu beaucoup de sang, mais il reste une chance de le sauver. Il faudra néanmoins plus que de simples premiers soins pour éviter une infection généralisée et sa compagne ignore tout de l'utilisation des plantes médicinales...

En guise de remerciements, les deux chasseurs inviteront les PJ's à partager leur campement pour la nuit. Ce sera l'occasion pour les joueurs d'en apprendre un peu plus sur différents sujets. Tout d'abord, l'homme, Herl Kerriot, né à Cadsandria, leur parlera des origines de la créature dont ils l'ont sauvé et de ses liens avec le passé tourmenté de la région. Kohana, son épouse, évoquera alors les nombreuses ruines melnibonéennes des Montagnes de Sang, dont il est plus prudent de se tenir éloigné. Questionnée à ce sujet, elle révélera avoir déjà entendu parler du tombeau d'un prince melnibonéen, sis au bord d'un lac. Ce prince aurait eu pour nom Chalmek Lycklar. Un érudit parlant le Haut Melnibonéen saura que ce nom signifie "Celui qui marche avec les chats". S'il fait cette remarque à voix haute, Herl dira avoir trouvé hier un ours égorgé par ce qui semblait être un petit félin...

POURTANT, QUE LA MONTAGNE EST BELLE...

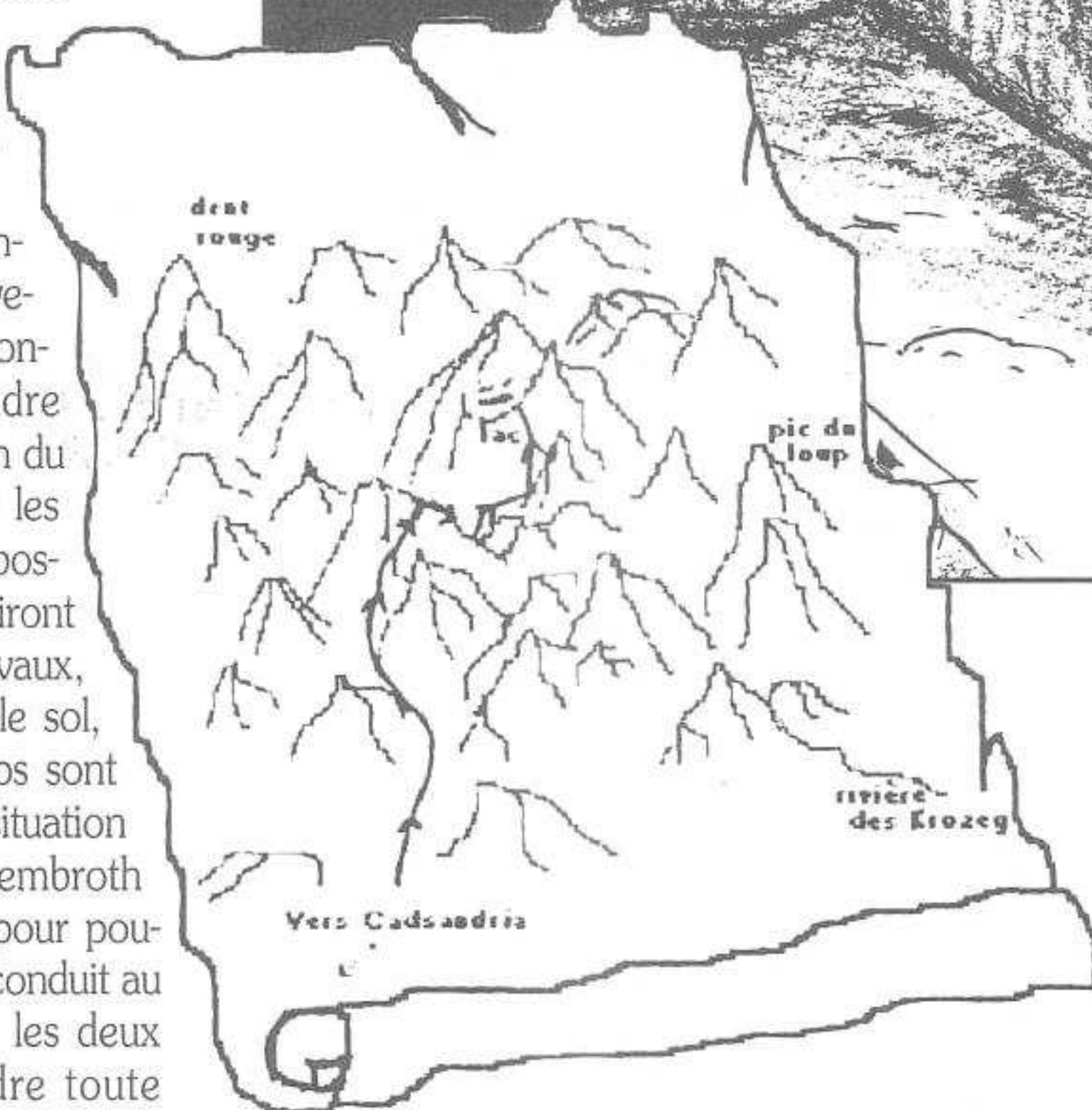
Le lendemain à l'aube, les deux chasseurs repartiront travailler. Le grand marché de Cadsandria a en effet lieu dans deux jours et il leur faut un maximum de gibier avant cette date. Les PJ's pourront se restaurer avec eux avant de repartir...

Assez rapidement, les aventuriers arriveront dans la région montagneuse à proprement parler. Il leur sera alors nécessaire de s'orienter. S'ils possèdent la carte dessinée par Altéa, un jet de "Cartographie" réussit leur permettra de prendre le bon chemin. Sinon, ils ont une chance sur deux de se fourvoyer. En effet, la nature du sol rend toute tentative de pistage impossible. Dans l'hypothèse où les PJ's choisiraient une mauvaise direction, il leur faudra cheminer à pied pendant environ trois heures avant de tomber face à une paroi

impraticable. Comme aucune piste ne semble contourner la difficulté, ils pourront se rendre compte de leur erreur et rebrousser chemin. Néanmoins, il leur faudra alors presser le pas pour rattraper le temps perdu. Ceci occasionnera une fatigue importante (-1 en FOR et DEX pour 3 heures et -1 Pdv, à cause des chutes et égratignures diverses).

Après avoir suivi un petit col pendant plusieurs heures, nos amis arriveront au sommet d'une première montagne. Ils devront alors redescendre avant de pouvoir attaquer l'ascension du versant où se trouve le lac. Entre les deux monts, il faudra traverser un bosquet de sapins. Là, les PJs découvriront un bien triste spectacle : deux chevaux, dont un superbe étalon, gisent sur le sol, baignant dans leur sang. Leurs corps sont recouverts de petites griffures. La situation est facile à deviner : Makaril et Membroth avaient abandonné leurs montures pour pouvoir continuer à pied (le chemin qui conduit au lac est en effet très escarpé) mais les deux jumelles ont décidé de leur rendre toute retraite impossible.

Si les joueurs sont malins, une chose leur viendra pourtant à l'esprit : les melnibonéenes ont forcément été obligées de laisser elles aussi leurs montures en bas de la pente ! Un jet de "Pister" est possible dans le bosquet, grâce à l'abondante végétation et permet de remarquer des traces qui sortent du bois par l'est. En suivant cette direction durant une centaine de mètres, les PJs arriveront près d'un immense rocher au pied duquel se tiennent deux magnifiques chevaux de guerre blancs, couverts d'or et de pierres précieuses (le mors, la selle, les fontes... Leur longe est solidement coincée dans une fissure de la rocaïlle. A la vue des étrangers, les deux animaux commenceront à s'agiter et à hennir. Si les aventuriers veulent examiner les bêtes, il leur faudra réussir un jet sous "Equitation" afin de s'approcher sans risquer un coup de sabot cabré (30%, dégâts 2d8 + 2d6). Les fontes contiennent un peu de nourriture, une fiole remplie d'un liquide vert pomme (Elixir de Guérison : 2d6 Pdv en 2d6 heures), une bague en or blanc (contenant une ondine nommée Xessana) et un petit grimoire relié en cuir, écrit en Bas Melnibonéen. Ce livre d'une vingtaine de pages raconte l'histoire de Chalmek Lycklar, un prince melnibonéen mort il y a plus d'un millénaire dans ces montagnes. "Celui qui marche avec les chats", était venu dans ces contrées accompagné de quelques hommes et d'une dizaine de redoutables guerriers démons à l'apparence de chats. L'objet de son voyage était d'éliminer les puissants Seigneurs Dharzi ayant élu domicile en ces lieux. La bataille fut homérique et le sang coula de l'aube au coucher du soleil, sans qu'aucun des combattants ne laisse échapper un cri de fatigue ou de souffrance. A la nuit tombée, les melnibonéenes vainqueurs enterrèrent leurs morts. Ce n'est qu'après avoir participé aux inhumations que Chalmek Lycklar, grièvement blessé, rendit l'âme...



Durant cinq cents jours et cinq cents nuits, les survivants lui construisirent un tombeau digne de son courage et de son rang. Ils invoquèrent quelques démons pour garder la sépulture, puis s'en revinrent vers l'île aux Dragons.

Avec ces découvertes, les PJs auront certainement réalisé qu'un minimum de doigté sera nécessaire pour sauver Makaril. quoi qu'il en soit, le seul moyen d'atteindre le lac situé quelques 200 mètres plus haut est d'emprunter à pied le petit chemin escarpé. Tant pis pour la discrétion...

Sur le plateau, les aventuriers découvriront un paysage à l'inquiétante tranquillité. Un filet d'eau cristalline provenant du sommet s'écoule lentement vers le petit lac. Il n'y a aucun autre bruit, et aucune silhouette ne se détache sur les lieux parfaitement dégagés. Un jet de "Voir" permettra de repérer un amas de pierres à quelques mètres du bord de l'eau. En s'approchant, on remarquera un petit conduit obscur mal dissimulé... un escalier grossier s'enfonce dans la montagne.

DANS LA GUEULE... DU CHAT

Les marches sont en partie recouvertes de lichen et de poussière mais un observateur attentif pourra deviner ci et là des traces de pas récentes. Après avoir descendu une trentaine de marches et s'être enfoncés d'environ dix mètres sous la montagne, les PJs se trouveront face à une lourde porte à deux battants en métal doré. Des scènes de batailles entre des personnages à la stature imposante et au port altier y sont sculptées; de nombreux chats participent à la scène. La porte est entrouverte et on devine un couloir juste der-

rière. Ghork-tho, démon des sphères chatoyantes, est le garde spirituel de cette entrée. Il est lié au battant droit de la porte (on peut le deviner à l'octogone du chaos sur le casque de l'une des figures sculptées). Dès que quelqu'un touchera à la porte, Ghork-tho tentera de faire apparaître une illusion et les battants de la porte sembleront s'embraser. Ensuite, le démon parlera d'une voix suraigue et à peine audible : "Creusant les sépultures/De mes vieux compagnons/J'entendis j'en suis sûr/La mort hurler mon nom/Je tombais à genoux/Laissant couler le sang/Et de penser à vous/Allégeais mon tourment/Je vous cherchais des yeux/Mon corps devenant froid/Faites aujourd'hui, je veux/Entendre votre voix". Ce sont là les dernières paroles de Chalmek Lycklar, poète et guerrier. Ces mots sont adressés aux meilleurs amis du prince : ses chats. Pour passer Ghork-tho, il faudra donc imiter un miaulement, sinon le démon tentera de semer le chaos dans les esprits (INT : 18; POU : 17).

Passée la porte, les aventuriers se retrouveront dans un couloir froid et obscur, taillé à même la roche. Pour avoir une idée globale des lieux, reportez-vous au plan ci-joint. Le corridor se poursuit sur vingt mètres avant de se diviser en deux. Sur le côté droit on peut entendre ("Ecouter"), un chant funèbre entonné par deux voix claires. En avançant dans cette direction on remarquera une porte sur la droite et une masse sombre gisant sur le sol. La porte du fond, d'où proviennent les sons, est fermée.

La "chose" sur le sol est un homme, vêtu d'une robe de prêtre d'Arioch. Sa tête a été tranchée et il tient encore dans sa main gauche une dague brisée. Il s'agit de Sykhar Membroth, mort alors qu'il tentait de faire face à Lyrana et Seelis. D'autres taches de sang sont visibles jusqu'à la porte du fond.

La première pièce, dans laquelle on peut pénétrer sans problème, est remplie de petites fresques, faites de sang et de boue. Au pied de chacune de ces fresques, un objet est posé. Chaque "tableau" représente l'un des vingt hommes d'armes qui accompagnaient Chalmek Lycklar et l'objet est celui auquel cet homme tenait le plus. La plupart n'ont qu'une valeur sentimentale (fleur séchée, selle de cheval...) mais tous sont de remar-



quable facture. Les PJs pourront néanmoins remarquer une épée large sur laquelle la poussière ne s'est pas déposée (Hyut-Faz, Démon lié. DOR 20; CON 10; TAI 1; INT 2; POU 12; DEX 10; CHA 9).

La pièce située dans le couloir de gauche ne possède pas de porte, mais une grande arche. Une odeur pestilentielle se dégage de ces lieux. Trois petites niches ont été creusées dans la roche. Au fond de chacune d'elle, un octogone est gravé. Un petit tunnel de 40 cm de diamètre part du sol et semble remonter en pente douce jusqu'à la surface. Une multitude de squelettes d'animaux (rongeurs, aigles,...) jonchent le sol. Pourtant, la poussière accumulée sur l'ensemble de la pièce laisse supposer que rien ni personne n'est venu ici depuis très longtemps. En réalité, c'est dans ce lieu que les derniers compagnons de Lycklar ont laissé les 3 seuls chats-démons survivants. Deux ont disparu au cours des ans mais le dernier, Zekraal, est retourné jusqu'à Melniboné. C'est ce qui a décidé les deux jumelles à effectuer ce pèlerinage.

HOMMAGE POSTHUME

Lyrana et Seelis ayant prévu de prier sur la tombe de leur aïeul pendant trois jours, il y a fort à parier que les aventuriers finiront par perdre patience et se décideront à pousser la porte du fond. La pièce dans laquelle ils pénétreront est vaste et hémicirculaire, avec de grandes voutes finement ciselées. En son centre, les deux jumelles seront agenouillées face à un gisant superbe de dignité. Leur beauté devrait couper le souffle à n'importe quel homme digne de ce nom (jet sous POU réussi ou perte de temps de 1 round). A quelques mètres, Zekhraal sera en train de "jouer" avec Makaril, agonisant. En fait, les deux jumelles ont beaucoup de mal à contrôler le chat-démon, bien plus sanguinaire et violent qu'elles. Avant de pouvoir espérer discuter, il faudra donc de toute façon passer par un affrontement. En effet, dès que Zekraak verra les intrus, il se précipitera sur eux, toutes griffes dehors. Ayant eu à subir la pression des récents événements, les deux sœurs se sentiront agressées et mettront la main à leur arme... Cependant, si les PJs arrivent à se débarrasser du chat et à résister dans le même temps à

leurs attaques, elles seront plus enclines à discuter et à cesser éventuellement le combat : après tout, elles sont jeunes et n'ont aucune raison de perdre stupidement la vie ! Un discours habile ("persuader") pourra même les convaincre de laisser les

aventuriers partir avec Makaril, contre un dédommagement quelconque. Par contre, si elles sentent que leurs adversaires leur sont inférieurs, elles n'hésiteront pas à les punir pour avoir osé pénétrer dans les lieux.

