

Bilan et Perspectives du Jeu de Rôle Français

Dossier :
Jeu et Pouvoir

DRAGON

RADIOUX

Jeux de Rôle
Jeux de Plateau

No 21 - Septembre 89

Scénarios

AD&D®, Koros,
Appel de Cthulhu,
Aux armes Citoyens.

M 3327 - 21 - 30,00 F



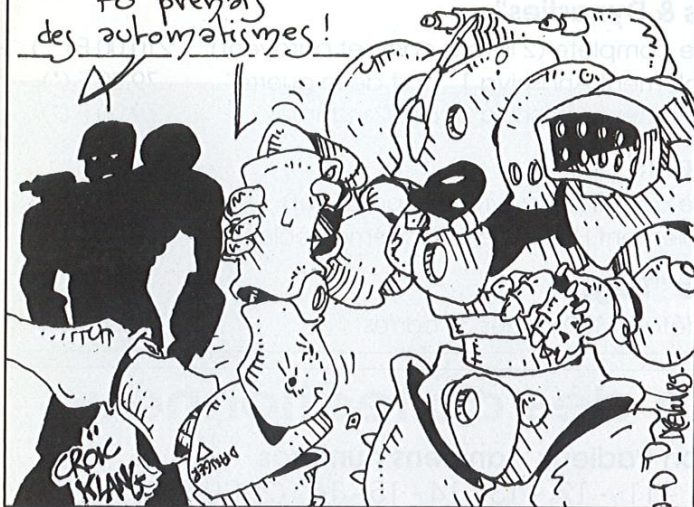
3793327030009 00210

230 FB - 8 FS - 5,5 \$ can

© Guy ROGER 89

Même pas une
pièce de cuivre!

Il était temps
que tu changes de jeux,
tu prenais
des automatismes!



Dragon Radieux n° 21 (Septembre 1989) - REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLE
Editeur : Editions Dragon Radieux - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64
Directeur de la publication : Paul Chion

Rédacteur en chef : Paul Chion, assisté de Philippe Méheut, Pierre Berclaz (rédaction suisse),
Serge Laget et Pierre Cléquin (encart jeux de plateau)

Secrétariat de Rédaction et abonnements : Pascaline Chion.

Comité de rédaction : Jean-Paul Tafari, Catherine Midy, Jean-Claude Julliard, Philippe Méheut,
Frédéric Ménage, Valérie et Jean Luc Bizien, Finn, Roger Barnoud, Olivier Némoz....

Dépôt légal : à parution. Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069

Publicité : Jean-Claude Julliard

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO (en plus des rédacteurs habituels) :

Laurent Trémel, Pierre Rosenthal, Olivier Fèvre, Philippe Coste, Jérôme Bocquet, Bertrand Coquio-
Cahier suisse : Nicolas Antille, Georges-André Brugger - J.P. Dorand, Christophe Aebi, Laurent
Gabella, Christophe Pythoud, Roboduck.

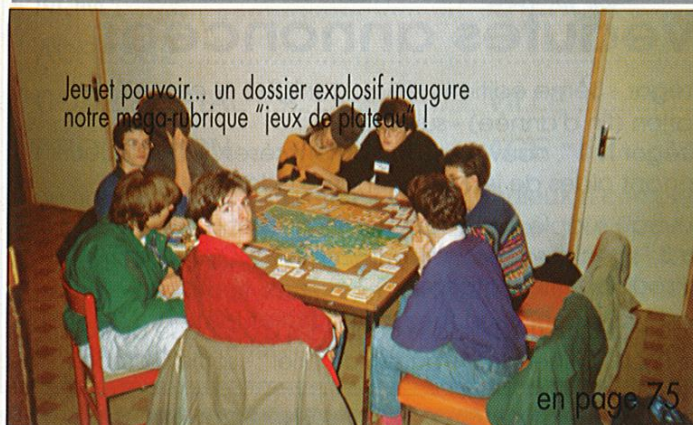
ADAPTATION DES TEXTES : Pascaline Chion.

ILLUSTRATEURS : Philippe Masson, Benoît Dufour, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Frank Drevon.
Couverture : Guy Roger.

MAQUETTE: Olivier NEMOZ, Paul CHION, Editions Dragon Radieux

IMPRESSION : Imprimerie J. PONCET Espace Comboire 38 ECHIROLLES.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : L'Ap-
pel de Cthulhu, version française est édité par Jeux Descartes - Règles Avancées de Donjons &
Dragons est un jeu TSR distribué en France par TRANSECOM S.A., Aux Armes Citoyens est édité
par CUBIC 6 - KOROS est un jeu de la collection UNIVERSOM, production SIROZ.



Jeux et pouvoir... un dossier explosif inaugure
notre mega-rubrique "jeux de plateau" !

en page 75

Sommaire

■ Scénarios

- P. 27 Cristal interdit
scénario pour "Koros"
- P. 32 L'enlèvement
scénario pour "Aux Armes Citoyens"
- P. 51 Subversion
scénario pour "Règles avancées de D&D"
- P. 56 Les Cryptes du temps
scénario pour "l'Appel de Cthulhu"

▼ Aides de jeu, infos

- P.9 VITRINES
Toutes les nouveautés disponibles en magasin
- P. 12 Notre dossier :
Bilan et perspectives du JDR français
- P. 16 Encyclopedia Ludica
La collection Universom
Banc d'essai Athanor
Interview de Pierre Rosenthal
- P. 41 Faites vos jeux
Infos sur la vie des clubs de jeu
- P. 46 IMAGIC
Encart réalisé par l'équipe suisse du DR

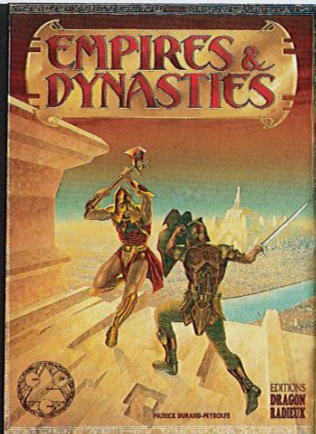
◆ Lecture

- P. 23 1/2/3 Nouvelles
Un détective modèle
- P. 50 1/2/3 Nouvelles
Amhelline
- P. 55 1/2/3 Nouvelles
Douce Nuit
- P. 64 Livres ouverts
Romans et BD - Cyberpunk
- P. 67 Doc Historique pour le MJ
Troubadours et Ménestrels
- P. 71 La lycanthropie
Superstition, folie ou transformation ?

▲ Jeux de Plateau

- P. 72 Billet doux
en guise d'introduction...
- P. 73 Banc d'essai JDPL
"Pictionnary" et "Ave Caesar" à la loupe
- P. 75 Dossier Jeux de pouvoir
Kremlin, Illuminati, Junta et les autres
- P. 80 Top Jeux

Dragon Radieux... en direct chez vous



Bon de Commande (écrire lisiblement SVP)

NOM :

PRENOM :

Adresse :

.....

.....

CODE POSTAL :

VILLE :

Commande les articles indiqués ci-contre et joins mon règlement (frais de port inclus) par chèque bancaire, postal ou mandat à l'ordre de :

Editions Dragon Radieux - Le Charbinat
38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64

Jeux et brochures

♦ Jeu "Empires & Dynasties"

- ☐ la boîte complète (2 livrets, carte et paravent) 210.00 F (**)
- ☐ le supplément Anashiva 1 "L'art de la guerre" 79.00 F (*)
- ☐ le supplément Anashiva 2 "La Mangoranii" 79.00 F (*)

♦ Jeu "Hurlements"

- ☐ la boîte complète (2 livrets, et paravent) 189.00 F (**)
- ☐ le supplément Hurlélune 1 "le XIème siècle" 79.00 F (*)

♦ Le monde de "Trégor"

- ☐ Atlas détaillé 120 pages 30 cartes 140.00 F (*)

Le coin des collectionneurs

♦ Revue Dragon Radieux - anciens numéros

2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 (25 F l'ex.)

17 - 18 - 19 - 20 (30 F l'ex.) - HS 2 "spécial scénarios" (40 F l'ex.)

entourez les numéros souhaités - N° 5 - 7 - 11 - 12 pratiquement épuisés.

♦ Revue Dragon Radieux n° 11 à 20 -

☐ collection reliée

Fabrication artisanale soignée, reliure pleine toile
bleu outremer, série limitée et numérotée

540.00 F Fco.

♦ Jeu "Hurlements" version luxe - tirage de tête numéroté

- ☐ le jeu (40 ex. disponibles) 250.00 F (**)
- ☐ Hurlélune 1 "Le XIème siècle" 99.00 F (*)
- ☐ Hurlélune 1, 2 et 3 version luxe en souscription 260.00 F Fco.

♦ Jeu "Laborinthus" version luxe - tirage de tête numéroté Editions E.C.G. (Suisse)

- ☐ le jeu (tirage limité) 695.00 F Fco.
- ☐ le supplément n°1 "Abraxas" 360.00 F (**)

Frais de port en supplément

(*) port brochures : 10 F l'une, 15 F les deux, franco pour 3 et plus.

(**) port jeux : 1 ex. 20 F, 2 ex. 30 F, franco pour 3 et plus.

port journaux : 5 F par numéro jusqu'à 3 inclus, franco au-delà.

frais de port gratuits sur tous nos produits pour les abonnés à la revue

Nouveautés annoncées

♦ **Le Monde de Trégor** - 3ème édition, revue, corrigée et complétée, nouvelle présentation (fin d'année) - suivi de "Chroniques de Trégor N°1", nouveau supplément réservé aux joueurs de Trégor, comportant aides de jeux et scénarios adaptés.

♦ **Hurlélune 2** nouveau supplément pour Hurlements et **Anashiva Reahna 3** "spécial scénarios pour Empires & Dynasties", les deux brochures disponibles fin Octobre.

♦ **"ARISTO"** - Jeu de Plateau sur la vie des courtisans à l'époque du Roi Soleil - création de Ph. Moucheboeuf, l'auteur de "Fief" - sortie Octobre.

Offre spéciale abonnement Dragon Radieux - Oriflam : 30 boîtes du jeu "Excalibur" à gagner !



Tirage au sort de 30 bulletins parmi tous ceux qui nous parviendront entre le 25/9/89 et le 25/11/89 (cachet de la poste faisant foi - règlement joint obligatoirement).
Les gagnants recevront une boîte du jeu "Excalibur" offerte par la Société Oriflam

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
PROFESSION AGE :

désire s'abonner à la revue Dragon Radieux à compter du n°22 pour

☐ une durée de un an (6 numéros - 150 F / 180 FF étranger)

☐ une durée de 2 ans (12 numéros - 280 F / 320 FF étranger)

participe au tirage au sort promotionnel Oriflam / Dragon Radieux.

Je joins mon règlement au présent bulletin, par chèque postal, chèque bancaire ou mandat-lettre à l'ordre de Editions Dragon Radieux.

**Bulletin d'abonnement
offre spéciale N°21
6 numéros 150 F**

(étranger 180 FF)

à retourner à

**Editions Dragon Radieux
Le Charbinat
38510 Morestel**

EDITO

Septembre, mois des vendanges ! Le Dragon Radieux nouveau cru est arrivé et nous espérons qu'il vous plaira.