Quelle que soit la façon dont les aventuriers s'y prendront, ils ont donc une chance de sauver Makaril. Le jeune homme est dans un piteux état, et il lui faudra faire rapidement des soins pour ne pas le voir mourir de ses blessures (lui rendre au moins 1 Pdv et bloquer les hémorragies est nécessaire).

Lyrana et Seelis :

FOR 13; CON 14; TAI 14, INT 20, POU 22; DEX 16; CHA 18.

Points de Vie : 16.

Armure :

Lyrana : plaque sans heaume 1d10-1.

Seelis : varmek démon lié : CON 40; TAI 14; INT 3; POU 17; CHA 12.

Armes :

Lyrana : korj épée démon : FOR 14; CON 15; TAI 1; INT 2; POU 15; DEX 13; CHA 11.

Attaque 63% Parade 53% Dégâts 1d8+1+1d6+1d6.

Seelis : épée large.

Attaque 60% Parade 50% Dégâts 1d8+1+1d6.

Compétences : toutes connaissances à 50% ; Eloquence 40% ; Persuader 60% ; Chanter 60% ; Eviter 35% ; Equitation 75% ; Se cacher 40%.

Zekraal : chat démon :

FOR 20; CON 6; TAI 6, INT 5; POU 30; DEX 20.

Armure : 1 point de peau.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	45%		1d10+1d6
Griffure	45%		1d6+1d6

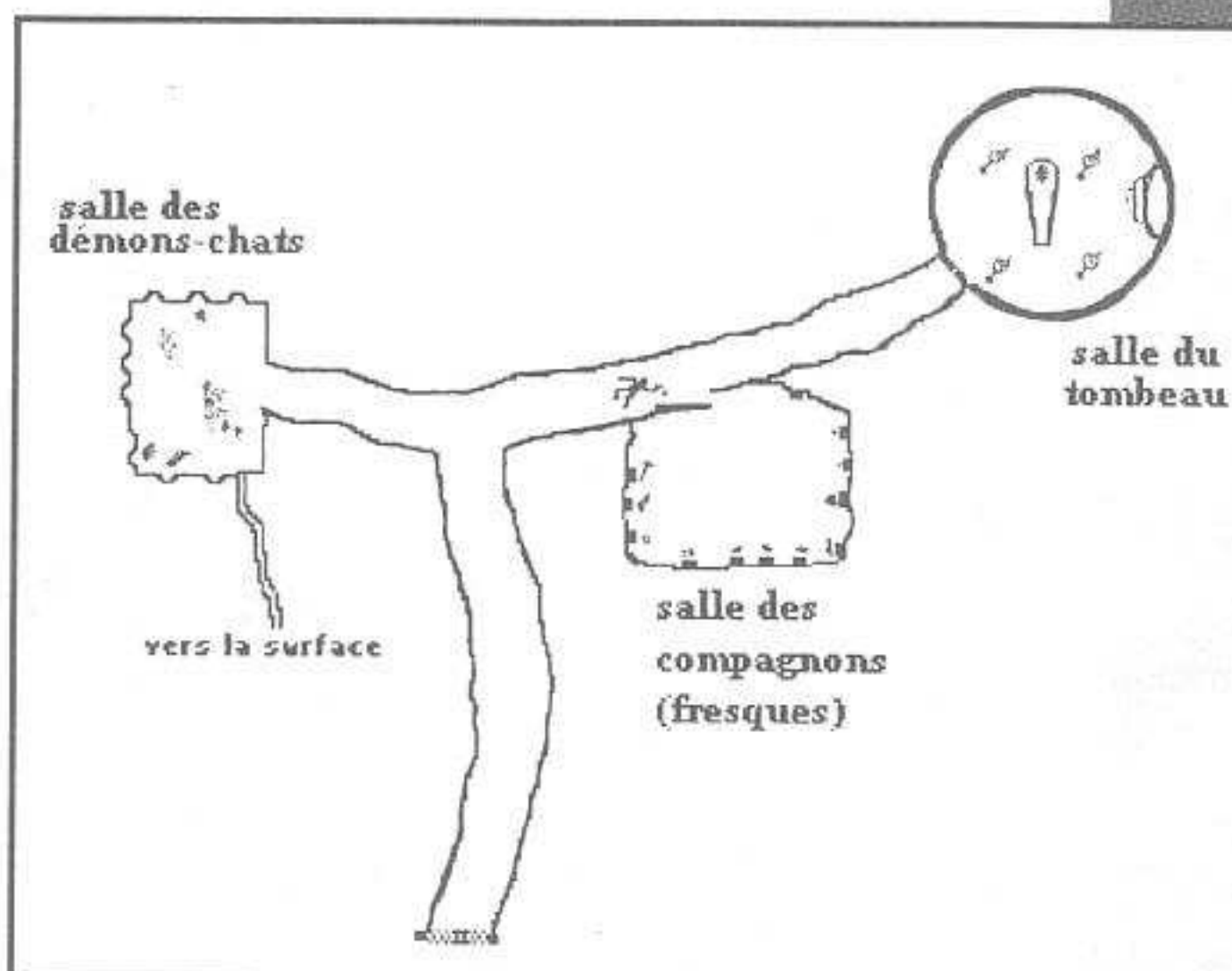
Faculté spéciale : puanteur; virulence 15 (voir p18 Livre Magie).

Si les PJs ont sauvagement éliminé Lyrana, Seelis et Zekraal, ils voudront certainement récupérer les bijoux des jeunes filles (valeur totale 10 000 GB) et tenter d'ouvrir le tom-

beau de Chalmek Licklar... Ils risquent alors de comprendre combien la cupidité est un vialin défaut. En effet, le tombeau ne contient rien hormis les ossements du Prince. Ses armes ont été brisées lors de la bataille qu'il dû finir à mains nues et ses ornements offerts au Temple d'Arioch à Imrryr. En revanche, un garde spirituel nommé Heegzeeg est garant du repos éternel de la dépouille. Une phrase en Haut Melnibonéen, gravée sur la pierre, met en garde contre son courroux : "Sa vie fut exemplaire / Que soit cette valeur / par l'esprit ou le fer / protégée des voleurs". Si l'on passe outre l'avertissement, Heegzeeg frappera le psychisme pour tuer (INT 20; POU 25).

PARTIR, REVENIR...

La faculté de Makaril à se déplacer sera fonction de son état après les soins qui lui auront été administrés. Si les PJs ont agi avec sagesse, en évitant un affrontement trop poussé avec les melnibonéenes, il serait préfé-

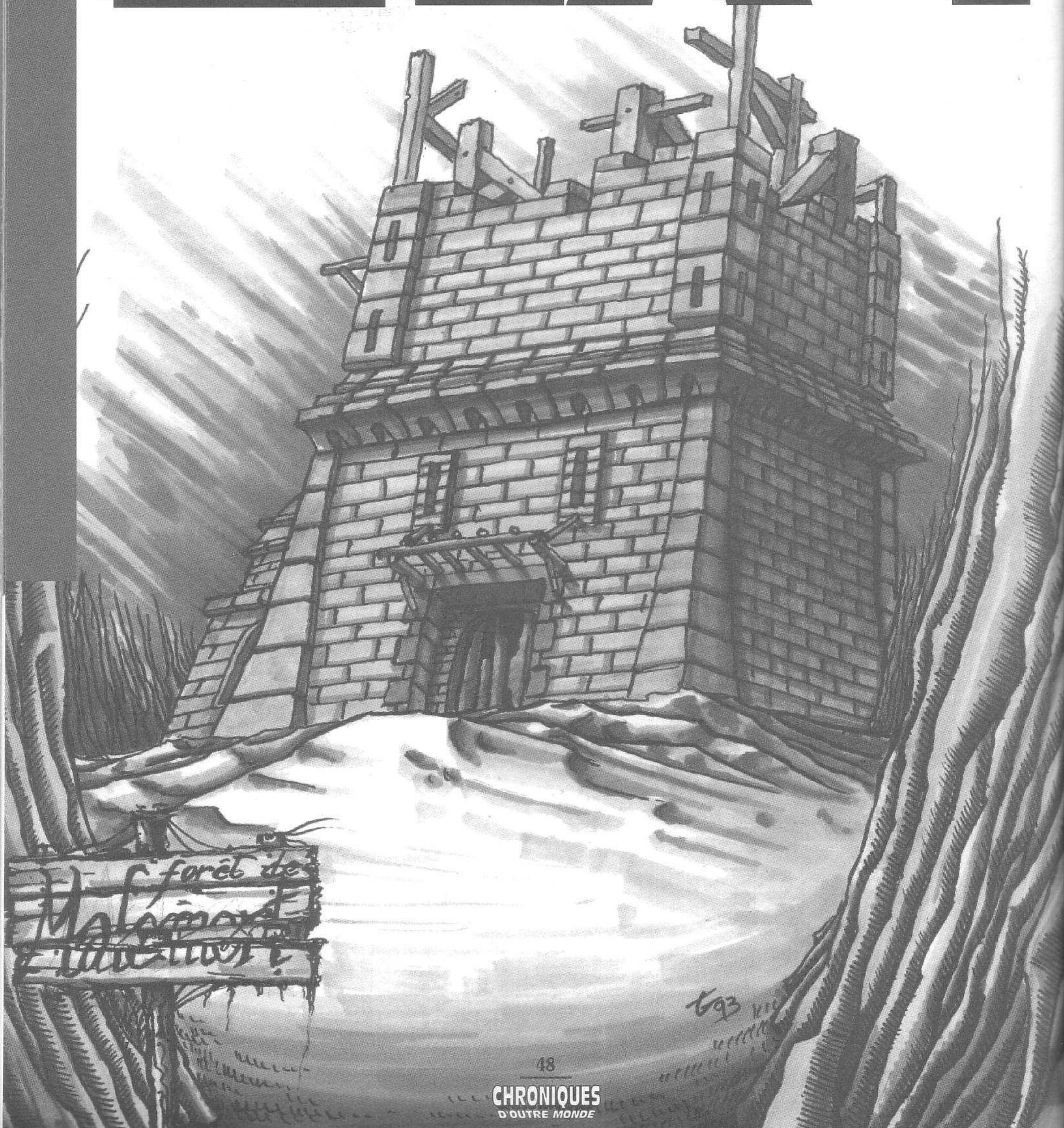
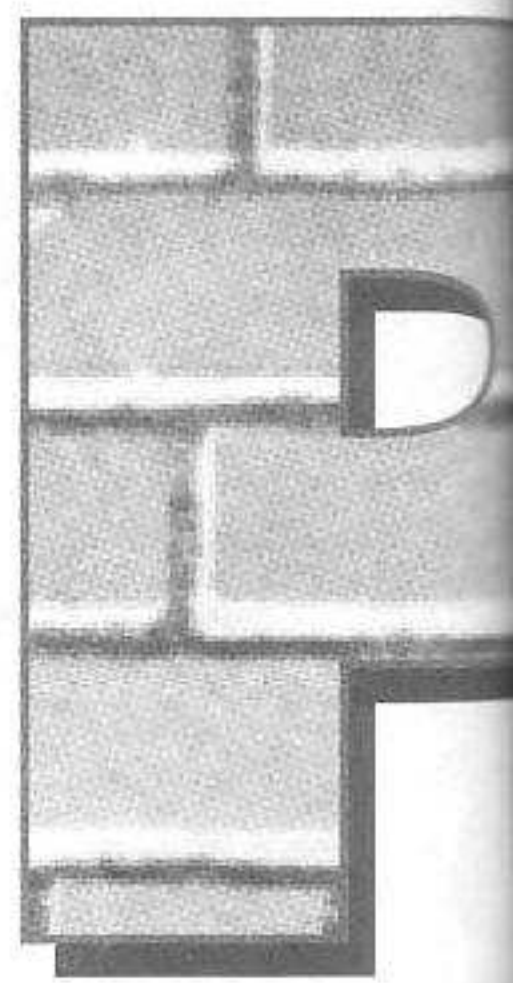
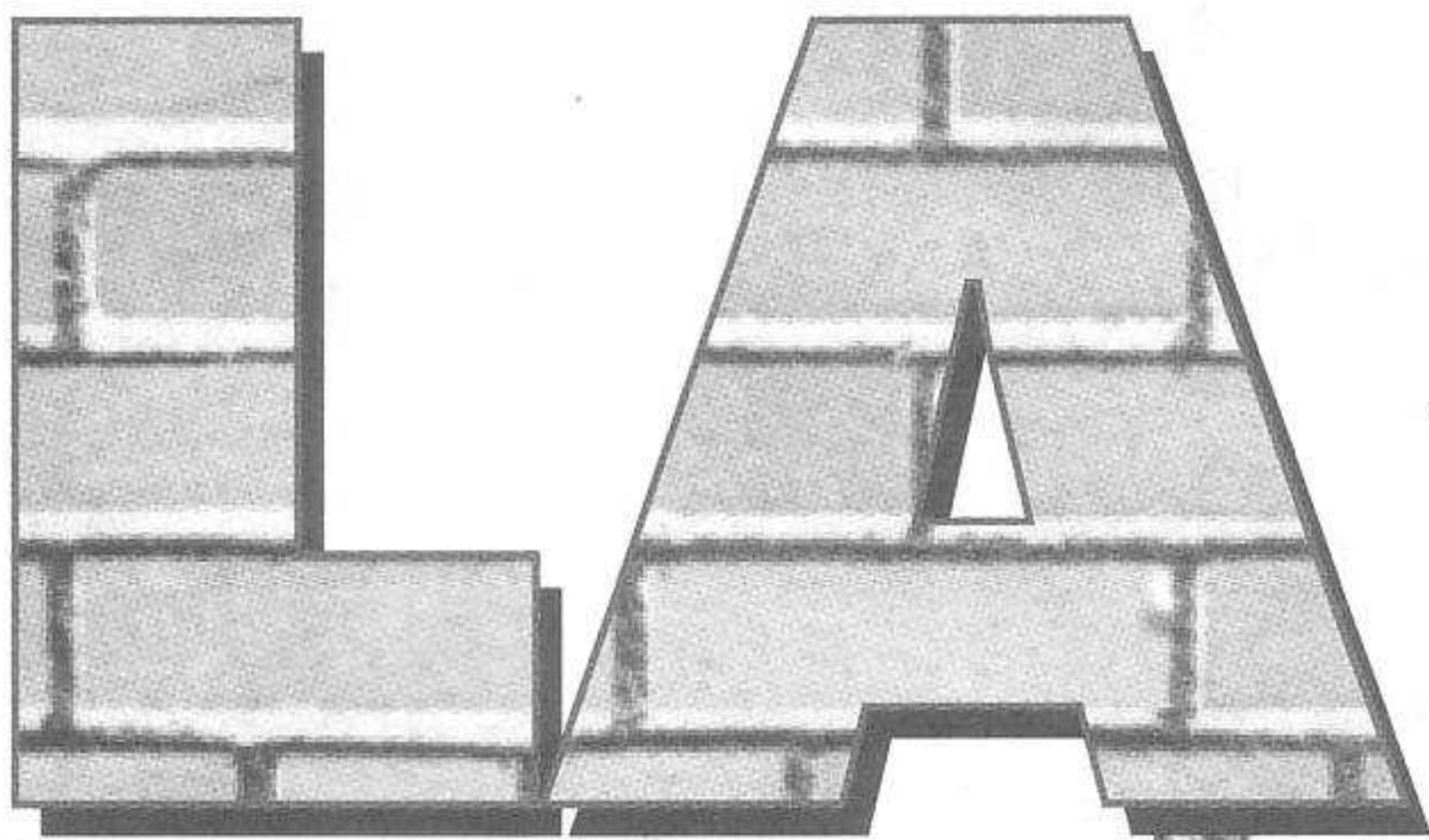


nable de quitter rapidement les lieux, car les relations entre les deux groupes resteront tout de même très tendues. Sinon, ils auront le temps de se reposer avant de reprendre la route. Le chemin du retour devrait quoi qu'il en soit se passer sans embûches.

Ergan Bolek a passé les dernières heures seul, à se ronger les sangs dans ses appartements. Quand il retrouvera son fils, il laissera exploser sa joie et se précipitera dans ses bras avant de le gifler violemment. Il laissera alors l'enfant prodigue aux bons soins de ses gens et accompagnera chaleureusement les PJs vers la salle principale. Là, après les avoir amplement remerciés, il leur proposera l'hospitalité pour quelques jours et s'acquittera de ses dettes.

Les aventuriers pourront alors profiter des plaisirs de Cadsandria. En revanche, s'ils ont eu l'imprudence de toucher aux chevaux des jumelles bien qu'ayant évité le combat avec elles, il serait judicieux de mettre rapidement les voiles. Et ce ne sera peut-être pas suffisant pour échapper à deux femmes aussi déterminées à laver un tel abus de confiance... ■

SCENAR



LE PIERRE



es grimoires ne peuvent mentir, le Grand Cyrus est dans une impasse. La Pierre des Dieux Oubliés, celle qui fera de lui le plus puissant de tous les magiciens n'est -ce sont les termes des runes- accessible qu'à des hommes étrangers. Pour le mage il n'y a pas d'autre choix, si il veut la Pierre, il doit trouver des hommes d'un autre univers, seuls des créatures issues d'un autre monde pourront entrer dans le tombeau des Dieux Oubliés. Après de longues heures d'étude sur l'orbe, Cyrus trouva l'univers convenable, il pouvait arrêter son plan. Bientôt, il sera prêt à faire venir quelques unes des créatures humaines qui y grouillent.

LONDRES OCTOBRE 1898

Par une pluvieuse matinée d'octobre, les investigateurs pourront lire dans le Star une annonce ainsi libellée : "L'aventure est votre passion, un bon paquet de souverains ferait votre affaire. Rencontrons-nous, nous pourrions certainement nous entendre. Adresser votre réponse sous référence L 14 B 13 360 au Star qui transmettra." Nous laisserons au Maître de Jeu le loisir de définir par quel biais ses personnages entreront dans l'aventure : soit par un client d'une agence de détective, soit parce que l'une des victimes (voir plus bas) leur était connue, toutes les options seront bonnes pourvu qu'elles restent réalistes par rapport à l'histoire. C'est la troisième fois que cette annonce est publiée dans les colonnes du quotidien. La précédente parution date du mois d'août et les investigateurs pourront

Ce module pour AdC permet d'entraîner vos investigateurs dans un univers médiéval fantastique. Il sera préférable de le proposer à des personnages expérimentés ayant déjà vécu une ou plusieurs aventures. Il vaudra mieux compter un médecin parmi les rangs de l'équipe.

apprendre que trois jeunes gens y ont répondu. Il s'agissait de jeunes londoniens de la haute bourgeoisie en quête d'aventure et depuis personne n'a plus eu de leurs nouvelles. Par un beau matin, ils ont quitté leurs domiciles respectifs et n'y sont plus reparus. Les événements qui ont entouré la première parution peuvent également donner à réfléchir : deux hommes des bas quartiers y avaient répondu et là encore, ils sont partis sans laisser d'adresse et personne n'a plus eu de leurs nouvelles, ni leurs familles ni leurs amis des bars louches de Whitechapel. Le MJ fera en sorte dans son introduction d'amener les investigateurs à répondre à l'annonce. Ces derniers pourront apprendre en se renseignant (ne leur rendez pas la tâche trop facile) aux bureaux du Star que l'annonce a été passée les trois fois, par un client du palace The Savoy, un homme qui a laissé le nom de Cyrus Russel au coursier qui est venu lui faire remplir le formulaire nécessaire à la parution de l'annonce. Par contre à la réception du palace, l'on pourra certifier aux investigateurs que personne ne s'est jamais inscrit à l'hôtel sous le nom de Cyrus Russel. Cela ne veut d'ailleurs rien dire car il n'est pas difficile pour qui le désire de s'installer pour un temps dans l'un des salons de l'hôtel et d'y recevoir un coursier.

LA REPONSE

Environ 48 heures après avoir posté leur réponse à l'annonce, les investigateurs recevront la réponse suivante : "Cher ami, j'ai eu le plaisir de lire votre réponse à mon annonce publiée dans le Star. Votre candidature me semble parfaitement adaptée à ce que je recherche. Afin que nous puissions discuter de notre éventuelle collaboration je vous prie d'avoir l'obligeance de vous rendre demain à cette adresse : 15B Park Road. Votre dévoué Cyrus Russel".

Précisons immédiatement qu'au Star personne ne pourra fournir de renseignements sur celui ou celle qui est venu recevoir la réponse faite par les investigateurs. Sans doute y a-t'il quelque chose de louche dans tout cela mais, personne au journal n'est complice de quoi que ce soit. Des recherches poussées permettront de se rendre compte que les employés chargés de remettre les réponses aux annonces passées par les clients du journal se souviennent tous avoir remis la réponse des investigateurs mais aucun ne se souvient de la même chose. Pour l'un des employés présents c'est une femme très belle, vêtue comme une duchesse qui s'est présentée, pour d'autres c'est un gamin, l'un de ces nombreux gosses des rues prêts à se charger de n'importe quelle course pour un ou deux shillings, ou encore, le destinataire était un vieillard souriant etc. Le MJ fera en sorte qu'une impression étrange ressorte de la visite des investigateurs au bureau du journal.

LE 15 B PARK ROAD

Cette rue se situe dans un quartier excentré du sud de Londres. C'est un quartier tranquille où rien ne se passe. Des rues calmes bordées de petits pavillons abritant une population de

petits employés et d'honnêtes commerçants. Le 15 B est une petite maison bien pimpante et propre entourée d'un jardinet bien entretenu. Sur la grille d'entrée, à côté de la sonnette, il y a une petite plaque de cuivre sur laquelle on pourra lire : *"Honeysuckle Cottage"*. Rien dans cette maison ni dans son environnement n'est inquiétant ni même étrange. Les investigateurs n'auront aucune raison de se méfier, si ce n'est justement qu'il n'y a rien d'inquiétant. Quoi qu'il en soit, les personnages n'auront pas d'autre solution que d'actionner le cordon de la sonnette. Quelques instants plus tard, la porte de bois fraîchement peinte, s'ouvrira sur une accorte soubrette qui accueillera les investigateurs par ces mots : *"Soyez les bienvenus, entrez, je vous en prie, mon maître, sir Russel vous attend"*. Comme la domestique est charmante, le quartier respectable et la maison aussi éloignée qu'on peut l'imaginer d'un repaire de brigands ou de créatures cthulesques, il n'y a pas de raison pour que les investigateurs (tout en restant sur leurs gardes) n'entrent pas. Précédés par la domestique, ils traverseront un hall tapissé d'un pimpant papier peint à fleurs et se retrouveront dans un salon où ils seront priés de bien vouloir patienter le temps nécessaire au maître de maison pour venir les rejoindre.

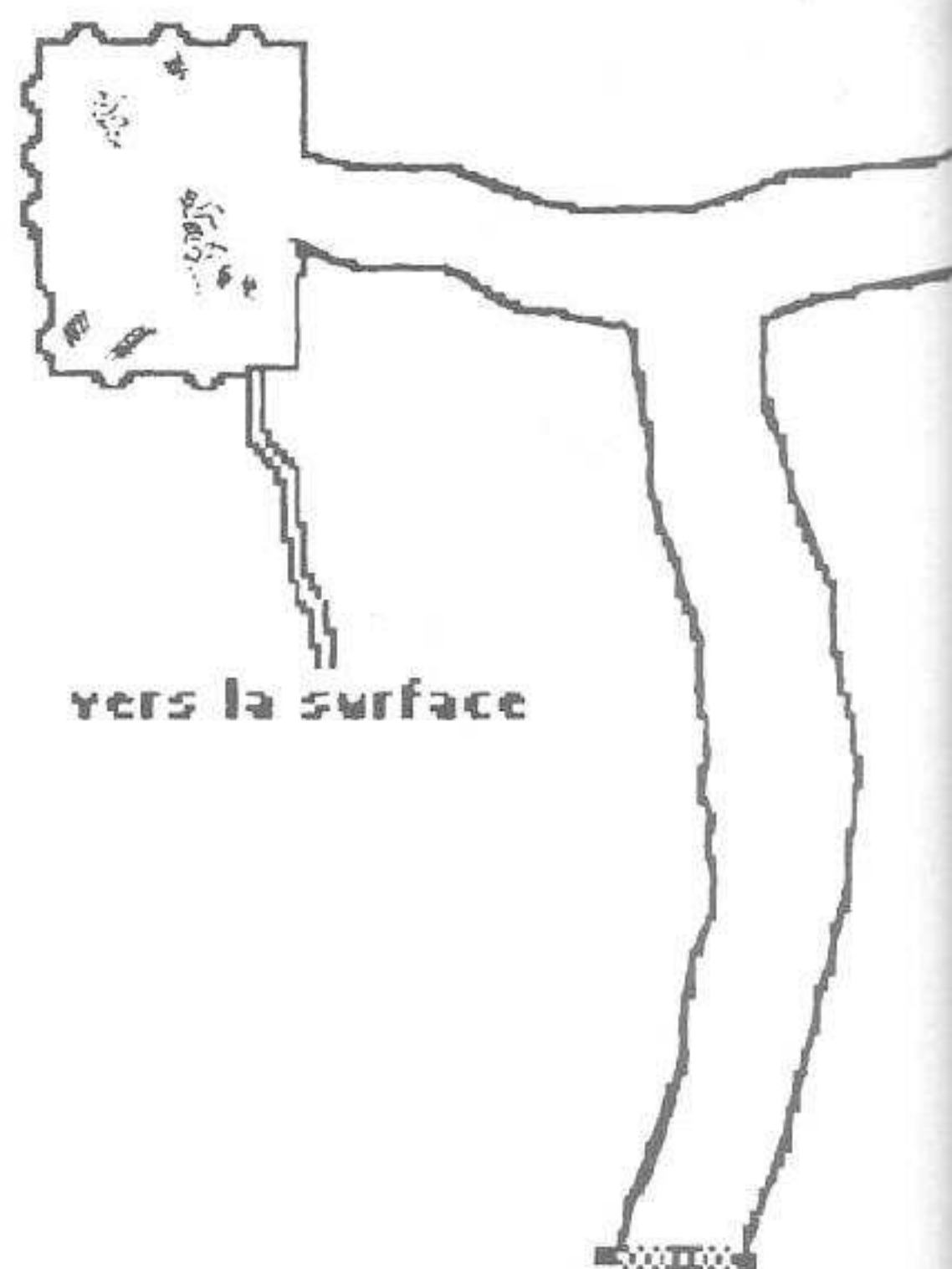
Compte tenu de l'heure, la pièce est éclairée (au gaz). Elle est agréablement meublée d'un canapé et de fauteuils disposés autour d'une table basse. Ce mobilier ainsi que le reste de l'ameublement et de la décoration de la pièce présentent l'originalité de copier l'ancien, l'on pourrait se croire dans quelque salle d'un manoir moyenâgeux. Les murs sont de pierres apparentes, le sol de tomettes rouges usées, le plafond montre de lourdes poutres noircies par le temps et la fumée. Les investigateurs pourront encore observer dans ce salon une petite porte métallique, comme celle d'un coffre fort, qui occupe le centre d'un mur, ainsi qu'un paravent de bois précieux disposé dans un angle. C'est à peine quelques secondes après que la porte se soit refermée sur la soubrette qu'une courte explosion retentira dans la pièce, que les volets se fermeront en claquant sèchement, que le sol se mettra à trembler puis à tourner de plus en plus vite. Le contour des objets deviendra flou, les investigateurs sentiront leur rythme cardiaque s'accélérer puis ils perdront connaissance sans rien pouvoir faire.