Inutile de vous préciser quelles sont les angoisses de la grandiose équipe que nous avons rassemblée pour cette occasion, ni le trac du rédacteur en chef. Nous voici à nouveau dans l'arène, après quatre mois de silence, et nous souhaitons que la foule impatiente ne soit pas trop cruelle après nous. Il est parfois bon que les Dragons puissent un peu prolonger leurs siestes ! Ce numéro 21 marque le changement le plus important dans la (relativement longue) vie du journal. Nouvelle orientation avec notre ouverture aux jeux de plateau, élargissement important de notre diffusion avec le passage en kiosque, et volonté caractérisée de faire un pas en avant vers "l'Europe du jeu" en confiant la rédaction d'une partie de nos pages à nos amis suisses (tout en espérant que leur initiative sera suivie de près en Belgique...).

Il est cependant trois points sur lesquels nous affirmons notre volonté de ne pas vouloir changer :

- assurer la promotion de la production ludique francophone dans tous les domaines (les jeux mal connus et les petites sociétés d'édition conservent

une place privilégiée dans nos colonnes - le sommaire de ce numéro en témoigne),

- vous proposer des textes de bonne qualité ludique mais aussi littéraire,
- fonctionner avec une équipe de rédaction la plus ouverte possible, c'est à dire réserver une large place aux contributions spontanées de nos lecteurs.

Je salue au passage ceux qui nous ont confirmé leur confiance, rédacteurs et lecteurs, ainsi que ceux qui se sont joints à nous dans cette nouvelle galère, notamment Pierre Berclaz (responsable de l'édition suisse) et Serge Laget et Pierre Cléquin (co-rédacteurs de l'encart Jeu de plateau à partir de ce numéro).

Jeu de rôle, jeu de plateau, figurines... Il n'est pas question pour l'instant de définir la "part" qui sera consacrée aux différents types de jeux dans les mois à venir : revue "de terrain", en contact permanent avec les joueurs, les créateurs et les éditeurs, Dragon Radieux évoluera selon les tendances de la production ludique francophone dans son ensemble. Il ne s'agit point là d'opportunisme, mais de l'expression de notre passion pour le jeu, quelle que soit sa forme.

Paul Chion ■

CONCOURS

Voici, comme promis, le résultat du concours de scénarios qui s'est déroulé dans les numéros 17 à 20. Nous rappelons que le score obtenu par chaque texte publié a été pondéré fonction du taux de pratique du jeu apparaissant dans le sondage, ceci afin de ne pas handicaper les auteurs ayant choisi un système de simulation rarement utilisé.

GAGNANT DU 1ER PRIX :

Bruno Thueux pour le scénario JRTM "La perle de Balar" publié dans le numéro 19. Bruno Thueux reçoit un chèque de 1500 F.

GAGNANTS DU 2EME PRIX, À ÉGALITÉ DE SCORE :

Michel Bovet pour le scénario JRTM "L'ombre du Passé" publié dans le numéro 18 et **Vincent Lалуque** pour le scénario AD&D "Pour un petit tour de manège en plus" publié dans le numéro 17. Michel Bovet et Vincent Lалуque reçoivent un chèque de 1000 F chacun.

Les autres participants sont abonnés pour deux ans à la revue, à compter du numéro où a été publié leur texte.

Un nouveau concours de scénarios "multi-jeux" démarre dans notre numéro 22, avec un nouveau règlement. Quant au concours "Empires & Dynasties" le nom des gagnants sera communiqué prochainement puisque les meilleurs scénarios seront publiés dans le supplément "Anashiva Reahna N°3" en Octobre.

SONDAGE

Des résultats parfois surprenants et souvent contradictoires illustrant bien la coexistence dans le milieu du jeu de rôle de plusieurs courants assez distincts... C'est l'une des premières remarques que nous pouvons faire à l'issue du dépouillement de ce sondage du numéro 20.

Sachez tout d'abord que vos préférences en matière de couverture vont, dans l'ordre, à celui du N°20 (Florence Magnin), puis N°16 (Guy ROGER) et N°19 (Philippe MASSON). Pour la petite histoire, la couverture du N°1 a quand même été citée une fois avec ce commentaire : "Quand même, fallait le faire !"

Côté classement général des scénarios le vote d'un nombre important de nouveaux lecteurs ne connaissant pas ou mal les anciens numéros du DR a certainement eu une grosse influence sur le résultat. Le tiercé gagnant est le suivant (si l'on élimine les scénarios ayant participé au concours) :

- en premier : **Triangle Inverse**, scénario E&D rédigé par Patrick Durand-Peyroles,
- en second : **Les Brumes de Xanthia**, scénario Runequest rédigé par Philippe Vialon et Stéphane Azibert,
- en troisième : **Pour la peau d'un Orc**, scénario AD&D, rédigé par Alexis Lang.

Votre jeu de plateau préféré est "Civilisation", suivi par "Talisman" et par "Blood Bowl" (à notre grande surprise beaucoup d'excellents jeux ne sont même pas cités - ce qui montre que la culture ludique générale des joueurs de jeux de rôles laisse pas mal à désirer !).

Vos avis sur les rubriques du DR sont extrêmement tranchés et du coup les résultats moyens guère significatifs. Parmi les rubriques que nous vous avons invité à noter, les aides de jeu historiques et techniques, les Chroniques de Trégor et le Grimoire d'Imladris sont les mieux placées (notes moyennes supérieures à 7.5) - les rubriques consacrées au jeu avec figurines et au grandeur nature sont les moins appréciées. La cote de notre cher gobein atteint, quant à elle, la barre des 8.5/10 !

En ce qui vous concerne vous, lecteurs, eh bien nous avons appris pas mal de choses :

- Le tiercé de vos jeux de rôles favoris est le suivant : **AD&D** (premier, indéracinable) - **JRTM** - Appel de Cthulhu - Ces trois jeux sont suivis de près par **Stormbringer** (4ème place), puis le fossé se creuse avant la 5ème et 6ème place (**Star Wars** et **Rêve de Dragon**).
- Les deux jeux français les plus cités sont **Rêve de Dragon** et **Hurllements**.
- Vous êtes des joueurs acharnés puisque vous vous adonnez à votre loisir favori au moins **une fois par semaine** pour un grand nombre d'entre vous.
- Vous accordez beaucoup d'importance à l'**ambiance**, et vous préférez jouer **entre amis** (plus de 50%) qu'en club.
- Il y a une nette majorité d'**étudiants** et de **lycéens**, et la majorité de nos lecteurs a **entre 18 et 20 ans**.

Pour finir, apprenez que le gagnant du tirage au sort annoncé dans le numéro 20 est **Benoît Papy de Villemoissin s/Orge**, qui recevra comme promis, un bon d'achat de 500 F ou une collection reliée des DR 11 à 20.

TRIBUNE...

Monstres & Co...

Un courrier de Christophe Delvaux, Eghe-sée, Belgique, en réponse à Pascal Moens, belge également (lettre parue dans le n°20). Dragon radieux revue européenne (on vous le disait). Les Belges parlent aux Belges (et les autres peuvent en tirer profit !)

"Je me permets de répondre par ton intermédiaire, à l'appel de mon compatriote Pascal, lancé dans le DR n°20 pour essayer de faire réfléchir un peu les joueurs, et malheureusement aussi... les maîtres de jeu.

Pour moi qui suis MD à Rolemaster, un monstre est une créature très complexe que je prends bien soin d'étudier avant de la placer dans une aventure, et comme à l'Appel de Cthulhu, j'essaie de créer un sentiment de tension, de peur chez mes joueurs.

Le plus important est de dresser une liste de toutes ses compétences et de bien les étudier pour pouvoir mettre au point un plan d'attaque. Ceci est valable même chez un animal normal. Tout prédateur, vivant ou imaginaire, soupèse le rapport gains et risques dans l'attaque d'une proie.

Une créature intelligente pourra même aller chercher des congénères si les risques sont élevés pour elle seule. On oublie souvent que même un monstre pense à rester en vie. C'est son bien le plus précieux. De ce fait, un combat pour la vie est une chose importante et certaines règles de jeux l'ont très bien intégré. C'est le cas de Rolemaster, par exemple, où un coup peut entraîner la mort d'un combattant. Les aventuriers ont un peu tendance à l'oublier. Je pense donc qu'il est préférable de leur infliger une peur relative des conflits. Néanmoins, ceux-ci sont parfois inévitables.

Un autre ennui dans le cas du grosbillisme dont parlait Pascal, pour en revenir à sa lettre, est le fait que les MD ont souvent des appréhensions à toucher aux créatures de leur "Manuel des Monstres", "Créatures et Trésors" ou autre annuaire de la faune pittoresque de leur monde. Je trouve cela ridicule, d'autant plus que de nombreux joueurs connaissent maintenant les pouvoirs spéciaux de nombreuses créatures et qu'ils utilisent, soyons gentil, malgré eux, ces connaissances.

Qu'est-ce qui est le plus intéressant : partir à la chasse aux "xdglmjj" en ayant récapitulé toutes ses capacités spéciales à l'auberge avant de partir ou bien découvrir leurs particularités après plusieurs rencontres et de nombreux combats ?

Evidemment, suivant son passé, son métier, ses études ou ses compétences, un aventurier pourra connaître quelques caractéristiques spéciales de créatures fantastiques. Mais encore à ce stade, pour une idée exacte, cinq autres pourront ne relever que de la légende.

Lors d'une aventure à Rolemaster, mes joueurs sont tombés nez à nez avec un mort vivant qui, d'après les règles, draine les points de constitution. Je tenais à faire la surprise de ce facteur à mes joueurs dont les personnages n'avaient encore pas rencontré ce type de créature. Malheureusement, un des joueurs connaissait la règle et a prévenu ses petits camarades... Quel gâchis..."

GOBELINERIES

Esprit mutin

Rajeunissement des joueurs de jeu de rôle clame-t-on partout. Cette vérité a été entendue par certains éditeurs (Jeux Descartes notamment). Si vos moyens ne vous permettent pas d'acquérir les dernières nouveautés françaises, n'hésitez pas, trafiquez votre carte d'identité, branchez-vous sur le... Club Dorothée... et renseignez-vous auprès de votre petit neveu, il joue sûrement à JB 007.

Esprit chagrin

Grandeur et décadence des clubs de jeu de rôle. D'après la rumeur publique, les associations de joueurs seraient victimes du syndrome gauchiste des années 70 : plus de deux adhérents égale scission ! En témoigne le programme des manifestations dans notre bonne ville de Caen à l'automne : deux rencontres de jeu (d'importance nationale !) organisées à moins d'un mois d'intervalle (mi-Octobre et début Novembre). A quand la troisième et pourquoi tant de haine ?



Esprit coquin

Tous nos vœux aux nouveaux couples de l'été, et notamment dans le domaine du jeu... A quand le who's who des personnalités du ludomonde ? Il paraît que certains se prennent pour des star(lettes)...

Esprit Gobelin

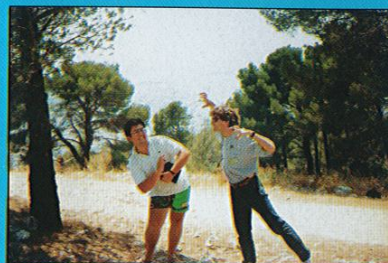
D'autres gobelinerie encore plus gobelissonnes ? Facile ! Forum direct avec la rédaction sur 3615 JEUXPLUS le deuxième jeudi de chaque mois. Au menu : tout le mal que nous pensons de tout ce qui n'est pas NOUS. Et pour finir, une suggestion méchante : créer une revue de jeu de rôle est somme toute une chose assez simple, il suffit d'"emprunter" une idée à Pierre, une idée à Paul...