■ Dans un autre monde

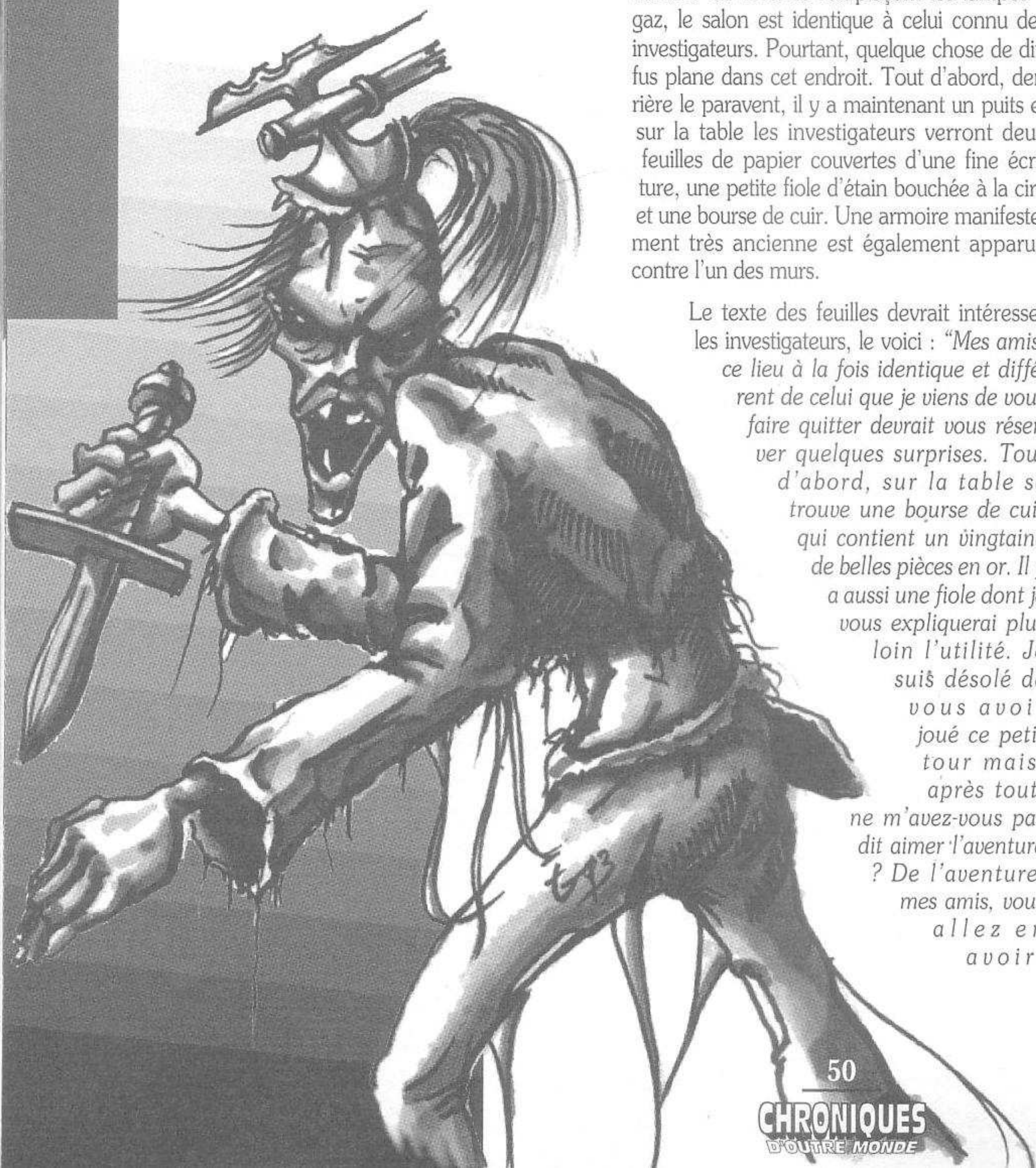
Peu à peu, les uns après les autres, les investigateurs vont reprendre connaissance. Autour d'eux, la pièce est calme, tout semble s'être stabilisé. A part quelques différences, comme les torches remplaçant les lampes à gaz, le salon est identique à celui connu des investigateurs. Pourtant, quelque chose de diffus plane dans cet endroit. Tout d'abord, derrière le paravent, il y a maintenant un puits et sur la table les investigateurs verront deux feuilles de papier couvertes d'une fine écriture, une petite fiole d'étain bouchée à la cire et une bourse de cuir. Une armoire manifestement très ancienne est également apparue contre l'un des murs.

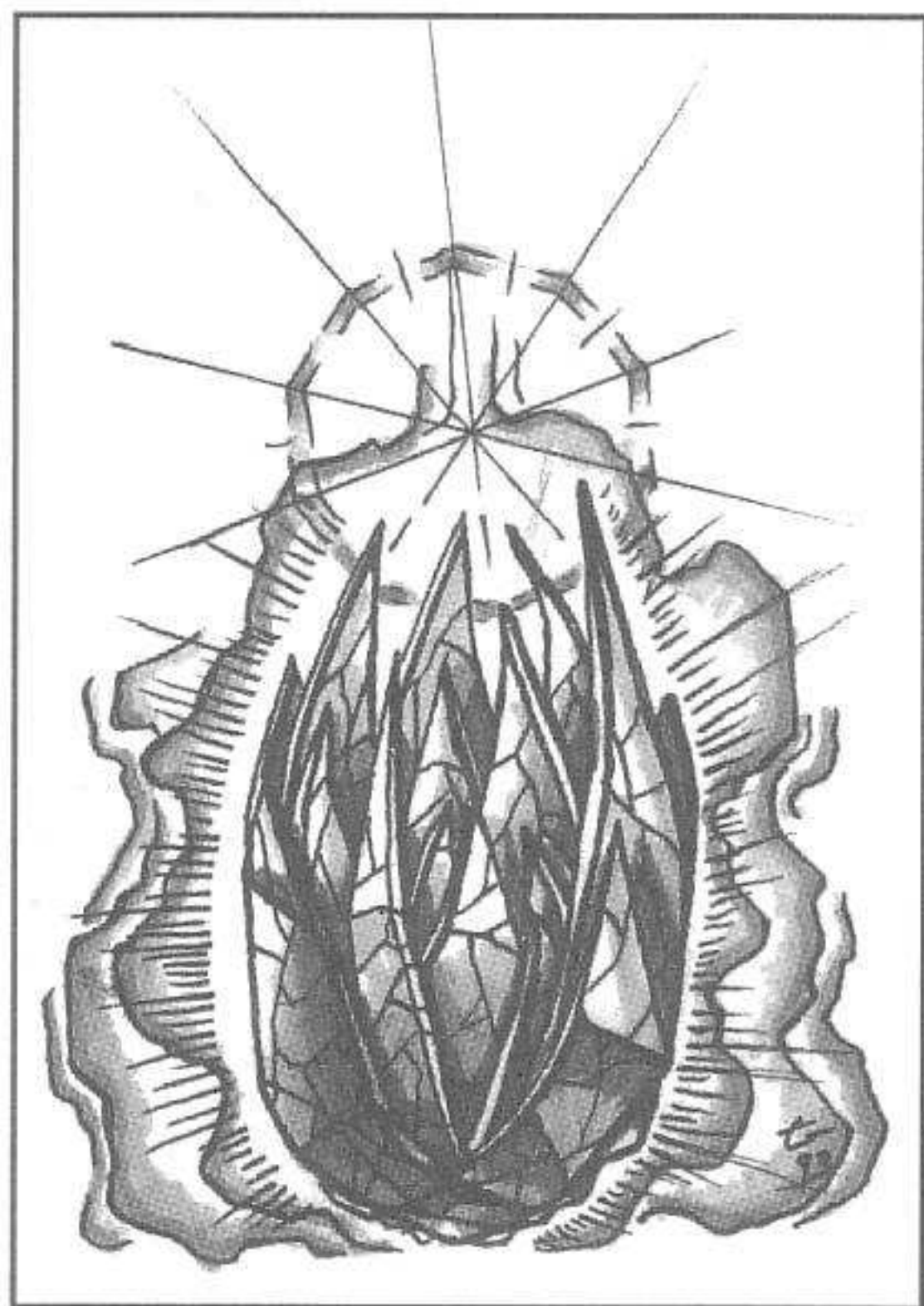
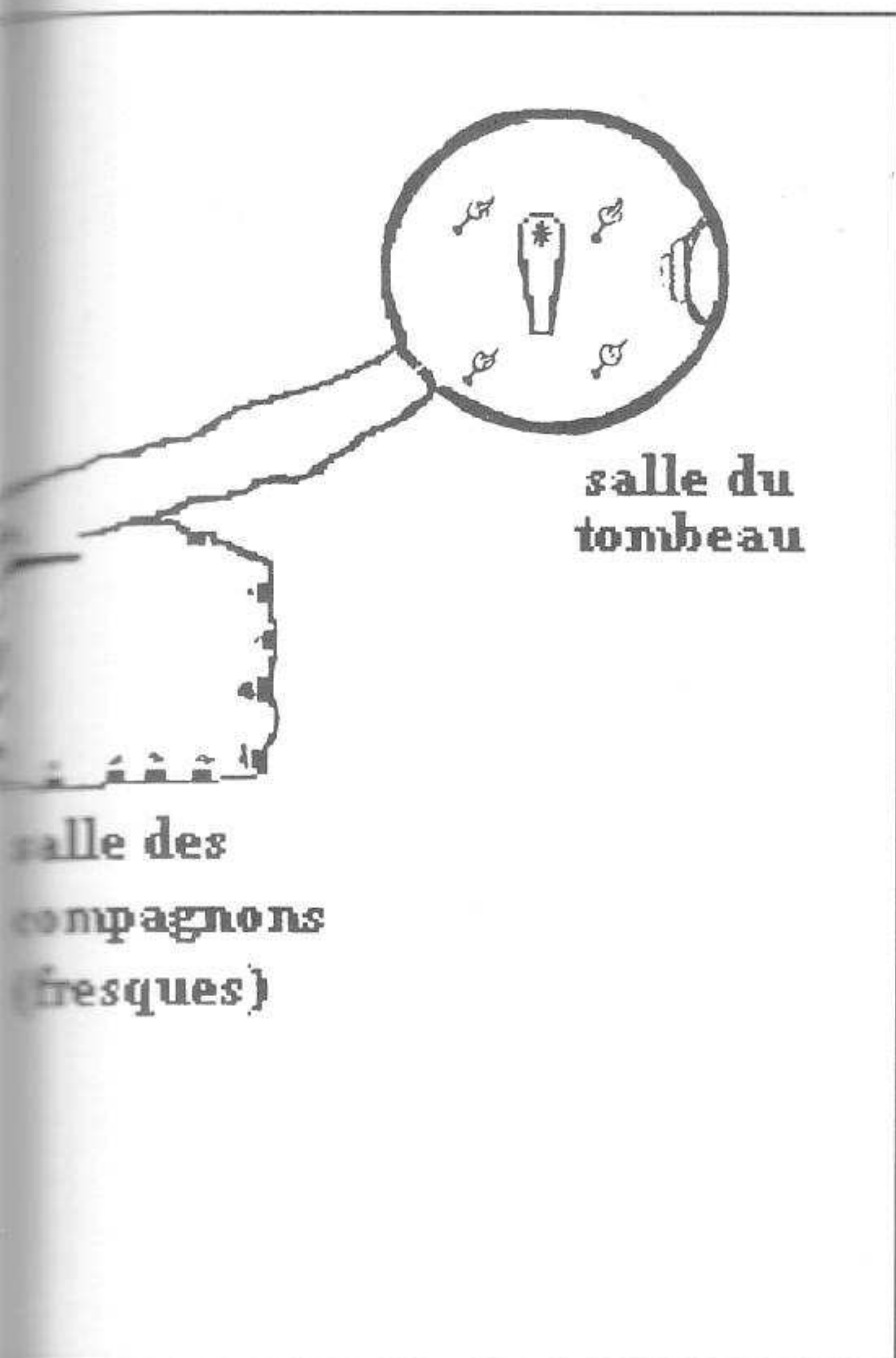
Le texte des feuilles devrait intéresser les investigateurs, le voici : *"Mes amis, ce lieu à la fois identique et différent de celui que je viens de vous faire quitter devrait vous réserver quelques surprises. Tout d'abord, sur la table se trouve une bourse de cuir qui contient un vingtaine de belles pièces en or. Il y a aussi une fiole dont je vous expliquerai plus loin l'utilité. Je suis désolé de vous avoir joué ce petit tour mais, après tout, ne m'avez-vous pas dit aimer l'aventure ? De l'aventure, mes amis, vous allez en avoir."*

salle des démons-chats



Par des moyens qui dépassent de loin votre entendement, je vous ai amené dans un univers très différent du votre, un monde parallèle à votre Terre. Vous ne vous trouvez plus dans votre grande ville de Londres mais dans un petit village appelé Wallskiff. Non loin de ce village, il y a une vaste forêt que les habitants superstitieux de la région nomment la Malemort. Cette forêt abrite, dans une clairière, une tour de pierres noires. Les gens de Wallskiff n'ont pas le droit de s'approcher de cette tour, cela leur est interdit depuis des siècles par leurs prêtres qui eux-mêmes ne savent plus pourquoi. Cette tour, il y a des millénaires appartenait à un temple fortifié. Elle en est le seul vestige, le seul témoignage de l'existence d'un culte oublié, de dieux aux noms effacés de la mémoire des hommes. C'est là, dans cette tour que vous allez devoir vous rendre, si vous souhaitez revoir votre monde. Une fois là bas, vous éviterez les étages envahis de créatures aussi malveillantes que dangereuses pour trouver l'escalier qui, du hall, s'enfonce dans les profondeurs. Tout en bas, vous entrerez dans un temple souterrain qu'aucune semelle humaine n'a plus foulé depuis des millénaires. Dans l'une des pièces de ce temple, il y a une statue, image immortelle d'un dieu oublié. Dans la paume ouverte de sa main la statue offre à celui qui peut la prendre, une pierre, une de ces pierres que l'on considère précieuses. Celle-ci, a la particularité de présenter des facettes vertes et d'autres rouges. Vous prendrez cette pierre et reviendrez dans la pièce où vous êtes actuellement. Là, vous la déposerez dans le coffre à porte métallique, ferme-





rez le coffre avec la clé qui est, pour l'instant, à l'intérieur et jetez cette clé dans le puits derrière le paravent. Si vous respectez ces directives, je vous renverrai, alors, dans votre monde. Mais, avant de vous quitter, je vous parlerai de ce monde dans lequel vous vous trouvez désormais. Malgré de sensibles différences, il ressemble à cette période de l'histoire de votre peuple appelée Moyen Age. Pour la réussite de votre mission, vous allez devoir avoir un minimum de rapport avec les habitants du village de Wallskiff. C'est pourquoi je vous ai laissé l'or de la bourse et le liquide contenu dans la fiole. Ce liquide qui n'a pas très bon goût, vous permettra, après l'avoir bu, de parler le langage

du village. Mais attention, il n'y en a que pour un seul d'entre vous. Enfin, dans l'armoire se trouvent des vêtements qui vous permettront de passer inaperçus dans le village et d'y faire votre marché ; des armes et divers autres équipements y sont vendus qui pourront vous être utiles, n'hésitez pas à les acquérir. Pour terminer, sachez que dans l'armoire se trouve aussi une carte de la région de Wallskiff qui vous aidera à vous orienter et à trouver la tour. J'allais oublier, comme vous en êtes rendu compte mes pouvoirs sont grands, je dois donc vous conseiller de ne pas tenter de me trahir car alors vous ne reveriez jamais votre monde. Profitez, sachez jouir de la fantastique aventure que je vous offre. Et, rapportez moi la pierre bicolore".

LE VILLAGE DE WALLSKIFF

Une fois terminée la lecture des feuillets qui sont bien sur signés Cyrus, l'aube sera venue et il suffira aux investigateurs d'ouvrir les volets pour regarder où ils ont été envoyés. La maison où ils se trouvent est sur la place principale d'un village d'importance moyenne, un village comme les investigateurs auraient pu en voir dans l'Angleterre du IX^{ème} ou du XI^{ème} siècle. Un marché est installé sur la place et un début d'animation commence à s'y manifester. Si les personnages pensent à mettre les vêtements contenus dans l'armoire, ils pourront sortir sans être immédiatement regardé comme des bêtes curieuses (dans le meilleur des cas). Seule leur taille, sans doute un peu supérieure à la moyenne de celle des habitants du village les fera remarquer. Cependant, celui qui aura bu la fiole pourra sans peine expliquer que lui et ses camarades sont des étrangers de passage ce qui calmera aussitôt les habitants avant tout désireux de commercer avec des gens à la bourse bien remplie. A part quelques achats (armures, épées, arcs, lances...) les investigateurs ne pourront pas tirer grand chose des gens avec lesquels ils parleront ; l'on connaît dans le village la tour et la forêt mais personne n'a le droit de s'y rendre par ordre des prêtres, un ordre qui ne subit aucune contestation et n'en subira pas. La maison dans laquelle ils sont arrivés est aussi connue des habitants comme étant celle d'un riche étranger qui vient y passer quelques jours de temps en temps, c'est un homme tranquille qui porte le nom de Cyrus. Il est déjà arrivé qu'il prête sa maison à d'autres étrangers de passage, cela est arrivé deux fois au cours des derniers mois (aucun de ces étrangers n'est revenu au village, tous ont pris le chemin du sud, tous ont posé des questions sur la Malemort, il sera possible malgré la différence de calendrier de faire coïncider le passage de ces étrangers avec la disparition, à Londres, des précédents candidats à l'annonce de Cyrus Russel). Les habitants se montreront accueillants mais d'aucun secours

pour les investigateurs. Après quelques heures passées au village, ils devraient comprendre qu'ils n'ont d'autre choix que de prendre la route de la tour.