Peace, Love and Happiness,
éditeurs associés



Dans la chaleur d'une sombre nuit, et grâce à Balañoï, notre ami J.P. Tafani règle quelques comptes.
(photo Balañoï - A. Borrel)

L'été ludique en photos...



Le soleil tapait dur à Toulon, au Fort Faron, ainsi qu'en témoignent nos documents : Affrontement mémorable entre un auteur de jeu garou et un rédacteur en chef non moins garou, pendant que Croc s'entraîne à fumer les paquets de cigarettes complets, pour rattrapper le temps perdu... (photos X. Darrieus, P. Chion)



Commémoration joyeuse du bicentenaire : par le Club "Pythagore à Provins" (en haut) et par l'association "Mystère du Cache hermétique" à Vandœuvre (ci-dessous). A-t-on jamais vu un condamné aussi joyeux !



LA TERRE CREUSE



LES SILMARILS
12, rue du Maréchal-Joffre
63000 CLERMONT-FERRAND

L'ORDRE NOIR
REGNE SUR L'EUROPE

LA FRATERNITE RUNIQUE
VEILLE AUX FRONTIERES

LA SOCIETE DU VRIL
AFFIRME QUE LA
TERRE EST CREUSE

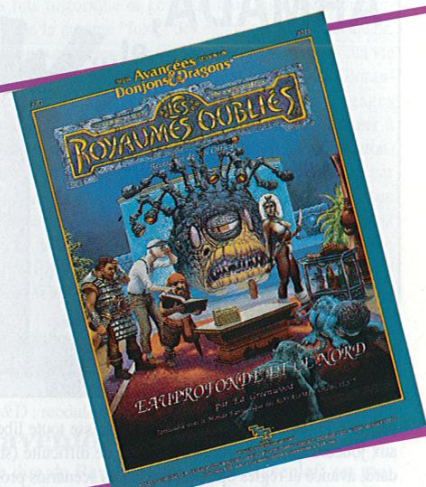
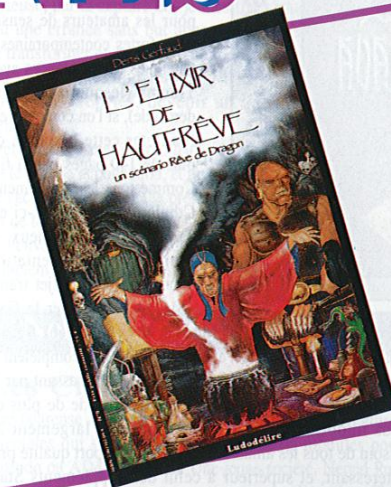
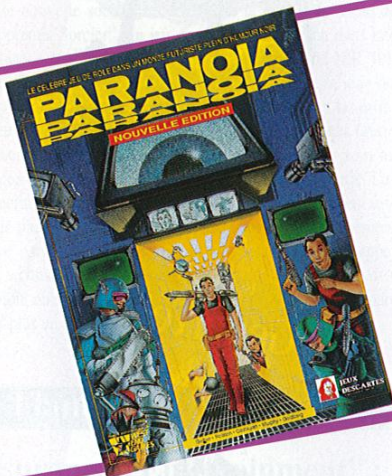
ET LA SAINTE-VEHME
LA TOUTE-PUISSANTE
INQUISITION DE
L'IMPERIUM TRAQUE
LES HERETIQUES

AUREZ-VOUS LE COURAGE
DE VIVRE, DE SURVIVRE
DANS LE MONDE DE LA

TERRE CREUSE

SANRAHUIS

VITRINES



FIRMES FRANÇAISES

Tendance générale : si les publications de jeux nouveaux ont sérieusement ralenti, modules et suppléments divers pour les "systèmes" en place abondent chez tous les éditeurs...

Chevaliers de Saint Gilles

de Kadesh à Jérusalem

Réalisée à compte d'auteur par une association du Sud-Ouest bien connue dans les milieux ludiques, Kadesh est une règle de simulation pour jeu avec figurines, période antio-médiévale. Le travail réalisé est impressionnant (114 pages dactylographiées) et soigné : la maquette très claire et le sommaire détaillé permettent de retrouver rapidement tel ou tel point de détail. Quelques illustrations, reproduction de gravures anciennes, viennent illustrer le propos toujours très rigoureux des auteurs. Nous vous donnons toutes informations utiles dans les pages "club" pour contacter les Chevaliers de Saint Gilles. Nous ne pouvons qu'encourager le développement de telles initiatives. Trop de travaux, ne présentant que le défaut de leur public limité, sont malheureusement boudés par les "grands éditeurs", pour cause de rentabilité notamment.

Editions DRAGON RADIEUX

Aristo

Un jeu de plateau original, dans lequel la partie "Role playing" proposée aux personnages ne se limite pas à un simple déplacement de figurines sur un plateau. Au cours d'une partie d'Aristo, chaque joueur incarne un courtisan typique de l'une des quelconques monarchies de l'époque du Roi Soleil, et se doit d'oeuvrer, avec le maximum d'habileté, d'opportunisme et de bassesse, pour ... le développement de sa fortune personnelle. Au programme d'Aristo : décès subits, mariages, présentations à la cour en grand spectacle, mais aussi emprisonnements et empoisonnements, et surtout respect de l'étiquette car le grand Chambellan, digne représentant de sa majesté, veille. Aristo prend toute sa dimension lorsque le jeu est joué par un groupe de 4 à 8 personnes.

Hurlélune n°2

Ce deuxième supplément pour Hurléments, le Jeu de l'Initié, sera disponible en Octobre. Il est conçu selon la même formule que le premier livret, avec cependant une place plus importante réservée à la partie scénarios. Au sommaire : une brève histoire du XIIème siècle, une aide de jeu sur les Rapaces, et deux scénarios longs se déroulant dans la douce province d'Aquitaine, aux alentours de Bordeaux.

Anashiva Reahna n°3

Ce supplément pour Empires & Dynasties est destiné aux joueurs qui se plaignent du manque de scénarios pour leur jeu favori... Anashiva 3, réalisé par Patrick Durand Peyroles et une équipe de talentueux auteurs, ne comporte en effet que des scénarios, accompagnés de cartes et plans de l'auteur, et de superbes illustrations de Guy Roger.

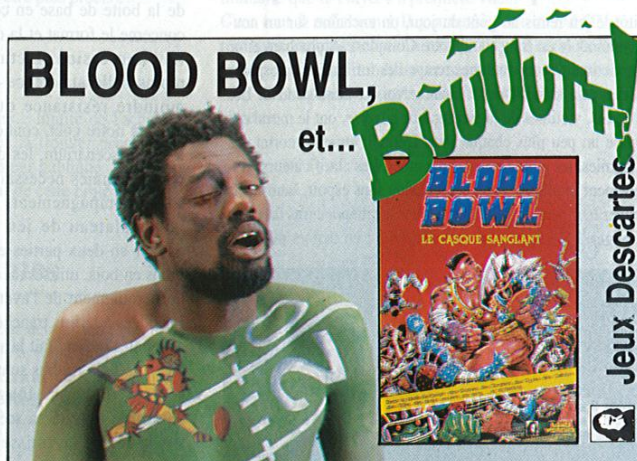
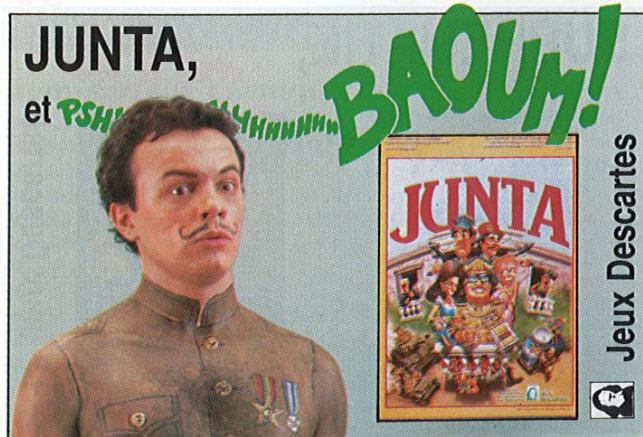
Trégor 3ème édition

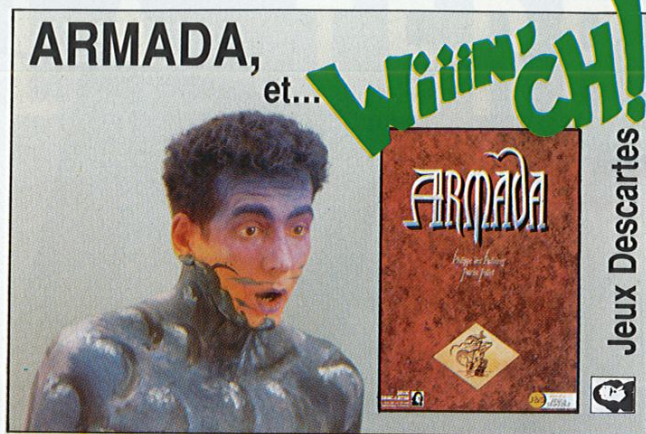
Troisième édition entièrement revue, corrigée et complétée pour Trégor qui s'avère être le best seller des Univers de Jeux en français. Si le texte d'origine est conservé, la maquette et les illustrations sont totalement changées, et la brochure se voit complétée par deux chapitres plus étoffés sur Magie et Religion dans ce vaste monde. D'autres modifications importantes interviennent également, mais le voile du mystère n'est pas totalement levé. Disponible fin Novembre.

JEUX DESCARTES

Guerriers des Etoiles

Les fans de Star Wars seront comblés par la version française de Star Warriors qui leur permettra de s'affronter aux commandes de chasseurs TIE et autres Ailes-X. La boîte contient tout le nécessaire pour reproduire les combats spatiaux qui font le charme des films. La simulation tactique (un pion=un vaisseau) n'est pas sans rappeler un wargame aérien bien connu car chaque joueur devra programmer les actions de ses appareils sur une fiche de contrôle, laquelle servira également à enregistrer les dégâts subits. Le livret de règles de 48 pages





présente le jeu de façon progressive et laisse toute liberté aux joueurs quand au choix du niveau de difficulté (standard, avancé et règles optionnelles). Les scénarios proposés, du simple duel à l'attaque de l'Etoile de la Mort, permettent un apprentissage progressif des règles. Guerriers des Etoiles ravira les adeptes des simulations spatiales et apportera une note supplémentaire à tout bon scénario de Star Wars avec lequel il est compatible. Seul reproche, mais de taille: il n'est pas tenu compte de la troisième dimension, ce qui est un comble pour une simulation de combats dans le vide interstellaire!

Commando Shantipole

Une base secrète au coeur d'un champ d'astéroïdes... D'étranges insectes s'activent autour du dernier projet de la Rébellion : un chasseur stellaire aux performances fantastiques. Les PJ rebelles sont embauchés pour convoyer ce nouveau prototype et devront déjouer la sombre machination qui se trame sur la base. Une carte en couleurs grand format, une aide de jeu sur les Verpines, insectoïdes techniciens, divers plans détaillés et des fiches complètes de PNJ viennent compléter ce livret de 32 pages. Classique, mais efficace et de bonne facture.

Paranoïa : Nouvelle édition

Paranoïa n'est pas un jeu qui fait fureur, mais ses admirateurs sont une légion suffisante pour que Jeux Descartes ait jugé bon d'en élargir la diffusion. Les modifications apportées à la nouvelle version vont toutes dans le sens de la simplification (Dé 20 à la place des pourcentages par exemple). Les anciennes fiches de personnage devront être un peu modifiées pour être compatibles, mais le travail demandé n'est pas considérable. Quelques nouveautés : des infos destinées aux traitres, un guide du clarificateur accompli - introduisant notamment les FOC, Fonctions Obligatoires Complémentaires - bref, encore plus de délire dans le jeu à la grande joie des fans de l'ordinateur central.

Les Complexités du Monde Alpha

Sitôt le jeu remis au goût du jour, on enchaîne sur un nouveau module en français... Notre Complexe Alpha bien aimé est victime depuis quelques temps des infiltrations d'espions infects à la solde d'un Ordinateur voisin, donc ennemi. Les citoyens, victimes de la propagande adverse, ont le moral qui baisse un peu plus chaque jour. L'ennui, ennemi mortel des Commies, les guette impitoyablement. Les clarificateurs, stupidement impliqués dans une mission sans espoir, sauront-ils sauver leur peau à défaut de déjouer les manœuvres du tyran étranger ? Vérifiez bien votre matériel : en dehors du livret

**INFOS
NOUVEAUTES
JEUX MODULES...**

de 48 pages et du feuillet détachable comportant les accessoires de jeu, nous n'avons trouvé qu'une agrafe sur les deux annoncées.

Cthulhu 90

pour les amateurs de sensations fortes contemporaines... Quelques ressemblances avec Trauma (lesquelles ? on se demande), si l'on commence à feuilleter cette brochure de plus de 140 pages par la fin. Comme tous les suppléments Cthulhu récents, celui-ci est particulièrement copieux, et fournit une documentation abondante sur le sujet traité.

Afin de familiariser le Gardien des Arcanes avec le nouvel environnement fourni, quatre scénarios complets avec "matériel" écrit complètent le livret. Des "années folles" au "Gaslight" en passant par le "90", l'Appel de Cthulhu couvre une période de plus en plus importante de l'histoire et répond largement au besoin de tous les amateurs du genre. Rapport qualité prix intéressant, et supérieur à celui des suppléments Star Wars. Nous aurons l'occasion de reparler prochainement de la gamme complète AdC.

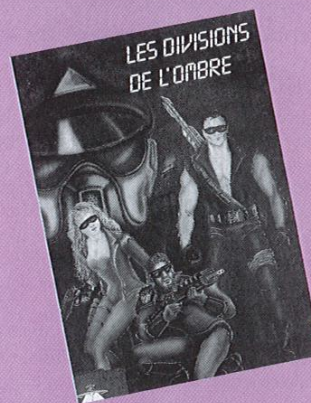
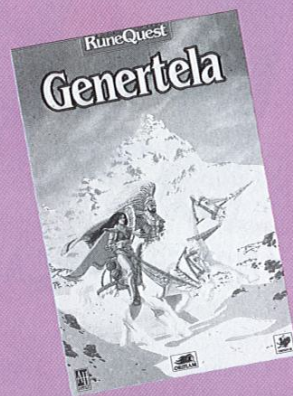
Goldfinger

Tout nouveau, tout chaud et directement inspiré du célèbre épisode des aventures de Bond, mais avec un dénouement quelque peu différent ! Rassurez-vous, le fait d'avoir vu le film ne vous empêchera pas de savourer l'aventure proposée. A part ça, un supplément que nous trouvons un peu moyen, rapport qualité prix, l'épaisseur de la couverture ayant un peu du mal à faire passer la légèreté du contenu (les 10 ou 12 pages de plans auraient supporté une légère réduction vu leur simplicité). La maquette intérieure est par contre nettement plus soignée que celle du supplément Paranoïa par exemple, et c'est une bonne chose. Contrairement à ce que pensent certains éditeurs, les joueurs apprécient de payer à son juste prix une brochure agréable à feuilleter et comportant des illustrations d'aussi bonne qualité que dans la V.O. anglaise ou américaine. Pour revenir à nos espions, le scénario est bien construit et ménage d'agréables moments (rencontre du Cirque volant de Pussy Galore ou phase finale dans le PC de Goldfinger).

ECG Editions

Laborinthus II :

Abraxas ou les Songes d'En'Maalk, est le premier supplément à Laborinthus le jeu de rôle des éditions ECG dont nous avons déjà largement parlé dans ces colonnes. La présentation est dans la lignée de la boîte de base en ce qui concerne le format et la qualité d'impression. L'étui, de moins belle apparence et de moindre résistance que la boîte, à notre goût, contient le texte du scénario, les divers photogrammes nécessaires à son accompagnement, ainsi qu'un plateau de jeu type damier en deux parties et des pions en bois, utilisés au cours du déroulement de l'aventure. Les idées à la fois tranchées et originales qui ont fait la singularité de Laborinthus sont présentes tout au long de l'histoire : priorité au scénario sur la règle, investissement



psychologique important du Maître de jeu et du ou des joueurs, ambiance feutrée et mystérieuse... Ce supplément est disponible en magasin dès le mois de Septembre et ECG annonce déjà le troisième volet de cette "tétralogie de Marrouques".

Evasion Games

Apprentis Sorcier

Cette nouvelle société annonce pour la rentrée la sortie de "Apprentis Sorcier", un jeu d'aventure sur plateau dans une ambiance proche de celle des Terres du Milieu de JRR Tolkien. Selon le descriptif fourni par l'éditeur, le jeu se joue sur un plateau représentant une contrée imaginaire dont les différentes régions sont décrites dans un livret de 80 pages fourni en complément. Humour, fantaisie et imagination sont au rendez-vous, tout au long de la progression de la partie. Les objectifs des auteurs sont ambitieux puisqu'ils souhaitent rester le plus proche possible du mécanisme de fonctionnement d'une partie de jeu de rôle, tout en faisant largement appel aux techniques du jeu de plateau. Dès que le produit est disponible nous le livrons à nos testeurs fous et vous en reparlez plus en détail...

Flamberg

"European Entertainment" :

premier supplément pour le jeu *Les Divisions de l'Ombre*, comportant les paravents et un livret de 62 pages. Au sommaire de cette extension, deux scénarios complets et une documentation détaillée sur sports, jeux, arts et médias en 2030. La publication de ce supplément est annoncée pour Septembre et devrait donc se trouver dans vos magasins préférés au moment de la sortie du DR. Nous aurons bientôt l'occasion de reparler plus en détail de cette nouvelle production française.

Hexagonal

Les voleurs de Tharbad

La traduction des modules ICE pour JRTM se poursuit avec un nouveau supplément consacré à la ville de Tharbad, une cité portuaire imposante, construite par Tar-Aldarion au Deuxième Age. Quatre aventures plus ou moins originales viennent compléter la description méthodique des différents quartiers et environs de la ville. Un plan détaillé de Tharbad est fourni au maître de jeu au dos de la couverture de la brochure, mais qu'est devenue la carte couleur de la région à laquelle il est fait référence dans le paragraphe 1.2 ? S'agit-il d'un oubli de dernière minute ou d'une économie sur la version française au moindre tirage ? La maquette est d'une qualité médiocre mais les reproductions de dessin sont meilleures que dans certains autres livrets de la collection.

Ludodélire

Tempête sur l'échiquier

Le jeu s'est fait un peu attendre (!) mais a fini par montrer le bout de son nez. Production signée Ludodélire, donc production soignée. Tempête se présente sous la forme d'un jeu de cartes format tarot, illustré de façon géniale par l'illustrissime Gérard Mathieu. Si l'on ajoute que les règles ont été conçues par Pierre Cléquin et Bruno Faidutti (Baston... vous connaissez), on vous en aura déjà dit beaucoup. Si l'on précise que le meilleur moyen d'apprécier est de goûter... et si l'on achève en précisant que le jeu s'adresse aussi bien à des joueurs novices aux échecs qu'à des joueurs de top-niveau, on vous aura vraiment gâtés.

Miroir des Terres médianes N°9 :

L'Élixir de Haut-Rêve

Où les voyageurs vont être amenés à faire de singulières rencontres : Rubella une jeune haut-révante, aussi espigle que rouquine, ou Akornas, un haut-révante de Thanatos, vivement intéressé, pour une raison bien mystérieuse, par la capture des jeunes filles rousses...

Où une errance sans but apparent au départ va peut-être se transformer en la quête d'un redoutable élixir...

Où une histoire apparemment banale, va sous le coup d'incidents répétés, devenir un imbroglio difficile à démêler...

Bref, tous les ingrédients d'un excellent "Miroir". Celui-ci est le N°9 de la collection, et nous vous conseillons vivement de l'acquiescer. Signalons la présence de règles optionnelles en fin de brochure concernant le sommeil ou la veille, ainsi que de nouvelles "queues et souffles de Dragon" (première table complémentaire parue dans le N°3).

Nergal Production

Les Cinq cerisiers

Une heureuse nouvelle pour tous les amateurs d'aventures orientales qui se plaignent de l'absence de modules pour Bushido ou AD&D Oriental. Une jeune société, Nergal Production, vous propose une campagne complète "Les Cinq Cerisiers" se déroulant dans le cadre exotique du médiéval japonais. Les lieux décrits dans la brochure (théâtre Nô, villages typiques, échoppe...) pourront être facilement intégrés dans d'autres scénarios et aideront considérablement le maître de jeu dans sa tâche. De nombreux plans et illustrations, ainsi que des fiches détaillées de PNJ viennent compléter le texte. Une initiative à encourager, même si certains points méritent encore une amélioration.

Oriflam

Deux productions de très haute qualité sont disponibles pour Runequest :

Les Monts Arc en Ciel

comporte deux grandes parties : d'une part trois scénarios originaux et détaillés permettant de découvrir "Le sentier de la Pomme", région importante de Sartar, d'autre part un bestiaire détaillé de Glorantha, recensant les diverses créatures que le maître de jeu pourra utiliser dans ses propres campagnes. 96 pages, maquette et illustrations soignées.

Genertela

est un atlas détaillé du continent du même nom. Ouvrage à la fois historique et géographique, élément indispensable de la gamme "luxe" des suppléments à Runequest. 160 pages bourrées à craquer d'informations utiles : la vie quotidienne sur Glorantha, la création d'un PJ Gloranthien, les différents âges de l'histoire, les langages humains et non humains... etc... Bref, de quoi donner à votre jeu favori une dimension véritablement exceptionnelle. Nous ne pouvons que saluer le travail réalisé par les créateurs américains (Greg Stafford, Sandy Petersen et William Dunn) ainsi que par l'équipe française qui s'est chargée de la mise en forme de l'ouvrage sous la direction de Philippe Dohr. Bravo Oriflam, des suppléments comme celui-là on en veut à la pelle !

Transecor

AD&D : module I6

Ravenloft

Que dire de Ravenloft, sinon que Ravenloft est toujours Ravenloft, même en Français, et que c'est l'un des meilleurs modules AD&D existants ? Voir à ce sujet l'étude détaillée que nous avons faite sur les modules TSR. Un grognement quand même dans le fond de la salle : pourquoi les illustrations sont-elles massacrées à ce point ? Noir et blanc ne signifie pas noir tout seul quand même !!!