LE VOYAGE VERS LA FORET DE LA MALEMORT

En ligne droite, par les champs entourant Wallskiff, puis par la plaine, une distance d'environ un kilomètre sépare les voyageurs des collines. Le chemin suivit, serpente ensuite à flanc de collines et conduira les investigateurs à l'orée de la Malemort sans incident. La forêt leur semblera, dès qu'ils en verront les premiers arbres, tout à fait surprenante. Les arbres sont noirs, tronc et feuilles et plantés si serrés qu'il sera impossible de progresser entre eux, hors du chemin qui conduit à la clairière où se dresse la tour. Il ne sera pas nécessaire de compliquer le voyage des investigateurs, que le MJ se contente d'insister sur l'aspect anormal voire maléfique de la forêt et de ce fait, de leur faire tirer un ou deux jets de SAN. Par contre, si le besoin s'en fait sentir, le MJ pourra confronter les personnages à une attaque par un groupe de loups. Ces animaux seront tout à fait normaux mais extrêmement affamés. Enfin, au bout du chemin, les investigateurs arriveront dans la clairière où se dresse la tour, but de leur expédition. C'est un endroit sinistre, avec une végétation chaotique d'épineux qui entoure une grosse masse circulaire, à demi effondrée, dont toutes les pierres sont d'un noir d'encre. Dans la clairière il n'y a pas un bruit, et même les plus infimes des insectes semblent l'avoir déserté.

LA TOUR

A l'origine, elle devait être très haute, mais elle ne comporte plus que deux étages debout. Une lourde porte, en partie défoncée, en ferme encore imparfaitement l'accès. Il est difficile d'imaginer endroit plus lugubre. Du fait de l'état de délabrement de la porte, les investigateurs n'auront aucun mal à entrer. Cela fait, ils se retrouveront dans un hall, vaste salle où la nature a commencé à reprendre ses droits, envahissant le sol d'herbes et de mousse. Le plafond doit culminer à environ 5 mètres du sol et deux escaliers sont visibles, l'un montant l'autre descendant, contre le mur du fond. L'escalier qui conduit aux vestiges des étages est éclairé (de jour) par d'étroites meurtrières, par contre celui qui s'enfonce dans les profondeurs est totalement sombre (espérons que les investigateurs auront pensé à se munir de torches au marché de Wallskiff). Dans les deux cas, les marches usées et par endroit encombrées de gravats rendront la progression difficile. Si malgré les recommandations de Cyrus, les personnages décident de faire un

petit tour dans les étages, ils n'y trouveront que des pièces dévastées et sans aucun intérêt. Par contre, si le MJ le désire, il pourra y mettre quelques monstres sympathiques issus de son jeu médiéval fantastique préféré. A lui de les adapter aux règles d'AdC de façon à ce qu'aucun des deux camps ne soit avantage par rapport à l'autre. Les investigateurs pourront à cette occasion se rendre compte que les objets qu'ils peuvent avoir conservé avec eux de leur univers londonien du XIXème siècle ne fonctionnent pas dans le monde où ils se trouvent contre leur volonté. Nul doute que les person-

encombrent l'escalier et l'étroitesse de ce dernier. Pour l'ambiance le MJ n'hésitera pas à placer quelques toiles d'araignées bien épaisses et bien collantes avec, pourquoi pas celles qui les ont tissées. Dans ce cas les créer grosses, noires et velues mais pas trop dangereuses tout de même.

■ Pièce 1

Les investigateurs aboutissent, au bas de l'escalier, dans une pièce de bonnes dimensions au revêtement de larges dalles de marbre blanc. Une épaisse couche de poussière s'y est

accumulée au fil des siècles. Dans un angle, les investigateurs ne manqueront pas de découvrir le cadavre (en décomposition déjà avancée) d'un jeune homme en costume moyenâgeux mais portant encore dans la main droite un colt peacemaker. Un médecin pourra dater la mort à plusieurs mois et constater que le corps présente de profondes blessures que la décomposition empêche d'attribuer à une arme précise ou à autre chose. Le sac du mort renferme encore de la nourriture pourrie, une dizaine de

torches en assez bon état et cinq pièces d'or identiques à celles laissées par Cyrus aux investigateurs. Tandis que les personnages seront occupés autour du cadavre, ils seront attaqués par une créature abjecte qui leur est totalement inconnue (le MJ

choisira dans n'importe quel système de jeu MF un monstre qu'il adaptera aux caractéristiques AdC. Par exemple, dans A D&D l'on pourrait choisir une wight ou nécrophage, l'énergie drain du monstre donnerait des pertes en pouvoir et ses dommages seraient modifiés de façon à obtenir une bonne adaptation par rapport aux points de vie des personnages d'AdC.). Peu importe le monstre tant qu'il est vraiment dangereux et que son aspect amène les investigateurs à faire un tirage de SAN (perte de 1-8 points si raté). Une fois le problème posé par le monstre, les personnages pourront se préoccuper des deux portes qui sont visibles dans la salle. La première de ces portes est placée au sud et la seconde au nord. Devant chacune d'entre-elles, il y a un piège sous la forme d'une trappe qui s'ouvrira sous les pieds de celui qui commettra l'imprudence

d'y marcher. La chute dans la fosse cachée sous chacune des deux trappes occasionnera une perte de PdV de 2 à 4 points. De plus, ceux qui tomberont dans une trappe et n'auront pas la chance de voir leur chute amortie par l'un des cadavres qui s'y trouvent se rompra les os sur les petits cônes de pierre qui tapissent le fond des trappes. Les cadavres sont dans un état sensiblement identique à celui découvert dans la pièce. Une fois que les investigateurs auront évité les trappes ou payé leur tribut à ces pièges, ils pourront ouvrir sans problème les portes qui ne sont pas fermées à clé. Aussi étrange que cela puisse paraître, les deux portes donnent dans la même pièce.

■ Pièce 2

En entrant, les investigateurs découvriront une pièce de marbre rose clair. Là encore, il y a de la poussière partout, en couche épaisse. Il n'y a pas le moindre éclairage dans la pièce. En faisant de la lumière, les investigateurs pourront voir un grand bassin vide qu'il est possible de remplir à l'aide d'une fontaine disposée en surplomb. L'eau claire qui en coule est parfaitement potable. Il y va également dans la pièce un gros coffre de métal rouillé et une armoire dans le même état. L'ouverture du coffre est piégée : dès que l'on y touche, un cône de lumière rouge entoure l'imprudent. Dans le cône, il fait un froid intense et tant qu'elle ne pourra en sortir, la victime perdra 1 à 4 points de vie par round. Il n'existe aucun moyen visible de quitter le piège, en fait, il s'arrête de lui-même au bout de deux rounds. Il est cependant possible de s'en échapper en utilisant un sort adapté (gestion logique de la part du MJ). Dans le coffre, les investigateurs trouveront trois coffrets d'acajou en parfait état. Chaque coffret est fermé par un petit loquet d'or fin. Dans le premier coffret, se trouvent cinq petites fioles de verre disposées sur un capitonnage de velours rouge. L'absorption du liquide contenu (forte odeur de plantes) dans chacune des fioles permet de récupérer instantanément de 1 à 8 points de vie. Dans le second coffret, présentées comme dans le précédent, il y a deux fioles qui cette fois contiennent chacune un liquide de guérison instantanée des maladies. Dans le troisième coffret, les investigateurs trouveront une petite baguette d'or incrustée de bijoux. Cet objet de grande valeur possède également le pouvoir de guérir toutes les maladies ; mais il ne sera possible de s'en servir que 10 fois, ensuite ce ne sera plus qu'un simple objet précieux. Quant à l'armoire, elle s'ouvre sans difficulté. A l'intérieur, bien rangés, s'alignent des serviettes, des toges et des peignoirs blancs. Dans la pièce, il y a, enfin, une porte qui permet d'accéder à la pièce suivante.

■ Pièce 3

Dès leur entrée dans cette pièce sombre, les investigateurs seront attaqués par une créature repoussante, vaguement humaine qui

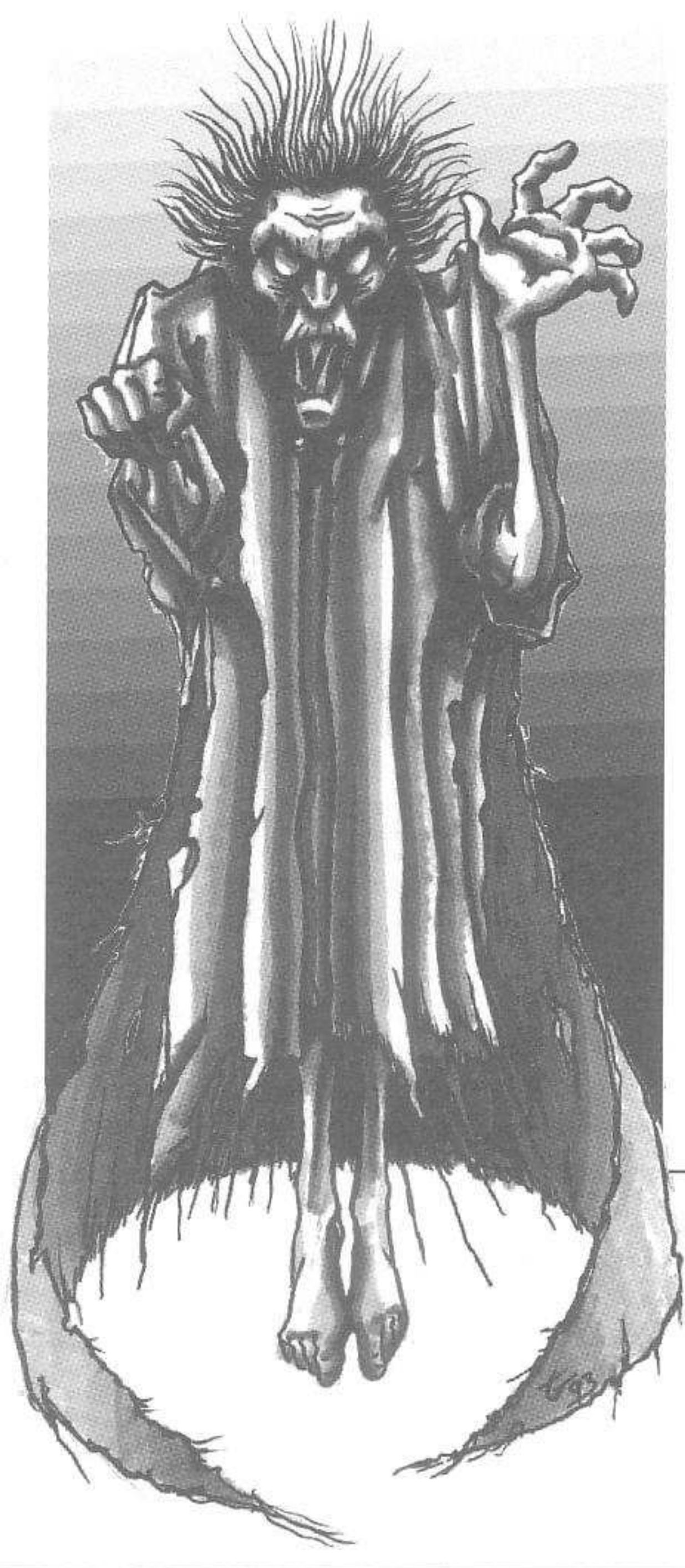


nages adeptes du maniement de l'épée se sentiront alors moins démunis que les autres. Précisons que les étages de la tour, qui sont au nombre de deux, comptent environ une douzaine de pièces et que le second est à ciel ouvert.

DANS LES SOUTERRAINS.

L'escalier s'enfonce d'une dizaine de mètres avant d'aboutir directement dans la pièce 1 du temple souterrain. Insistons sur les conditions de descente rendues difficiles par l'état des marches très usées, les gravats qui

n'est autre qu'un zombie. Il faudra avant tout s'en débarrasser avant de fouiller la pièce. Cela fait, les personnages découvriront une salle de vastes dimensions, au revêtement de marbre poussiéreux, qui ne renferme aucun mobilier. Vers le sud de la pièce, il y a une estrade à laquelle on accède en montant quelques marches. Sur cette estrade, une sorte de trône est visible. Au dessus du trône, sur le mur, il y a une fresque peinte qui représente un enfant à la tête d'adulte dont le charisme est semi-divin. Cet enfant-homme est entouré d'un rayonnement lumineux multicolore et il se tient au centre d'un pentacle où de nombreuses runes inconnues sont visibles. Sur les marches conduisant à l'estrade, repose le cadavre d'un jeune homme dans un état équivalent à celui précédemment découvert. Les blessures qu'il porte permettront de deviner que le zombie est responsable de la mort du jeune homme. Au fond de la pièce, à droite de l'estrade, il y a une porte qui donne sur la pièce 4.



■ Pièce 4

La porte n'est pas verrouillée mais son ouverture déclenchera un piège sur celui qui la franchira en premier, une lame de guillotine très acérée glissera violemment le long du chambranle avec assez de force pour couper n'importe quel humain en deux. Ce piège est cependant grossièrement masqué et donc facilement détectable pour peu que l'on prenne la peine de regarder attentivement. La pièce qui est, comme les autres en marbre et totalement sombre est une sorte de bureau meublé d'une armoire, d'une table de travail, d'un fauteuil, d'une bibliothèque et d'un coffre. Le tout est en bois et semble avoir parfaitement résisté aux atteintes du temps. L'armoire est fermée à clé et la serrure est piégée. Dès l'ouverture, une explosion se produit causant la perte de 2 points de vie à tous ceux se trouvant dans un rayon de deux mètres. L'armoire, une fois ouverte est totalement vide. La table de travail est encombrée de nombreux objets : bougeoirs en argent, plumier, encrier, cire à cacheter etc.. Elle est aussi munie d'un tiroir fermé à clé mais facile à forcer. Dans ce tiroir, on pourra trouver : un sceau représentant un oeil ouvert surmonté d'une couronne, une chaîne en or massif d'une très grande valeur et un médaillon d'or également. Le médaillon est un porte-bonheur qui permet, en le portant, d'obtenir un bonus permanent de 5 points de SAN. Le coffre, qui est en métal, n'est pas fermé à clé, mais son ouverture est protégée par une sorte de sort magique qui se déclenche à l'ouverture. Tout personnage ratant un jet de SAN en ouvrant le coffre le refermera immédiatement et refusera à jamais de tenter de l'ouvrir de nouveau. Dans le coffre, les investigateurs trouveront un sac de cuir contenant environ 200 pièces d'or très anciennes, un coffret de bois renfermant de splendides bijoux (un bracelet d'or et d'ivoire, une bague en or et argent, une chaîne en or et en platine et un lourd bracelet d'or incrusté

d'émeraudes). Dans un long sac de cuir, au fond du coffre, est caché un impressionnant fléau d'armes qui permet à celui qui sait (ou apprendra) l'utiliser de combattre en occasionnant des dommages équivalents à ceux d'un fusil. La bibliothèque, elle, présente une trentaine d'ouvrages rédigés dans une langue complètement incompréhensible pour les émissaires. Sur le dessus poussiéreux de ce meuble est cachée une clé qui seule permet d'ouvrir la porte, située dans un angle de la pièce et qui conduit dans la salle suivante.