Les Royaumes oubliés :

Eauprofonde et le Nord

Une région sauvage, méconnue, donc dangereuse : le nord. Une cité turbulente et splendide : Eauprofonde, où vos aventuriers vont côtoyer des PNJ riches et intrigants et fréquenter des tavernes où histoires et breuvages coulent à flot. Une ville de plus certes, mais pittoresque et bien dépeinte, facile à intégrer dans un autre Univers imaginaire. Grognement dans la salle, voir ci-dessus, sauf que, un, des illustrations y'en a pratiquement pas, deux, cette fois, noir et blanc égale blanc ! Par contre la couverture et la carte format 60 x 80 sont splendides...

En bref : Vitrines étranger...

GDW

Conklin's atlas of the World - un supplément superbe pour Space 1989 mais aussi des figurines plastique pour le même jeu (des vaisseaux pour être plus précis).

ICE

réédition de Rolemaster, en cours... Inutile de l'acheter, en anglais, puisque vous devriez la trouver prochainement, en français... d'après la rumeur publique. Espérons que la traduction sera à la hauteur de cette bible encyclopédique !

Talsorian Games

L'éditeur de Cyberpunk, un jeu qui devrait faire pas mal de bruit chez nous dans les mois à venir, propose trois livrets complémentaires avec scénario. Ce sont, dans le désordre, "Solo of Fortune", "Near Orbit" et "Hard Wired".

TSR

Et un calendrier, un ! Forgotten Realms version 1990.

Et un DMG 2ème édition, un ! Nettement moins révolutionnaire que le Player's à première vue...

C'est tout ? mais non ! Il y a aussi "Art of D&D" qui regroupe les plus belles illustrations ayant servi de couvertures pour les modules et suppléments... et encore "Art of Dragonlance" et bientôt l'écran AD&D nouvelle mouture.



JEU DE ROLE FRANÇAIS

PASSE... PRESENT AVENIR ?

Monsieur Dupont votre jeu est bien, mais il faudra rajouter des figurines plastiques à la * et des tables de résolution des combats à la *

De plus on le pour une d'un jeu en marche mieux!

Fera passer traduction anglais ... ça

* Papapapapub!

Maladie

Après une production plus que respectable en 87 et 88, l'édition de jeux de rôles de conception française marque le pas. Certes, trois ou quatre jeux importants sont apparus encore au cours de ce premier semestre, mais les symptômes de crise ne manquent pas aux yeux d'un observateur attentif. Aucun projet d'édition important n'est annoncé pour 90, et certaines collections pourtant bien en vue sont mises à l'écart par leurs promoteurs. Les ventes des jeux français n'atteignent pas celles des produits anglo-saxons (sur le marché national bien sûr) et certains titres ne franchissent même pas le cap de la rentabilité pure et simple. Au vu de ces résultats plusieurs questions se posent, auxquelles nous allons tenter de répondre :

- s'agit-il du manque de développement, voire même d'une régression du marché "jeu de rôle" ?
- les auteurs français sont-ils marqués du signe noir de la peste ?
- comment va évoluer cette situation ?

Diagnostic

Du côté des joueurs...

Il semble que le jeu de rôle dans son ensemble, quelles que soient les courbes de progression plus ou moins spectaculaires que l'on trace, n'ait pas connu et de loin le développement qu'il a eu outre atlantique notamment. Plusieurs explications à ce fait :

La pratique du jeu de société dans les milieux dits adultes reste encore un phénomène de faible ampleur, souvent taxé d'infantilisme, donc complexant (exception faite des jeux de casino, réservés à une certaine élite, des jeux d'argent, d'intérêt économique national, et de

quelques classiques tels belote ou jeu d'échec, dont la pratique reste, il ne faut pas se faire d'illusion, très limitée). Quelques jeux de société ont fait une percée dans ce marasme (Monopoly, Risk, et plus récemment Trivial & Co) et le phénomène semble devoir s'accentuer dans les années à venir. La moyenne d'âge du public JDR aux Etats Unis est beaucoup plus élevée qu'en France.

Le jeu de rôle, de conception anglo-saxonne, et par conséquent rédigé en anglais au départ, s'est développé en France par le biais du milieu universitaire, puis lycéen... et il y est resté cantonné... Les côtés "intellectuels" du jeu se sont donc largement développés au détriment de son aspect véritablement ludique (règles de plus en plus volumineuses pendant un temps - la tendance "wargame" dominant - jeu du rôle de plus en plus privilégié - la tendance "théâtre" reprenant le dessus...). S'il y a beaucoup de joueurs de JDR aux Etats Unis, il ne faut pas oublier que ce sont les jeux les plus "société" qui ont connu un grand succès auprès du public (robots de bric et de broc, couloirs, monstres et trésors, qu'il est de bon ton de railler chez nous). Certes les catalogues de monstres et de sorts grotesques, les pertes ou les gains spectaculaires de PV ou de PO... et j'en passe..., affligent notre intelligentia ludique (atteinte par le complexe du "réalisme"). Croyez vous pourtant que ce soit le réalisme de la simulation économique qui intéresse le joueur de Monopoly ?

Les joueurs se méfient (à tort bien souvent) des créations françaises. Pour des raisons matérielles d'une part : trop de jeux n'ont pas été suivis par leurs éditeurs. Pour des raisons culturelles d'autre part : le bombardement médiatique "made in US" que nous subissons sans arrêt ne peut pas ne pas avoir de

conséquence sur la population civile ! Je trouve navrant par exemple qu'un jeu comme "Batman" ait une carrière assurée quel que soit son niveau, alors qu'un produit type "Animonde" risque d'être relégué au rang des curiosités pour collectionneurs !

Côté auteurs. La production ludique française témoigne d'un nombre élevé de qualités : imagination, originalité, recherche... et d'un nombre non moins élevé de défauts.

Le créateur français typique (que les exceptions me pardonnent) méprise totalement ces facteurs basement matériels que sont l'analyse de marché, le suivi commercial d'un produit, et les relations publiques, idées couramment développées chez les auteurs anglo-saxons. Il est de plus très individualiste (touche pas à mon produit), du genre créatif "planant" (l'idée est bonne, à quoi bon la figoler et surtout la tester... et pourtant... que seraient devenus des produits tels "la compagnie des glaces" ou "Multimondes" si les finitions en avaient été un peu plus soignées ?). La notion de travail en équipe fait son chemin depuis peu de temps seulement, et il n'y a encore que peu d'auteurs qui s'investissent dans la promotion publique de leur produit (alors qu'aux States, dans les grandes conventions, les stands de vente des éditeurs sont fréquemment tenus par les "célébrités" maison). Conséquence de l'individualisme hexagonal par exemple, le nombre très limité de suppléments pour les jeux bien de chez nous, parce que les auteurs (et on les comprend) ne sont pas des machines de production et sont vite débordés...

Côté éditeurs enfin, on retrouve un peu le même type de problèmes. Les éditeurs de jeux en français sont "frileux"

EXCALIBUR

A TROIS POUR MIEUX VOUS SERVIR



EXCALIBUR

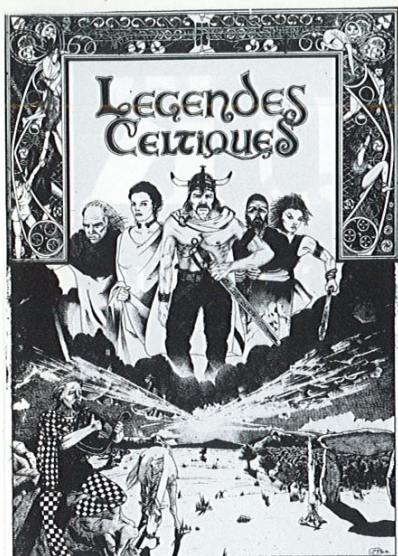
35, Rue de la Commanderie
54 000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

EXCALIBUR

34, Rue du Pont des Morts
57 000 METZ
Tél : 87 33 19 51

EXCALIBUR

37, Rue des Bouchers
67 000 STRASBOURG
Tél : 88 35 64 12



Une production éditoriale française à diffusion limitée, certes, mais de très bon niveau.

par manque de conviction et par manque de moyens. Les "grands" éditeurs ont brillé soit par leur absence dans le secteur JDR (Dujardin - Ravensburger & Co), soit par leur passage semblable à celui d'une comète (Gallimard - Laffont - Schmidt).

Les "moyens" ont fait quelques timides tentatives, tout en priant très fort la déesse ludique Traduction pour rétablir leur balance commerciale... Aux dernières nouvelles ceux qui avaient essayé arrêtent...

Quant aux "petits" ils se battent courageusement contre des moulins à vent, "bricolant" souvent des produits dont le fond est excellent mais dont la forme laisse un peu à désirer... Mais ils n'ont pas la possibilité d'assurer une véritable promotion du Jeu de Rôle auprès d'un plus large public, et sont condamnés à saturer par leur production, une arène de joueurs dont le nombre de place est malheureusement très restreint.

Remèdes

Les remèdes possibles sont nombreux mais difficiles à mettre en place.

- moins de "sectarisme" au niveau des joueurs, c'est à dire admettre que le jeu de rôle qui intéresse le voisin n'est pas forcément un navet et que le jeu de rôle est par essence même diversité.

- moins de "sectarisme" au niveau des clubs... Les manifestations organisées doivent être moins nombreuses, mieux préparées (promotion et invitations à l'avance - dossiers de sponsoring

sérieux), et surtout axées sur la promotion "grand public" du jeu.

On n'organise pas une "convention" parce que "machin" en a fait une et qu'on veut faire mieux que lui ou sans lui...

- un effort au niveau des auteurs (actuels ou futurs) pour s'investir un peu plus dans les finitions, puis dans le suivi commercial de leur production.

- un travail d'édition et de promotion un peu plus sérieux de la part des différentes sociétés (pourquoi celles-ci n'uniraient-elles pas leurs moyens au lieu de se "tirer dans les pattes" ?). Les petits éditeurs ont un avantage sur les gros, la légèreté de leur structure et (grâce à cela) leur dynamisme... Pourquoi n'y ajouteraient-ils pas leur "ouverture d'esprit" ?

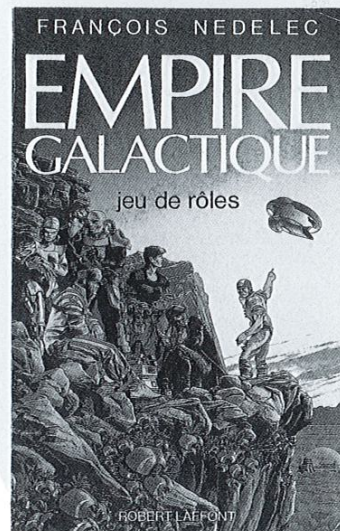
D'autres facteurs, de type sociologique, échappent quelque peu à notre maîtrise, mais il est certain que si le grand public s'intéresse de plus en plus au jeu, le fait que le jeu s'ouvre aussi au grand public ne peut qu'accélérer le processus général...

En conclusion

Contrairement à ceux qui ont un peu tendance à jeter le bébé avec l'eau du bain, et qui limitent leur analyse du jeu de rôle à un simple phénomène de mode, la situation actuelle ne nous paraît pas inquiétante. Elle marque plu-

tôt un palier dans une progression qui a été assez spectaculaire ces dernières années. Ce palier signifie que le jeu de rôle est entrain de parvenir à l'âge adulte et qu'il cherche encore ses lettres de noblesse pour figurer sans complexe au même rang que les autres types de jeux de société, et plus globalement activités de loisirs.

Paul CHION ■



Exemple type d'un bon produit mal suivi par un "grand" éditeur, montrant malheureusement le manque de cohérence dans la politique de certaines maisons...

Rétrospective des différentes éditions par société

Chroniques Outre Monde

Trauma

Croc

Bitume

Animonde

Editions Dragon Radieux

Empires & Dynasties

Hurléments

Flamberge

Les divisions de l'ombre

Fondation des stratégies

Nil, le jeu du serpent

Jeux Actuels :

L'Ultime épreuve - Les chroniques de Linaïs

La compagnie des glaces

Jeux Descartes

Légendes

Nouvelles Légendes

Maléfices

Jeux et Stratégie

Méga, Méga 2

Les Elfes

Féerie

Oriflam

Multimondes

Robert Laffont

Empire Galactique

Avant Charlemagne

Siroz productions

collection Universom

Athamor

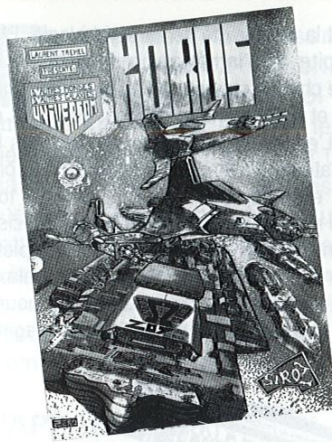
Zone

Soit au total : 11 Editeurs et 19 jeux publiés dont 3 se rapportant au Médiéval-Fantastique et au moins 6 à la S.F.

Des jeux de rôles au catalogue mais aucun de création française

Hexagonal, Transecom, Jeux Rexton, Gallimard, Schmidt...





et la réécriture de certains passages dont l'avant-propos. Le souci d'amélioration est donc bien présent. A ce sujet d'ailleurs, soulignons un détail : sur la feuille de personnage et dans le tableau d'abréviation des caractéristiques le terme d'Apparence doit être remplacé par celui d'Aura.

Whog Shrog, par contre, diffère de nouveau. Les auteurs ont voulu toucher un plus large public et s'ouvrir un peu plus. Aussi le système de jeu est précédé d'une véritable introduction qui explique les notions fondamentales du jeu de rôle aux débutants. Ces deux pages n'ont aucun intérêt pour les joueurs confirmés mais permettent de gagner une nouvelle audience. Dans ce même but, la règle est simplifiée (plus que sept caractéristiques au lieu de dix*, une répartition des coups plus simple, la disparition de la règle d'hémorragie, etc...) et réorganisée plus profondément (liste des compétences classée par ordre alphabétique). L'ensemble garde sa jouabilité tout en conservant un air de famille qui rattache bien, malgré les différences techniques, Whog Shrog à la règle Universom.

SILRIN

A - Le monde de Silrin

Il regroupe sur une seule planète quatre races aux niveaux de développement divers. C'est donc un projet ambitieux qui vise à décrire la coexistence de colons humains disposant d'une forte technologie avec les trois autres races autochtones de la planète. Précisons encore que les humains sont eux-même séparés en deux groupes qui s'affrontent et ont des mœurs différentes. Les races originaires de la planète sont aussi très dissemblables entre elles. Pour simplifier, l'une est à un niveau préhistorique, la seconde possède une société de type moyenâgeux, tandis que la troisième, enfouie sous terre, a développé les pouvoirs mentaux, la logique et l'intelligence : le mental plutôt que la technique.

L'ampleur même de ces diverses civilisations rend le tout très intéressant et très riche sur le plan de l'imaginaire. Malheureusement, l'ensemble laisse une impression de description superficielle. Cela manque de détails et

laisse sur sa faim quant aux structures profondes de chaque civilisation et à leurs relations réelles entre elles. La présence très lourde des règles additionnelles au système de base renforce cette impression.

B - L'héritage d'Athron

Cette mini-campagne est de bonne qualité et permet de nombreuses variantes dans l'action. Par sa mise en scène elle réduit les carences de contexte citées plus haut. Toutefois, le déroulement de l'histoire manque un peu de cohérence et cela touche surtout aux points de passage entre les différentes parties qui forment l'aventure. Le meneur de jeu devra aussi particulièrement soigner, dans sa préparation, ces points faibles qui, généralement, concernent la mise en relation des deux civilisations.

KOROS

A - Le monde de Koros

Cette fois, une seule civilisation dont l'humanité est regroupée sur les douze lunes gravitant autour de la géante gazeuse Koros. C'est de nouveau un monde de science fiction mais décrit avec une rare maîtrise. Les situations politiques, économiques, sociales et religieuses qui lient ces lunes sont complexes. Néanmoins rien ne manque et tout concourt à présenter au lecteur un monde immédiatement utilisable, stimulant l'imagination pour de multiples scénarios. Des lunes agros aux armées interplanétaires, en passant par l'ordre sinistre des chevaliers Zérog ou par la lune religieuse de Khara, tout laisse pressentir le "Space Opera" de grande classe.

Quant aux règles complémentaires, elles ne limitent en rien la toile de fond du fait qu'elles ont pris une place restreinte dans ce livret et ne volent pas la vedette au contexte. Le seul reproche à émettre réside dans la faiblesse des règles de combat spatial qui ne sont guère, d'après moi, qu'une ébauche.

B - Les damnés

Ce scénario se lit comme un bon roman de S.F. Cela veut tout dire ! Son seul défaut est de viser à détruire les structures principales du monde décrit dans le livret de civilisation. A

part ce travers, de bout en bout, c'est à un "Space Opera Flamboyant" que les auteurs nous invitent. Aussi, il ne faut pas hésiter à endosser les personnalités des feuilles pré-tirées qui permettent certainement de jouer dans son entier le piquant et le dramatique de chaque situation. C'est peut-être un peu linéaire et contraignant mais quel plaisir, pour un vrai joueur de rôle, de traverser cette aventure épique et de tirer son épingle du jeu !

C - Thyrä

C'est un produit un peu à part puisque c'est un livret vendu en supplément qui complète le monde de Koros. Il le fait avantageusement en traitant de la société thyräenne, ennemie héréditaire des gens des douze lunes. La planète Thyrä et ses habitants vaguement évoqués dans Koros, sont ici décrits avec moult détails, tous d'un grand intérêt.

Ceci donne lieu, de plus, à la présentation d'une feuille de personnage plus développée pourvue d'un verso. De même, un scénario supplémentaire est fourni qui est de bonne facture bien que, d'après moi, moins brillant que la mini-campagne.

BERLIN XVIII

A - Le Falk Manuel

Le contexte se restreint encore dans ce jeu car vous ne pouvez y jouer qu'un Falkampft, c'est-à-dire un policier. La science fiction laisse ici la place à l'anticipation afin de permettre d'évoluer dans l'Europe du XXIème siècle et dans sa capitale et mégapole : Berlin (le chiffre 18 du titre indique le secteur de patrouille). Il n'est plus question de flamboyant mais plutôt d'un univers glauque où les flics tentent de maintenir un certain ordre. Pour résumer, la situation est plus proche de celle de la police de Detroit dans le film Robocop que de la bande dessinée "Judge Dredd". Malgré une certaine violence, les flics sont encore tenus de respecter certaines règles sous peine de se faire rappeler à l'ordre par la police des polices. Tout le dilemme est là : faire son travail face à une délinquance grandissan-

* A noter que trois formules de compétences ont gardé par erreur dans leur calcul, la caractéristique Logique qui n'existe plus.

te, rester dans les normes légales et tenter de rester en vie (vive Berlin XVIII Blues !).

Cette toile de fond, au fur et à mesure qu'elle se découvre, prend de l'attrait grâce à une certaine logique dans sa construction. L'évolution mondiale et la déchéance de la civilisation européenne sont crédibles et expliquent correctement la montée de divers groupes de pression délinquants originaires de pays variés. La description des services de police, des lois et de l'équipement complète agréablement le tableau et donne, par de multiples petites touches, le ton et l'ambiance. Le tout n'est pas dénué, il faut le reconnaître, d'humour, lequel est renforcé d'un argot assez savoureux créé de toutes pièces.

Pourtant, l'action semble limitée à Berlin et de nombreux renseignements manquent pour oser valablement en sortir (vite un additif ! messieurs d'Universom). Plus matériellement, si chaque équipement a son prix, où sont les salaires de Falkampfs ? Quel est leur pouvoir d'achat au mois ? Silence affreux vite pardonné par les meneurs de jeu imaginatifs (pour les autres, espérez un supplément).

B - Auslander

Surprise ! Plus de linéaire mais une enquête générale ponctuée d'événements secondaires générés par d'autres enquêtes ou par des patrouilles. L'ensemble est à double tranchant. Cela n'a pas le "punch" des "Damnés" mais il est vrai qu'avec un arbitre qui aime faire du rôle et qui est à l'aise dans le contexte, le résultat peut être succulent (J'ai vu Eric Bouchaud, l'un des créateurs, arbitrer : ça vaut le déplacement !). Toutefois, un meneur de jeu n'ayant pas les qualités données ci-dessus risque de faire de ce scénario une succession bien plate d'incidents.

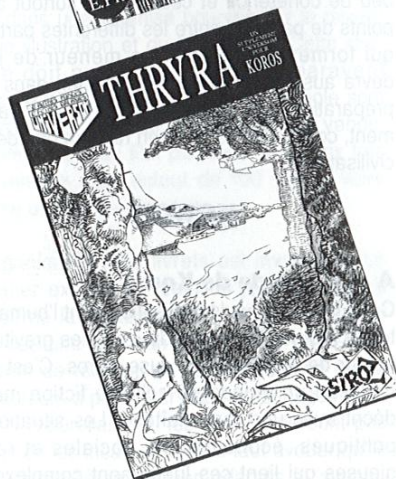
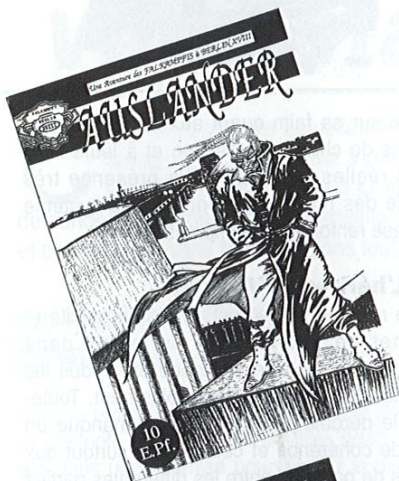
WHOG SHROG

A - Le contexte de Whog Shrog

Retour à la SF avec un monde où les joueurs sont censés incarner les whog shrog : soldats d'élite, véritables machines à tuer, qui agissent sur les ordres du Boucher de l'Univers, lequel est à moitié homme d'état et à moitié chef pirate. Ceci peut donner l'impression de se réduire à un jeu d'une grande violence où le carnage aveugle prime (un monde pour grosbills !). De l'aveu même des auteurs qui qualifient ce jeu de "SF gothique", les combats (assez "hard") prennent une grande place dans l'ambiance. Néanmoins, ce thème qui semble devoir rapidement tourner court est beaucoup plus ouvert qu'il n'y paraît grâce au contexte qui lui est donné et aux règles complémentaires qui l'accompagnent**.