■ Pièce 5

Tout est sombre, très sombre, et les moyens d'éclairage dont disposeront les investigateurs n'auront qu'un demi-rendement. La salle est immense et son plafond perdu dans les ténèbres doit être au moins haut de 20 mètres. Une épaisse couche de poussière s'étend partout sur le sol et les murs de marbre. Au sud de la pièce, loin de l'entrée, se dresse une imposante estrade devant laquelle sont posées deux énormes vasques de pierre manifestement destinées à recevoir un quelconque combustible d'éclairage. Sur l'estrade est installé un massif autel de pierre de forme ovoïde. L'autel est constellé de tâches brunâtres et curieusement vide de la moindre trace de poussière. Non loin de l'autel, sur une petite table rectangulaire se trouvent un calice d'or, un scalpel de pierre et un lourd pilon. Derrière l'autel, dans une niche aménagée dans le mur, se tient une énorme statue de l'enfant à tête d'homme. La statue tend ses mains vers l'autel comme pour recevoir une offrande. En s'approchant, les investigateurs

pourront constater que la main droite de la statue est tachée de marques brunes qui ne peuvent pas être autre chose que du sang séché. Dans sa main gauche, repose une splendide mais curieuse pierre précieuse. Elle a la taille d'un oeuf et est bicolore. La moitié de ses facettes est rouge, l'autre est verte. Les investigateurs se trouvent, sans aucun doute, devant la pierre des Dieux Oubliés, devant ce qui leur vaut de se trouver dans ce monde qui n'est pas le leur. Il va leur falloir maintenant la prendre, ce qui ne se fera pas sans difficultés. Voyons d'abord ce qu'il convient de faire pour éviter les complications : pour s'emparer sans dommage de la pierre, il suffit de porter au cou le médaillon trouvé dans la pièce 4. Si cela est le cas, le porteur du médaillon pourra tout simplement prendre la pierre sans qu'il ne se passe rien. Il est cependant possible, que les investigateurs ne pensent pas à porter le médaillon. Si c'est le cas, la pierre est protégée par une succession de pièges magiques qui risquent de mettre considérablement à mal les imprudents qui tenteront de s'en emparer. Tout d'abord, il se dégagera des yeux de la statue trois rayons de lumière violacée : le premier causera à sa victime une brûlure très profonde causant la perte de 1 à 12 points de vie ; le second en frappant paralysera durant 1 à 4 heures l'investigateur qui aura la malchance de se trouver sur son chemin, cette paralysie aura pour effet secondaire la perte définitive de deux points de dextérité ; enfin, le dernier rayon aura pour effet une peur immense à laquelle il ne sera possible de résister qu'avec un jet de SAN réussit d'au moins 10 points. Si ce jet est raté, la perte de points de SAN sera de 2 à 40 points. Si après ces pièges, les investigateurs insistent encore sans porter le médaillon, de la bouche de la statue partira une langue de feu qui causera à ses victimes une perte de 1 à 10 points de vie (le feu pourra toucher au plus 2 personnes). Enfin, si les investigateurs sont encore de ce monde et qu'ils persévèrent, ils seront attaqués par 10 boules de feu qui exploseront à leur contact occasionnant 1 à 12 points de dommages à celui ou à ceux qu'elles toucheront. Une fois que tous ces pièges auront fonctionné, si il reste encore des survivants, il n'y aura plus le moindre danger à prendre la pierre.

QUITTER LE TEMPLE

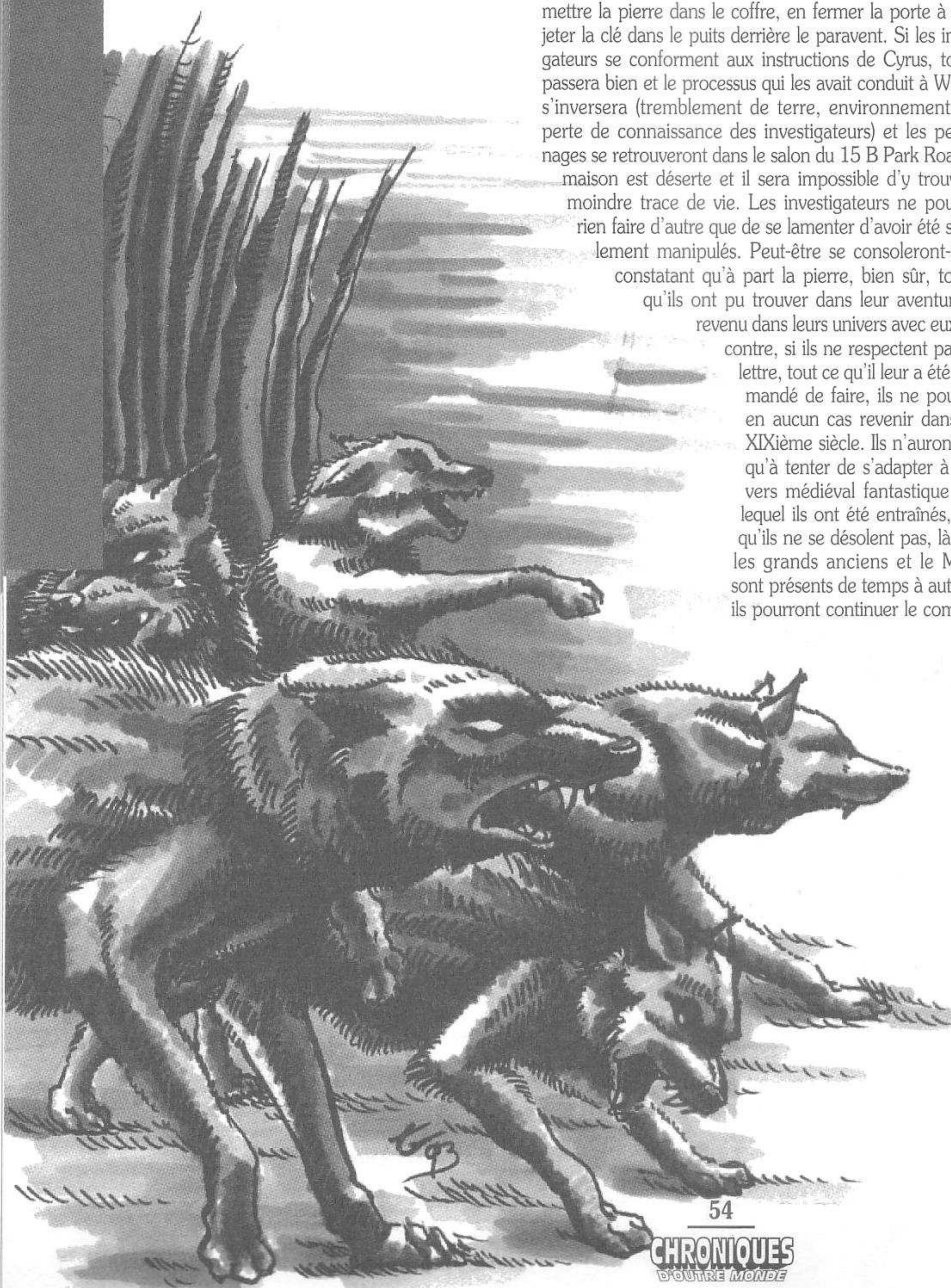
Une fois que les investigateurs auront réussi à prendre la pierre, à moins qu'ils ne soient tous morts, ils pourront envisager de prendre le chemin de la sortie. Pour se faire, il leur suffira de retraverser toutes les pièces mais ils se rendront rapidement compte que leur progression devra être rapide. En effet, lorsque la pierre sera sortie de la main de la statue (que le médaillon soit utilisé ou pas), les dalles de marbre qui recouvrent murs plafonds et planchers commenceront à se fendiller, le sol tremblera de plus en plus violemment et les murs sous le marbres se fissureront de plus en

plus profondément. Les investigateurs n'auront bientôt plus aucun doute, le temple sera bel et bien en train de s'effondrer. Précisons que si les investigateurs replacent la pierre dans la main de la statue tout rentrera dans l'ordre, les lieux reprendront comme par magie leur aspect premier. Malheureusement cette action aura également pour conséquence de réactiver les diverses protections magiques de la pierre et tout sera à recommencer. La seule véritable solution sera la fuite, un sauve qui peut que le MJ pourra corser par quelques jets sous dextérité et jets de compétences. Au mieux, lorsque les investigateurs se retrouveront à l'extérieur, la tour s'effondrera comme un château de cartes, provoquant un tremblement de terre qui sera ressenti des kilomètres à la ronde. Une fois la poussière dissipée, les investigateurs pourront se reposer un peu en observant les étranges phénomènes qui sui-

vront l'effondrement de la tour. Lentement, comme dans un film au ralenti, les décombres de la tour disparaîtront, et au bout de 2 ou 3 heures il ne restera aucune trace de son existence. La clairière ressemblera à une paisible clairière, avec sa population d'insectes, d'oiseaux ou de petits rongeurs.

ET MAINTENANT ?

Une fois en possession de la pierre, les investigateurs n'auront plus qu'à retourner à Walskiff pour suivre les directives laissées par Cyrus. Ce voyage se passera sans encombre, à moins que le MJ souhaite le contraire. Il pourra alors compliquer les choses en faisant croiser les chemins des émissaires par une meute de loups affamés ou toutes autres attaques du même genre. Une fois de retour dans le village, les investigateurs retrouveront la maison dans l'état dans lequel ils l'ont laissée. Dans la pièce salon qui sert de passage entre les deux mondes, ils devront mettre la pierre dans le coffre, en fermer la porte à clé et jeter la clé dans le puits derrière le paravent. Si les investigateurs se conforment aux instructions de Cyrus, tout se passera bien et le processus qui les avait conduit à Walskiff s'inversera (tremblement de terre, environnement flou, perte de connaissance des investigateurs) et les personnages se retrouveront dans le salon du 15 B Park Road. La maison est déserte et il sera impossible d'y trouver la moindre trace de vie. Les investigateurs ne pourront rien faire d'autre que de se lamenter d'avoir été si facilement manipulés. Peut-être se consoleront-ils en constatant qu'à part la pierre, bien sûr, tout ce qu'ils ont pu trouver dans leur aventure est revenu dans leurs univers avec eux. Par contre, si ils ne respectent pas à la lettre, tout ce qu'il leur a été commandé de faire, ils ne pourront en aucun cas revenir dans leur XIX^{ème} siècle. Ils n'auront plus qu'à tenter de s'adapter à l'univers médiéval fantastique dans lequel ils ont été entraînés, mais qu'ils ne se désolent pas, là aussi les grands anciens et le Mythe sont présents de temps à autres et ils pourront continuer le combat■



SQUARE

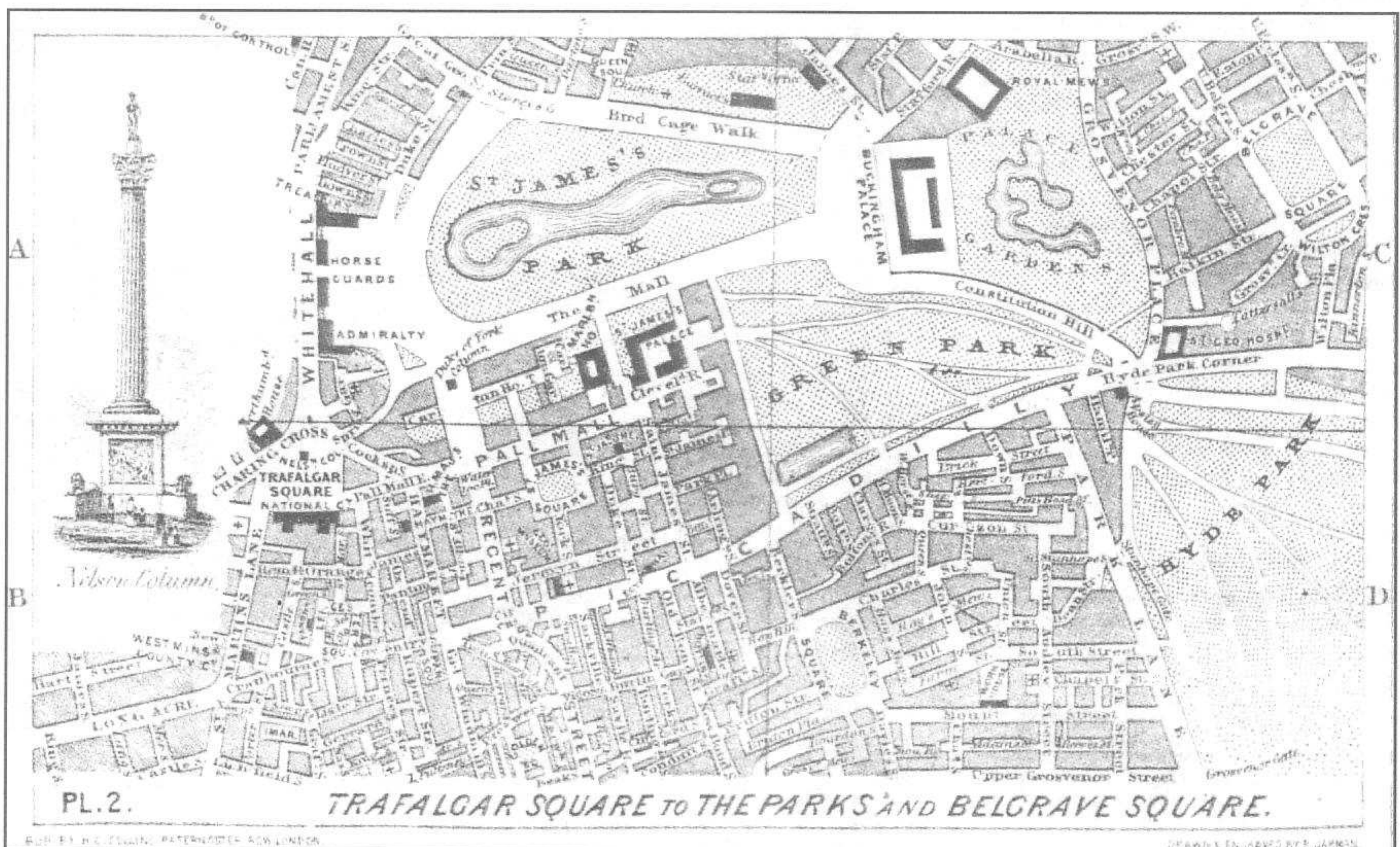
Londres 1920, des événements étranges et effrayants ont pour théâtre le luxueux quartier de West End, à deux pas de Buckingham Palace. Les investigateurs débutants à qui vous proposerez cette aventure, n'auront de cesse d'en résoudre les énigmes même si cela doit leur donner quelques sueurs froides ou, qui sait, un peu plus.

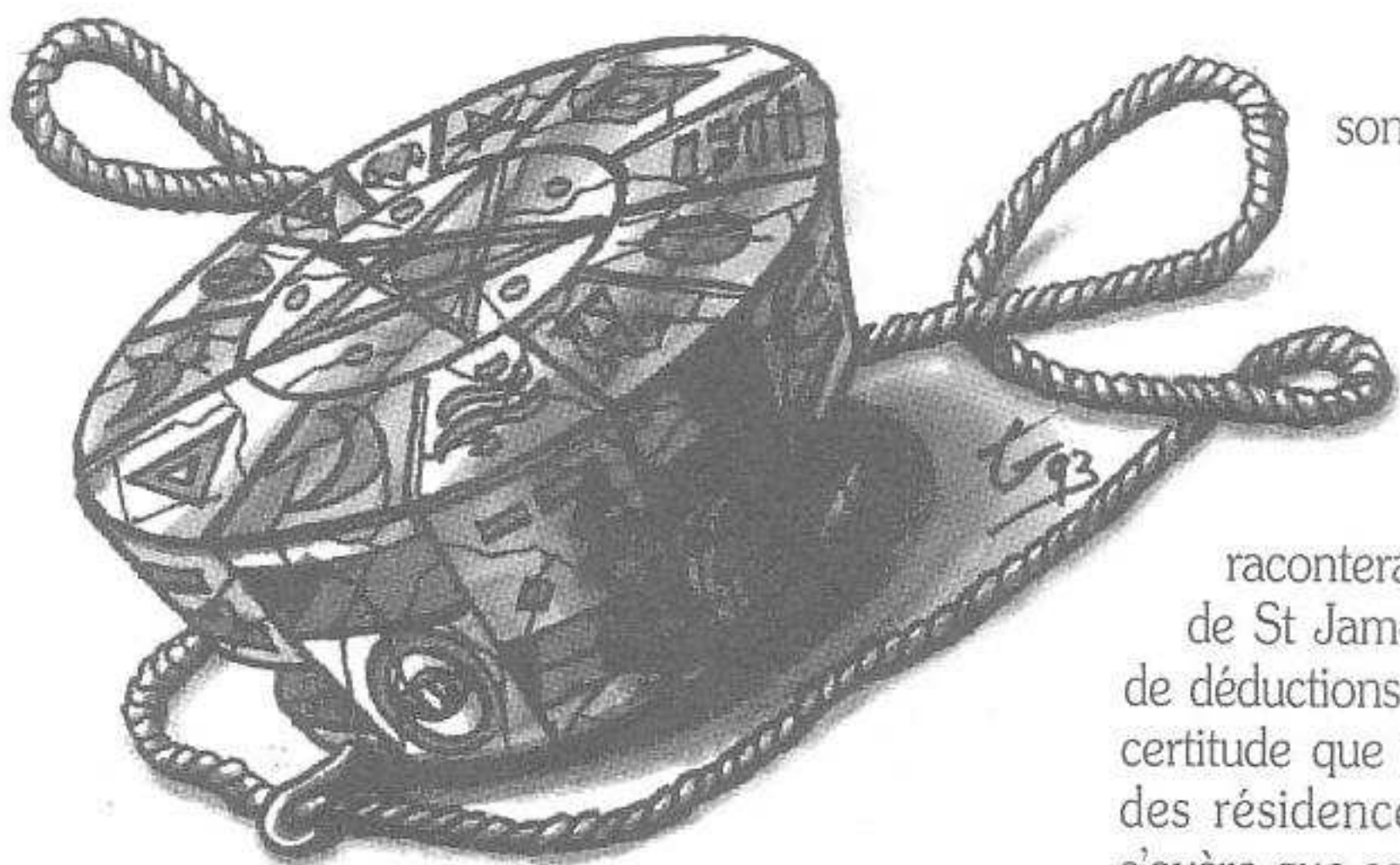


ous sommes en décembre, comme il se doit, le temps est froid et pluvieux sur la capitale de l'empire britannique. A quelques jours des fêtes de fin d'année, les investigateurs sont réunis chez l'un de leurs vieux amis : sir Archibald Townstone. La conversa-

tion roule sur les événements abominables qui ont secoué la ville au cours des dernières semaines. Dans la confortable demeure du riche industriel, sir Bolton St, les convives, malgré leurs efforts, ne peuvent parler d'autre chose que de la série de meurtres terrifiants qui a profondément choqué les londoniens des plus puissants aux plus humbles. Tout a commencé le 30 novembre. Par une nuit glacée, alors que la cité reposait paisiblement, un hurlement abject secoua les vieilles

pierres des très respectables demeures de Saint James Square. Alerté par les cris, un policeman en faction à l'angle de King street s'élança vers St James. Là, dans la lueur vacillante des réverbères, il découvrit, à moins d'un mètre de la statue, le cadavre d'un homme baignant dans une large mare de sang. Dès le lendemain, le crime faisait la une de tous les quotidiens qui insistaient sur l'horrible conclusion de l'autopsie pratiquée avant l'aube : l'homme assassiné, un respectable médecin d'Harley street, avait été déchiqueté. Le corps examiné par les légistes n'était plus qu'une pulpe sanglante, mélange de chairs arrachées et d'os broyés. Les médecins n'eurent, alors, aucune idée de ce qui avait bien pu mettre la victime dans un tel état. Pourtant, un début d'explication aurait été bien utile à Scotland Yard qui, à peine chargé de cette délicate enquête, fut averti, dans l'après midi, qu'un second cadavre, dans le même état que le premier, avait été découvert par un domes-





tique dans la cave d'une maison de St James. Le mort, vêtu comme un mendiant, ne put être identifié et l'on ne put expliquer comment il s'était introduit dans la luxueuse maison où personne ne l'avait invité. A partir de ces deux assassinats hors du commun, Londres s'enfonça dans l'horreur. Chaque nuit, malgré les rondes de police renforcées et les précautions grandissantes, deux nouveaux meurtres étaient commis. A chaque fois, la première victime était un notable et la seconde un clochard, un vagabond. A chaque fois, les victimes étaient retrouvées dans le périmètre immédiat de St James Square. Lorsque personne n'osa plus sortir à la nuit tombée, les crimes eurent lieu dans les maisons même, sans que rien ne semble pouvoir y mettre fin et sans que l'enquête n'ait progressé du moindre pas. C'est lorsque la huitième victime fut trouvée que l'opinion publique sut qu'en plus des sévices déjà connus, les morts avaient eu le cœur arraché et que cet organe avait, dans tous les cas, disparu. Dans les salons de sir Archibald, on discute avec animation de la terrible affaire et de la récente proposition parue le jour même dans le Times. Dans les colonnes du journal, les britanniques ont en effet pu lire que le célèbre milliardaire Oscar Woodspike offrait l'énorme récompense de 50 000 livres à quiconque permettrait l'arrestation de l'assassin désormais responsable de plus de 30 meurtres. Parmi les invités de sir Archibald, un jeune homme ne manquera pas d'attirer l'attention des investigateurs : journaliste au Star, John Newcombes affirme en effet à qui veut bien l'écouter qu'il a découvert la cachette de l'assassin. Comme les enquêteurs n'ont pas voulu le croire, il a décidé de s'en occuper lui-même et d'empocher les 50 000 livres. Cela, à moins que des hommes courageux acceptent de se joindre à lui. Dans ce cas, il partagera la récompense en parts égales.

JOHN NEWCOMBES

C'est un jeune homme assez sympathique d'environ 25 ans. Il est d'un caractère plutôt agréable quoique souvent exalté. Journaliste,

son poste de débutant le cantonne aux "chiens écrasés" besogne dont il ne rêve que de sortir.

Gageons que les investigateurs s'intéresseront à lui et engageront la conversation.

Très excité, Newcombes leur racontera qu'il étudie l'affaire du meurtrier de St James depuis le début et qu'à partir de déductions dont il est fier, il est arrivé à la certitude que le monstre se cache dans l'une des résidences de la place. A l'écouter, il s'avère que ses arguments sont plus que plausibles et qu'il a vraiment étudié l'affaire dans ses moindres détails. Ses conclusions, résultat d'intuitions et de déductions solides sont tout à fait acceptables. Si les investigateurs savent le mettre en confiance, il leur proposera de venir avec lui, dès le lendemain, dans un hôtel particulier sis au 3 St James square. C'est la résidence londonienne d'un vieux noble du Sussex qui passe le plus clair de son temps sur ses terres campagnardes. Depuis presque un an, la grosse maison est vide. En partie ruinée, le propriétaire n'a pas les moyens d'y entretenir une domesticité à l'année. La veille, Newcombes est parvenu à prendre une empreinte de la serrure et il est désormais en possession d'une clé ouvrant la maison. Le jeune journaliste expliquera encore que cet hôtel n'a pas été fouillé par la police qui s'est contentée de vérifier que les serrures et les volets n'avaient pas été forcés. Si les investigateurs sont d'accord, il leur proposera de les retrouver le lendemain devant le 3 St James sq à midi. Il leur conseille de prendre des vêtements chauds et confortables, de se munir d'armes et de lanternes et, bien sûr, de ne parler à personne de la petite expédition qu'ils feront avec lui. Il quittera ses nouveaux amis en leur affirmant une dernière fois que, si il ignore tout des mobiles du meurtrier, il est absolument certain qu'il ne peut se cacher ailleurs que dans l'hôtel désert. Aux investigateurs de décider de ce qu'ils vont faire, précisons seulement qu'ils n'ont aucune raison particulière de se méfier du journaliste. A eux de prendre toutes les précautions nécessaires en vue de leur expédition du lendemain.

LE 3 ST JAMES SQUARE

Cet hôtel d'apparence cossue se trouve presque au coin du square, dans sa partie nord-est. Il est séparé de la rue qui fait le tour du petit parc par une grille basse légèrement attaquée par la rouille. Le portillon de la grille n'est pas verrouillé et il sera facile d'accéder aux quelques marches qui conduisent à la porte d'entrée. Cette porte est imposante, en chêne massif, décorée d'un heurtoir de cuivre verdit. D'épais volets métalliques ferment les fenêtres. John Newcombes attend les investigateurs en haut des marches. Sans se cacher, dès qu'il les aperçoit, il leur fait joyeusement signe de venir le rejoindre. Cela fait, il extrait de sa poche une grosse clé toute neuve et l'introduit dans la serrure. Cette dernière joue alors sans effort et il n'y aura plus qu'à pousser la porte pour entrer dans la maison dont une odeur de renfermé et de poussière jaillira aussitôt.

LE REZ-DE-CHAUSSEE

Dès la porte ouverte, Newcombes entrera dans la maison, invitant du geste les investigateurs à le suivre. Dès que tous sont entrés, il s'empressera d'allumer une lanterne puis ira refermer la porte en se contentant de la pousser sans la refermer à clé. Le groupe se trouve dans un vaste hall au sol dallé et aux murs sales recouvert d'une vieille peinture craquelée. Une forte odeur de renfermé, de moisissure et d'humidité règne dans la pièce où il fait plutôt froid. Dans ce hall, il n'y a aucun meuble. Le centre du mur faisant face à l'entrée est percé d'une double porte de bois au vernis abîmé. Sur le sol, recouvert de poussière, il n'y a aucune trace d'un passage récent. De l'autre côté de la porte, les investigateurs découvriront un second hall aussi poussiéreux que le premier. Dans l'angle Nord-Ouest de cette pièce s'élève un large escalier de chêne qui n'a pas vu de cire depuis bien longtemps. Les épaisses toiles d'araignées qui l'encombrent par endroit prouvent, à l'évidence, que personne ne l'a emprunté depuis plusieurs mois. Il y a dans cette pièce une atmosphère assez désagréable faite d'abandon, d'humidité, d'usure et de froid. Les murs sont lépreux, les dalles du sol abîmées en de nombreux endroits. Trois portes sont visibles, toutes en mauvais état. La première donne sur un salon, la seconde sur une cuisine, la troisième sur une salle de repas.

■ Le salon

C'est une grande pièce de réception qui a dû connaître de meilleurs jours. Il y a de nombreux meubles recouverts de housses en tissu. Tout y est vieux, assez sale, humide, poussiéreux et plutôt lugubre. Le MJ pourra décrire à ses investigateurs un mobilier d'époque victorienne, de prix, laissant penser que le propriétaire eut de meilleurs jours avant de ne plus pouvoir entretenir sa demeure. Il insistera sur l'ambiance froide, austère et attristante de l'endroit. Pour l'instant, rien n'y est cependant de nature à les inquiéter. Tout laisse à penser que la maison est déserte et ce depuis assez longtemps. Le salon ne communique avec aucune des autres pièces du rez-de-chaussée.

■ La salle de repas

Du même style que le salon, le mobilier qui se compose d'une grande table, de chaises et de deux vaisseliers est également protégé par des housses. L'ambiance est identique à celle du salon. Cependant, en réfléchissant un peu au plan de la maison tel que l'on peut le deviner en ayant examiné l'extérieur et les deux halls, il semble étrange de ne pas voir au moins une autre porte dans cette pièce. Il y en a effectivement une dans le centre du mur sud mais elle est masquée dans les boiseries qui recouvrent la cloison. Elle ne devrait pourtant pas être très difficile à trouver si les investigateurs la cherchent avec un minimum de sérieux (un tirage trouver objet caché permettra de découvrir rapidement la porte secrète et son système d'ouverture). Pour ouvrir la porte une fois son

emplacement délimité, il suffit de faire jouer l'une des baguettes de bois décorant les boiseries. Cela fait, les investigateurs pourront entrer dans le bureau (voir plus loin).

La cuisine

Cette pièce donne sur l'arrière de la maison, où se trouve un jardinet en friche. La pièce est encore plus triste et sale que le restant du rez-de-chaussée. Des meubles gras couverts de poussière et de tâches de moisissure, un évier ébréché, un poêle graisseux etc. Dans un angle, non loin de la porte qui donne sur le jardin, il y a un escalier de bois qui s'enfonce dans le sol pour conduire à l'évidence vers une cave. Newcombes, à ce stade des recherches sera d'avis de terminer (si ce n'est pas déjà fait) de fouiller le rez-de-chaussée, puis de passer aux étages avant de revenir voir ce qu'il y a dans la cave.