Tout est fourni pour bien connaître les divisions Whog Shrogs et leur maître ainsi que pour incarner leurs membres. Il faut noter, à ce niveau, l'originalité des règles de points d'humanité qui fluctuent dans la tête du Whog Shrog et diminuent plus ou moins son efficacité en tant que machine de guerre tout en aug-

mentant la complexité de sa psychologie. Plus maladroite est l'introduction d'une règle de point de chance qui est un peu lourde dans sa gestion et qui reprend le concept de points de héros. L'effort cependant ne s'arrête pas là. Les créateurs de Siroz Productions nous proposent, en un survol rapide, un univers tout entier. Il n'est plus question de décrire précisément une planète et une société mais plutôt de jeter les bases principales d'une galaxie dans laquelle chaque meneur de jeu pourra introduire les mondes issus de son imagina-



tion fertile. Ainsi, pour référence, les principales races et leur implantation dans l'univers sont décrites (avec un chiffre d'indice technologique dont on ne sait guère la signification). Mieux encore, des règles prévoient la possibilité d'incarner un ressortissant de l'une de ces races et proposent divers métiers. La profession Whog Shrog n'est donc plus inéluctable et il y a bien ouverture puisque, éventuellement, l'univers proposé est utilisable sans les serviteurs du Boucher. Universom propose, les joueurs disposent.

De plus, afin de pouvoir voyager dans cette esquisse d'univers, tout est prévu pour construire des vaisseaux, les faire se déplacer et combattre. Le chapitre sur ces véhicules est particulièrement soigné tout en restant simple. Enfin, même si le contexte n'est tracé qu'à grand traits, les deux adversaires du Boucher sont traités d'une manière plus approfondie. C'est ainsi que l'essentiel des structures de l'empire Sunrith, la plus grande puissance de

cette galaxie, nous sont dévoilées. Parallèlement, l'organisation du Temple plus avide de la connaissance que d'une croyance vraiment mystique nous est présentée.

Si Whog Shrog n'offre pas complètement à l'arbitre un contexte "prêt à jouer" il propose en revanche une base d'univers assez correcte, malgré sa grande violence et sa démesure, pour développer une campagne.

B - Warpage total !!!

Il correspond plus à un scénario qu'à une mini-campagne mais il reflète l'état d'esprit dans lequel a été conçu le jeu. Il a toute les chances de se terminer en un véritable holocauste. Pourtant, il inclut dans son déroulement plusieurs éléments d'enquête et de diplomatie où les Whog Shrogs ont intérêt à faire preuve d'habileté plutôt que de savoir guerrier. Comme Auslander, il n'est pas linéaire. Il n'existe pas de trame très stricte. Les événements déterminants, les motivations des personnages non joueurs et leur psychologie sont exposées en détail. La manière dont tout ceci s'imbrique reste à découvrir sur le terrain (l'arbitre doit être en forme !). Pour aider le lecteur un lexique est placé à la fin et donne une définition des termes importants ou une description de lieux ou objets. Malheureusement une confusion d'action entre deux PNJ gêne la bonne compréhension du scénario et montre un certain manque de sérieux : l'aesir Surt ne peut aller dans l'espace et contacter les Kalamites puisque c'est l'aesir Jormungander qui possède ces pouvoirs. Rectification faite, le scénario redevient jouable.

POUR EN FINIR AVEC UNIVERSOM

Malgré quelques erreurs minimes dans le dernier produit qui dénotent un manque de soin, force est de reconnaître que les objectifs visés ont été globalement atteints. C'est du rôle "prêt à jouer" de qualité, même si la présentation a encore besoin de s'améliorer. Koros est, d'après moi, supérieur aux autres produits par son homogénéité, le souffle de son scénario et son supplément qui ne démerite en rien. Néanmoins, il ne devance que d'une courte tête.

Que sera le prochain produit ? Personne à ma connaissance ne le sait. Aussi restons à l'affût des rumeurs et guettons les parutions éventuelles. Je gage qu'Universom n'en a pas fini.

Roger BARNOUD ■

**Celles-ci ne nuisent nullement à l'exposé du contexte puisqu'elles sont réunies en trois chapitres qui suivent immédiatement la règle de base et ne sont donc pas dans la partie traitant du monde.

**BANC
D'ESSAI**

ATHANOR

**La Terre des
Mille Mondes**

**une jeu de
Pierre Rosenthal**

Décidément, la maison Siroz Production a l'ambition de prendre son envol cette année ! Athanor est en effet leur dernier né lequel a été réalisé par un spécialiste du jeu de rôle qui n'est autre que Pierre Rosenthal. Nul doute que cette collaboration soit fructueuse et mène à un suivi du produit des plus sérieux (espérons-le !). Pour l'instant, découvrons ensemble le jeu en lui-même et à quoi il ressemble.

L'APPARENCE

Pour la première fois dans la liste des jeux Siroz, c'est une boîte qui abrite les livrets d'Athanor. Malheureusement, à ce niveau, la qualité laisse à désirer. Si l'illustration en quadrichromie est belle avec son titre en lettres de feu, la solidité de cette boîte est désastreuse. C'est du mauvais carton à chaussure ! (pire que la boîte des Trois Mousquetaires).

Heureusement, à l'intérieur, les livrets sont d'une meilleure facture et ne sont pas sans rappeler les produits Chaosium (Stormbringer, Hawkmoon). Trois livres constituent le jeu qui sont respectivement : le livre des transformations, l'encyclopédie des mille mondes, les aventures. Le papier est correct, les couvertures sont noires et décorées chacune de l'un des dessins qui soutiennent le texte. A propos de ces illustrations, elles sont d'une grande qualité bien que d'un style particulier qui, pour ma part, ne me déplaît pas (on aime ou on n'aime pas, question de goût). Un quatrième livret, sans couverture, correspond à un recueil d'aides de jeu. Il regroupe la feuille de personnage (4 pages), des tableaux de règles pour l'arbitre et des pages d'aides résumant la création du personnage, l'utilisation des pouvoirs psi et la gestion des mutations. Mais voici que nous dévions sur le thème du jeu. Laissons-nous faire !

LE THEME

Athanor fait partie du genre de jeu qui propose un monde complet avec de multiples possibilités d'ouvertures. Il n'est pas question de donner un thème dirigiste mais plutôt un contexte dans lequel le meneur de jeu pourra intégrer ce qu'il désire selon son imagination. Quel est le contexte ? Notre Terre tout simplement, mais une Terre qui a quelque peu changé. C'est donc un jeu d'anticipation (l'action se passe en 2300) où les transformations terrestres ne sont pas, contrairement à l'habitude, dues à un quelconque cataclysme ou holocauste atomique. Il s'agit en fait d'une invention (Mu-Tan et Adaptolium) simultanée

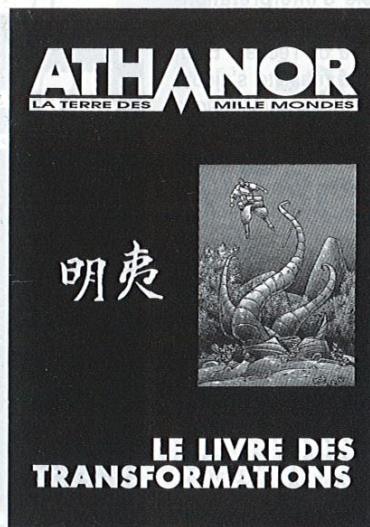
aux Etats-Unis et en URSS qui revêt la forme d'un virus, lequel se répand par accident dans l'atmosphère et contamine tout être vivant. Cet incident a pour résultat d'activer chez chacun des facultés d'adaptation au milieu écologique et de provoquer ainsi de nombreuses mutations. Notre terre et ses habitants deviennent instables. Petit à petit, des micro-mondes aux dimensions diverses se mettent en place. Dans ceux-ci tout est de nouveau stable et les habitants sont parfaitement adaptés aux conditions de leur environnement. L'existence de ces micro-mondes assez isolés les uns des autres et de civilisations diverses, explique le sous-titre : la terre des mille mondes. Par contre, gare aux voyageurs, car en changeant de micro-monde, ils s'exposent à des mutations qui visent à l'adaptation de l'individu aux lieux traversés. Ce dernier fait permet de comprendre le titre lui-même : l'athanor était le nom du chaudron alchimique où devaient s'opérer les transmutations. La Terre est devenue en quelque sorte un gigantesque athanor. Enfin dans les transformations, il ne faut pas oublier de mentionner l'apparition des pouvoirs mentaux qui se développent plus ou moins ainsi que d'éventuelles portes ouvrant sur des mondes parallèles (n'en dévoilons pas trop!).

Notre Terre, tout en conservant de nombreux éléments de référence qui nous la gardent familière prend une apparence de dépaysement et d'exotisme propice à l'aventure et au rêve. Ce contexte est véritablement riche en possibilités à condition que le meneur de jeu ait une imagination suffisante. Toutefois le thème n'est pas tout et il convient qu'il soit servi par un

système de règles valable. Avant de traiter celui-ci faisons, cependant, une parenthèse pour entrevoir les préoccupations sémantiques de Pierre Rosenthal.

UN SOUCI DE DÉFINITION

L'auteur n'hésite pas à reprendre les termes techniques essentiels du jeu de rôle et à les redéfinir. Le jeu de rôle devient un jeu d'incarnation, les personnages joueurs des avatars, les PNJ des intervenants, les caractéristiques des composantes. Sur le plan purement sémantique, il faut reconnaître que les arguments de l'auteur sont assez justes et que les termes qu'il propose sont plus appropriés et souvent plus courts. Je me demande néanmoins si le simple intérêt d'une bonne définition vaut vraiment la peine de mettre à l'index des termes qui ont été depuis longtemps consacrés par l'usage. Ceci ne relèverait-il pas quelque peu d'intellectualisme forcé ?



LE LIVRE DES TRANSFORMATIONS

En 96 pages il abrite le système de règles. Pierre Rosenthal est visiblement un grand technicien. L'ensemble de sa règle fonctionne sans failles véritables. L'exposé en est clair bien qu'un peu fastidieux car la découpe en chapitres thématiques (création d'avatars, mécanismes de jeu, santé, combat, pouvoir psi, etc...) laisse ici la voie ouverte à des répétitions. Les systèmes pris un par un sont d'une complexité moyenne mais ils sont nombreux et cette règle, en ce qui concerne la difficulté, est équivalente à celle de Rêve de Dragon. Il va sans dire qu'elle plaira aux joueurs techniciens car elle recherche un haut niveau de réalisme en tentant de ne pas gêner le rôle. Y arrive-t-elle ? Tout dépend des joueurs et de l'arbitre.

Le fonctionnement de base utilise les pourcentages et une table de résolution qui s'apparente de nouveau à celle de Rêve de Dragon. Pour définir les chances de réussite, elle joint l'emploi d'une compétence ou aptitude et d'une composante primaire ou secondaire (nouveau nom des caractéristiques). A cette table s'ajoute une "table d'interprétation" (comme dans RdD ou James Bond) qui évalue la qualité du succès ou de l'échec. Enfin un système de marges de réussite s'ajoute lorsque des jets opposant deux personnages sont nécessaires.

Les composantes primaires des "avatars" sont elles-même divisées en trois chiffres qui représentent les facteurs Innés, les influences de l'Acquis et de la Vie. Cela peut paraître compliqué mais trouve son intérêt lors des mutations.