Le bureau

Son accès est donc caché par une porte secrète relativement habilement masquée. A l'instant précis où le premier des visiteurs entrera dans la pièce, un hurlement lugubre résonnera soudainement dans la maison, semblant venir de toutes les directions à la fois. Ce cri est tellement effrayant, plus horrible que tout ce qu'il est possible d'imaginer, que tous les investigateurs devront faire un jet de SAN. Ceux qui manqueront ce tirage perdront 1 à 12 points. Par contre, dès que le cri s'est fait entendre, John Newcombes a laissé échapper une légère plainte, a porté la main à sa poitrine et est tombé sur le sol, terrassé par une crise cardiaque provoquée par l'horreur qui s'est emparée du journaliste lorsqu'il a entendu le cri. Il n'y aura, malheureusement, plus rien à faire pour lui. Même des soins immédiats ne pourront le sauver. Aux investigateurs de décider de ce qu'il convient, désormais, de faire. Soit abandonner le cadavre pour un temps et continuer leurs recherches, soit prévenir les autorités en quittant la maison avec le corps du journaliste. Si c'est cette solution qui est choisie, il y aura de fortes chances qu'ils aient quelque mal à expliquer ce qu'ils faisaient dans la maison et comment ils y sont entrés. De plus, une fois qu'ils auront réussi à s'expliquer, il y aura peu de chance que la police leur laisse poursuivre leurs investigations. Elle se chargera elle-même de la suite des recherches. Revenons maintenant à la pièce où gît le pauvre Newcombes. Une fois passée la juste affliction ressentie en constatant la mort du détective, les investigateurs devront, dès leur premier regard circulaire dans le bureau, faire un nouveau jet de SAN. En effet, le cadavre en état de décomposition avancée qui se trouve assis dans le fauteuil (derrière un grand bureau), ainsi que l'odeur abjecte qui s'en dégage ont de quoi traumatiser les plus braves. Ceux qui manqueront ce tirage perdront de nouveau 1 à 12 points de SAN. La pièce est donc un bureau, ses dimensions sont assez vastes et il est plutôt plus propre que le reste de la maison. Des étagères de bois sombre occupent les murs et sup-



portent de très nombreux ouvrages, la plupart très anciens. Si les investigateurs regardent de plus près les livres, ils constateront que tous traitent de démonologie, d'occultisme, de magie noire et autres sujets tout aussi réjouissants. Vers le fond de la pièce se trouve donc le bureau, une lourde table de travail de bois sombre. Dans le fauteuil du bureau se tient le cadavre. C'est celui d'un vieil homme, mort depuis plusieurs semaines. La cause du décès est on ne peut plus évidente car toute la partie arrière de la boîte crânienne est défoncée. Au centre de la pièce, incrusté dans le plancher, il y a un curieux plan de Londres réalisé en mosaïque de couleur. A proximité de ce plan, un lutrin de bois est visible. Sur ce lutrin, un livre très ancien est posé. Ses pages parcheminées sont couvertes de runes et autres signes et symboles ésotériques (le livre permet à celui qui sait correctement l'utiliser de se téléporter à n'importe quel endroit de la capitale). Sous le bureau, les investigateurs pourront voir un tapis. Il leur suffira de rouler ce tapis pour découvrir une trappe qui cache un escalier étroit s'enfonçant dans le sol, nous y reviendrons plus loin. Enfin, derrière l'un des rayonnages, il sera possible de trouver un petit coffre incrusté dans le mur. Ce coffre qu'il faudra forcer, renferme divers papiers sans intérêt et un sac de cuir contenant cinq cent livres en pièces d'or d'une livre. Les pièces datent de 1830. En les examinant de près, les investigateurs devraient se rendre compte qu'ils ont trouvé de fausses pièces très bien imitées, de simples pièces de cuivre recouvertes d'une fine couche d'or.

■ L'escalier sous le bureau

Il est en bois blanc, usé et branlant. En examinant les marches poussiéreuses, il sera possible d'y découvrir deux types d'empreintes. Les premières ont été laissées par des pieds d'homme chaussé de lourdes chaussures cloutées. Les autres empreintes sont plus particulières, elles semblent avoir été laissées par un pied nu long et très large. Un spécialiste pourrait reconnaître l'empreinte du pied d'un grand primate. L'escalier aboutit directement dans la première pièce de la cave secrète.

■ LES ÉTAGES

Ils sont au nombre de deux dominés par un vaste grenier. Il est inutile d'en faire une description détaillée. Si les investigateurs veulent y faire un petit tour, le MJ leur décrira une suite de pièces désolantes de saleté, d'humidité, avec des meubles vieillots recouverts de housses, des papiers peints déchirés par endroits, une atmosphère de désolation et rien d'intéressant à trouver. Pour ce qui est du grenier, il est totalement vide à part une couche de poussière particulièrement épaisse, d'immenses toiles d'araignées et de nombreux insectes plus ou moins antipathiques.

LA CAVE

Elle se découpe en deux parties, la cave normale et la cave secrète. Pour ce qui est de la cave normale, l'escalier de la cuisine y conduit

directement. C'est une grande salle très vaste et humide, avec toujours beaucoup de poussière et de toiles d'araignées. La salle est encombrée de tout un bric à brac sans intérêt : fers tordus, vieux objets rouillés etc. Il est manifeste que personne n'y a mis les pieds depuis des années. Vers le fond, les investigateurs pourront voir une épaisse porte de métal très solide et munie d'une grosse serrure de sûreté (la clé de cette porte se trouve dans l'un des placards de la cuisine). Derrière cette porte se trouve la partie secrète de la cave.

LA CAVE SECRETE

Il est possible d'y accéder soit par la cave normale en ouvrant la porte de métal, soit en descendant l'escalier caché sous le bureau. Avant que les investigateurs y fassent leur entrée, le MJ n'oubliera pas de faire retentir une nouvelle fois le hurlement terrifiant, soit dans le cours de leur descente dans l'escalier sous le bureau, soit alors qu'ils s'apprêtent à ouvrir la porte de métal. Il sera possible dans les deux cas de faire tirer un jet de SAN, mais ce ne sera pas obligatoire.

■ La première pièce

Elle est de forme carrée et totalement carrelée de dalles de faïence blanche. Un éclairage au gaz, plus moderne que le système vieillot du reste de la maison permet d'éclairer la pièce. Contre un mur, une longue et lourde table de pierre avec un évier est visible. Elle est constellée de taches de sang. Sur le mur opposé, il y a une porte de métal munie d'un judas. Au moment précis où les investigateurs s'approcheront de cette porte, le hurlement terrifiant se fera de nouveau entendre et elle s'ouvrira violemment. Un énorme gorille absolument horrible jaillira alors et attaquera les investigateurs avec une incroyable sauvagerie. Cette bête féroce étant un peu particulière (voir l'explication), nous laisserons au MJ le soin d'en définir les caractéristiques. Si les investigateurs survivent à cette attaque, ils pourront fouiller la seconde pièce de la cave secrète. Ils n'y découvriront d'ailleurs rien de bien intéressant car elle est totalement vide. Ce n'est que l'autre de la bête.

L'EXPLICATION

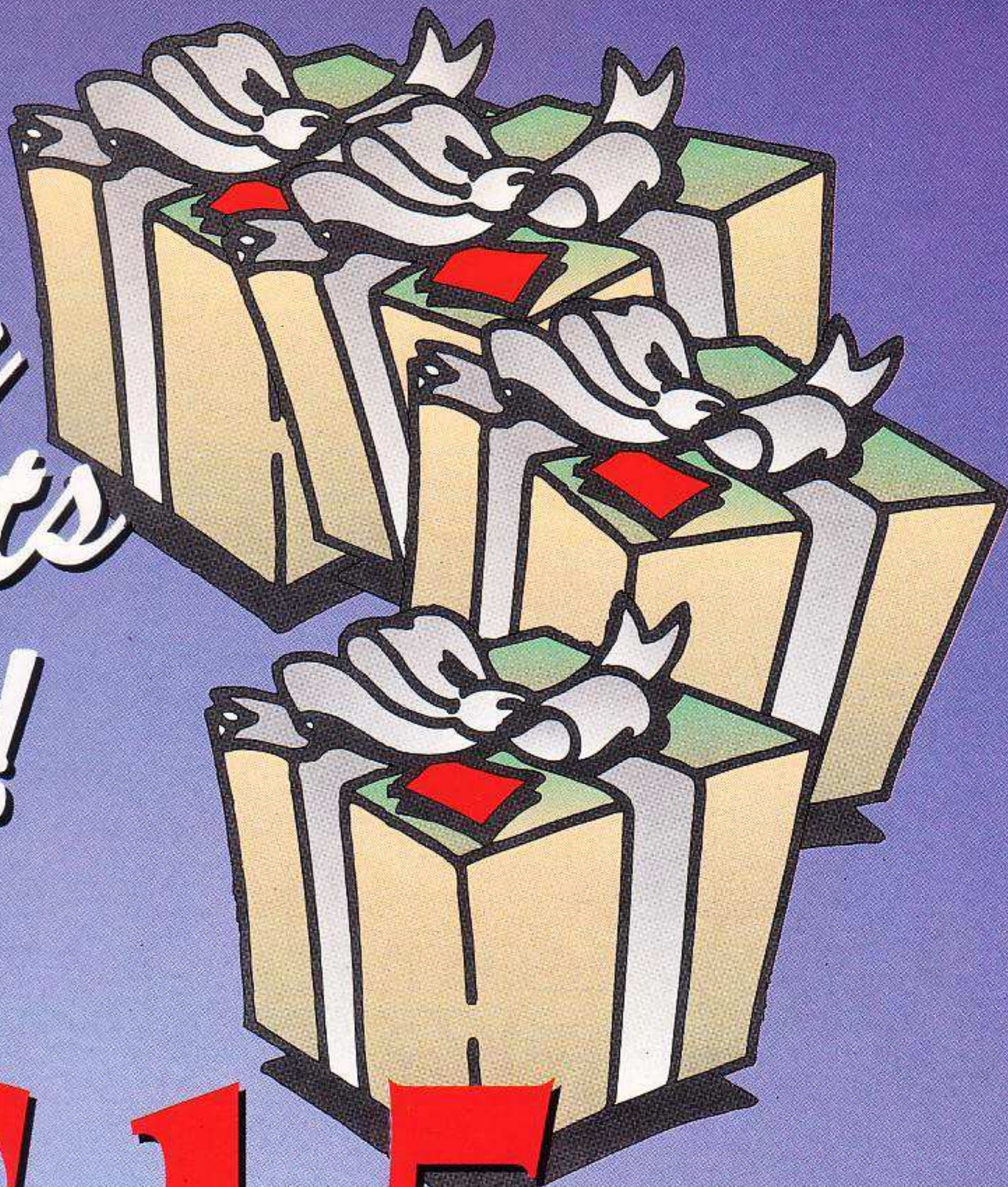
Lord Blount, le propriétaire de la maison a passé de longues années dans les différentes colonies de la couronne et dans tout l'extrême orient. Il y a conçu une dévorante passion pour les sciences occultes. De son dernier voyage, il a ramené un grand singe carnivore, l'un des derniers survivants d'une espèce considérée comme divine par les indigènes. Suite à des problèmes imprévus, le vieux lord n'a pu, comme il l'espérait, conduire le singe dans sa propriété du Sussex. Il a été contraint de l'installer dans une cave spécialement aménagée dans le sous-sol de sa résidence londonienne; Blount avait ramené le singe géant car la pré-

sence de l'animal était nécessaire à la pratique de certaines expériences magiques qu'il désirait conduire. Il se rendit rapidement compte que cela n'était que croyance indigène sans réalité, mais il ne put se résoudre à se débarrasser du singe. Il confia à son seul détective, William Hurt, la charge de s'occuper du primate qu'il oublia rapidement pour se consacrer à sa passion pour la magie. Durant plusieurs mois, Hurt s'occupa du singe qui grandit et devint adulte. Très dangereux et incroyablement féroce, il montrait pourtant une réelle affection pour Hurt avec qui il se montrait toujours docile. Le domestique, quant à lui, s'était attaché au monstrueux animal n'hésitant pas à voler son maître pour se procurer l'énorme quantité de nourriture nécessaire au singe. Vint un jour, où Lord Blount décida de s'établir pour la presque totalité de l'année dans sa propriété du Sussex. Ne sachant pas quoi faire du singe dont son domestique venait de lui rappeler l'existence, il finit par se décider à le tuer. Il fit venir Hurt dans le bureau secret où il se livrait à ses expériences et il lui communiqua sa décision de supprimer l'animal lui demandant de s'en charger au plus tôt. Hurt, consterné, se rebella et refusa d'obéir à son maître. Enervé par cette attitude, Blount fut pris d'une véritable crise de fureur et, hurlant comme un dément, il se rua sur le domestique qu'il commença à corriger à l'aide de sa lourde canne de bois. La scène se prolongea quelques instants, avant que rendu fou par les cris du seul être pour lequel il avait de l'affection, le grand singe surgit de sous le bureau et écrasa d'un seul coup de patte la nuque de Blount. Depuis ses événements qui l'ont rendu à moitié fou, William Hurt a commencé à utiliser les pouvoirs créés par son maître pour sortir de la maison avec le singe et pour lancer ce dernier sur d'innocentes victimes, suivant un plan issu de son cerveau malade.

OU IL EST QUESTION DE FIN

Une fois que les investigateurs auront tué le singe, ils auront débarrassé Londres du terrifiant criminel de St James Square. Ils n'auront cependant aucun élément leur permettant de comprendre pourquoi le singe tuait les habitants du quartier. Sans doute n'auront-ils pas compris grand chose à la présence du primate dans la vieille maison. Des explications ils pourront peut-être en obtenir si ils attendent que sonnent vingt trois heures. C'est à ce moment que Hurt reviendra d'un voyage d'une journée dans le Sussex (où il se rend pour faire croire que son maître est toujours vivant). Au MJ de décider comment pourra se passer la rencontre entre Hurt et les investigateurs sachant que le domestique est fou à lier, dangereux et armé d'un colt 45 dont il sait parfaitement se servir. Hurt a une quarantaine d'années, il a une force peu commune. Si les investigateurs parviennent à éviter le combat immédiat, peut-être pourront-ils faire avouer à Hurt les quelques éléments d'explication qui précèdent■

- Jouez
- Cumulez vos points
- Gagnez !



3615

MALIN

*N'attendez plus
pour gagner !*

Jouez...

en donnant la bonne réponse

Cumulez...

Sur 3615 MALIN, vos points gagnés sont mémorisés et cumulés. Ces points sont figurés sous forme de pièces d'or, à chaque centaine de pièces gagnées, vous possédez un lingot nouveau dans votre coffre.

Gagnez...

Un grand choix de cadeaux à sélectionner dans la boutique.

3615 L'AVENIR

**TOUTE L'ASTROLOGIE
À VOTRE SERVICE SUR MINITEL**

PREVISIONS 1993

Votre thème astral
Votre horoscope chinois
Les signes et leurs affinités
Les signes et leurs carrières
Le Yi-king - Les biorythmes
Votre horoscope au quotidien
Le portrait des signes
Les tarots par thèmes
La numérologie

36.65.76.54

*Chaque jour,
votre Horoscope personnalisé*

PRIX DE L'APPEL : 3,65F

36.68.71.00

*Prévisions : Jour, Mois, Année
Astro Couple*

2,19 LA MINUTE