Le combat est traité en profondeur et semble des plus dangereux. Le corps à corps ne compte pas moins de trois systèmes : Affrontement pour le combat de rue et les armes lourdes, Duel pour les armes légères, Lutte pour le combat à mains nues évolué. Il ne doit guère durer longtemps, car une règle d'essoufflement y veille. C'est un peu différent pour le combat à distance, mais il est aussi très évolué et prend en compte de nombreux facteurs sous formes de bonus ou malus dont, notamment, l'influence d'une mauvaise météorologie. Rassurez-vous ! Cela ne va pas jusqu'à calculer la vitesse exacte du vent. Le tout donne, néanmoins, quelque chose d'assez lourd qui aurait gagné à être simplifié.

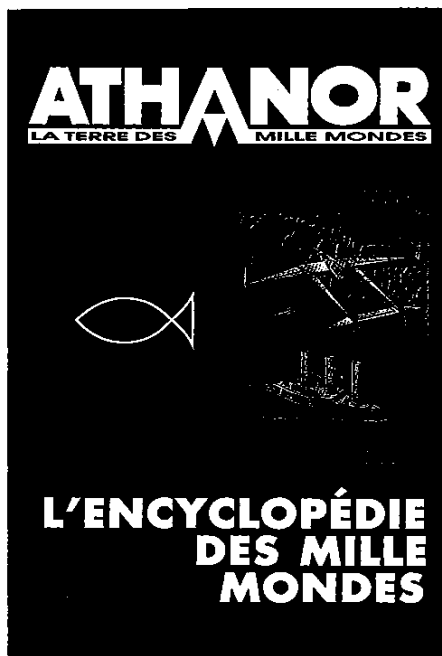
La double attraction de la règle reste, d'après moi, les pouvoirs psioniques et la gestion des mutations. Le chapitre sur les psis est certainement l'un des plus intéressants. Rien n'est oublié pour gérer l'art difficile des pouvoirs psioniques même si l'énumération de ceux-ci rappelle fortement les listes techniques de sorts magiques. L'idée d'hommes ayant le pouvoir d'annulation et agissant comme des vampires par rapport à l'énergie psychique des Psis rajoute un intérêt à cet aspect du jeu. Quant au système de mutation, il est présenté

de façon très précise et agit essentiellement sur les composantes. Très ingénieux, son seul défaut est de refaire calculer toutes les composantes aux joueurs. Lorsque l'on sait que le jeu envisage des voyages fréquents pour les avatars et donc de nombreuses mutations, ceci peut paraître un peu ennuyeux. Heureusement, il existe des possibilités de les éviter en ne restant, par exemple, pas plus de sept jours dans le micro-monde que l'on visite.

Pour résumer, les qualités de la règle d'Athanor ne sont pas mises en doute. Elle fonctionne au millimètre ! Elle satisfera les amoureux du réalisme et de la technique. Elle a, par contre, toutes les chances de rebuter un débutant auquel elle ne s'adresse en aucun cas.

L'ENCYCLOPÉDIE DES MILLE MONDES

Elle permet un survol complet du monde ou plutôt des mille mondes que la Terre représente. Des guildes (police - marchande - scientifique - etc) qui assurent au globe un minimum de cohérence aux diverses sectes qui sont apparues, des produits qui servent à freiner



les mutations (Uni, Bi, Tri, Qua) aux différents matériaux anciens et nouveaux qui existent, des véhicules aux cytopoles (grandes cités sous globes), cette nouvelle Terre est décrite dans ses moindres détails. Ce livre met donc en place de solides fondations pour les campagnes qu'envisage de développer le meneur de jeu.

L'encyclopédie est censée être écrite par un étudiant européen de l'époque. Elle a une organisation interne des plus fonctionnelles. En effet, qui dit encyclopédie dit classement des sujets par ordre alphabétique avec renvois constants aux articles qui se complètent. Cette présentation du monde d'Athanor a l'avantage de permettre au lecteur de retrou-

ver rapidement les données qui le préoccupent. Cet avantage est pourtant doublé d'un inconvénient. Celui qui désire se familiariser avec la totalité du contexte se voit imposer une lecture un peu morne car ordonnée par l'alphabet. De plus, les renvois autorisent ici de nombreuses répétitions qui auraient pu être évitées. C'est ainsi que les renseignements sur les produits stabilisateurs se retrouvent plus ou moins aux entrées suivantes : Stabilisateur, Ngalen (leur inventeur), Uni, Bi, Tri, Qua. Un peu plus de synthèse aurait été souhaitable.

LE LIVRE DES AVENTURES

Il est indispensable à l'arbitre car il réunit ce dont il a besoin pour préparer ses scénarios. Le souci d'aider le meneur de jeu est constant et rien n'a été oublié. Les conseils donnés pour l'arbitrage sont judicieux et, afin de palier à l'ampleur du contexte qui pourrait dérouter quelque peu, différentes voies d'inspirations sont proposées pour intégrer les avatars dans leur monde et développer plusieurs histoires.

Un complément à l'encyclopédie qui ne concerne que l'arbitre est prévu tandis que des archétypes d'intervenants (PNJ) sont présents afin de faciliter le travail de préparation technique qui sans eux serait assez ardu. Une fiche qui aide à la description de micro-mondes est établie et ne peut être que d'une grande utilité. La volonté de servir le meneur de jeu va jusqu'à lui accorder une bibliographie de livres, films, musiques et jeux pouvant l'inspirer.

Enfin, le scénario donne la possibilité à l'arbitre de se faire la main et offre aux joueurs une agréable base de départ pour leurs futures aventures. Il est dans l'ensemble, assez simple mais présente quelques originalités et met bien en avant les spécificités du contexte.

POUR CONCLURE

Au-delà d'une règle très élaborée et d'un style d'écriture parfois un peu sec, Athanor est un jeu d'anticipation ouvert sur de multiples perspectives. Il propose l'aventure et le dépaysement tout en laissant aux avatars plusieurs occasions de progression sociale dans les centres d'intérêt divers : police ou armée, commerce, exploration, religion, politique... Il offre peut-être même plus en sous-entendant la quête d'un certain bonheur. Qui sait, l'Eden n'est éventuellement qu'un micro-monde spécifique à chacun ! Encore faut-il le découvrir. Aussi, longue vie et prospères mutations aux avatars !

Roger BARNOUD ■

INTERVIEW DE PIERRE ROSENTHAL

Pierre Rosenthal, les lecteurs te connaissent avant tout comme journaliste à Casus Belli, mais aussi comme auteur des versions successives de Simulacres. Y a-t-il pour toi une continuité quelconque entre Simulacres, et Athanor - La Terre des Mille Mondes ?

Oui, j'ai commencé à créer Athanor en partant du monde, et j'avais des règles beaucoup plus compliquées que celles de la version définitive d'Athanor, et qui sont déjà assez complexes. J'ai essayé de les simplifier en me rapprochant de Simulacres que j'avais fait par ailleurs. En fait, les démarches du système Athanor et du système Simulacres se placent dans la même optique. Simulacres est très simple, c'est un système générique qui ne veut pas jouer dans un monde trop particulier. On a un système très simple, on se débrouille avec, on fait deux ou trois parties, on fait les arrangements au fur et à mesure. Alors que dans Athanor on a un monde très particulier: en jouant dedans on se rend compte qu'il est très différent de notre univers habituel. Même les opérations les plus simples de la vie quotidienne ont besoin d'être codifiées.

Les versions successives de Simulacres montrent que tu es un auteur qui aime "peaufiner" ses créations. Athanor a-t-il suivi le même cheminement ?

Athanor date d'il y a trois ou quatre ans maintenant. S'il était sorti il y a deux ans, il aurait été très différent. Et s'il sortait dans un an et demi il serait encore assez différent je pense.

Le jeu a subi pas mal de modifications dans le temps. As-tu fait aussi comme pour Simulacres plusieurs versions ?

Oui, mais contrairement à Simulacres, elles n'ont pas été éditées. J'en ai fait deux versions assez différentes, la seconde a même eu 6 "sous-versions". Mais au point de vue règles, peu de choses ont changé. Le système de base a été écrit il y a à peu près trois ou quatre ans : le fait de combiner avec une table unique, des composantes et des talents. Sinon, le combat a été continuellement revu. Il y a eu une grosse modification dans celui-ci, il y a simplement quatre ou cinq mois juste avant de le finir, pour le rendre un peu plus réaliste. Je ne suis pas complètement convaincu, mais j'ai suivi l'avis de mes testeurs.

Nous avons déjà discuté ensemble de l'intérêt des systèmes de simulation plus ou moins complexes. Il semble que pour "Athanor" tu aies penché pour un niveau de difficulté relativement élevé. Qu'en penses-tu ?

Non justement, à part peut-être pour le combat, à chaque fois j'ai essayé de faire le minimum de règles et les règles les plus simples. Simplement, c'est un jeu qui parle de mutations, donc je voulais qu'il y ait un système de changement des personnalités et des personnages joués au fur et à mesure, et il n'y avait pas moyen de faire comme ça. Disons pour donner un exemple très simple : on peut faire plus simple que l'Appel de Cthulhu si on supprime la santé mentale. Est-il intéressant de supprimer la santé mentale dans l'Appel de Cthulhu ? On peut aller encore plus loin... Athanor est un jeu complexe, mais je crois qu'avec l'univers qui est donné, il n'y a pas moyen de faire tellement plus simple. Ou alors on dit jouez-le comme vous le sentez, c'est comme si les gens connaissaient déjà l'univers dans lequel ils vont jouer. Or c'est un univers très étranger. Les règles sont là à la fois pour expliquer l'univers et pour guider les joueurs dans l'univers.

J'ai été très marqué, personnellement, par l'ambiance toute particulière qui se dégage de ton jeu, due notamment à un subtil mélange de réalisme et d'humour (très bien rendu dans le style mais aussi dans les illustrations). La vision que tu as de ce futur proche de la Terre te paraît-elle optimiste ou pessimiste ?

Foncièrement optimiste. En concevant ce jeu, je ne savais pas très bien où j'allais. C'est un jeu qui s'est construit de façon organique : il y a le virus qui produit

IL VOUS LA FAUT



**CARTE DE
FIDELITE
DES
BOUTIQUES
PILOTES**

JEUX DESCARTES

Nom: LAMBERT
Prénom: ALAIN
Adresse: 24 rue de la poste
Code: 75015 Ville: PARIS

Carte valable jusqu'au: 01 03 90

Faites valider cette carte pour tout achat supérieur à 50 fr.. Un chèque cadeau de 100 francs vous sera remis lorsque le total des montants reportés au verso de carte sera supérieur à 1000 francs. Cette carte est strictement personnelle. Une même personne peut cumuler plusieurs cartes.

CARTE NUMERO: 1023



40 rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ 43 26 79 83

15 rue Montalivet
75008 PARIS
☎ 42 65 28 53

6 rue Meissonier
75017 PARIS
☎ 42 27 50 09

13 rue des
Remparts d'Ainay
69002 LYON
☎ 78 37 75 94

les mutations, si on n'est plus adapté aux conditions extérieures que se passe-t-il ? D'où l'apparition de pouvoirs psychiques et le fait que ces pouvoirs n'agissent que sur des organismes et pas sur des objets. Le fait qu'il y ait des gens qui aient des pouvoirs psi par contre-réaction fait des gens qui sont là pour pouvoir absorber ces pouvoirs; bref le jeu est parti de deux ou trois concepts de base et il s'est construit de lui-même finalement. Je me disais chaque fois : et s'il se passait ceci et s'il se passait cela qu'est-ce que ça deviendrait ? Mais c'est optimiste dans le sens où ça veut montrer que ce qui est important dans le cheminement des joueurs, c'est ce qu'ils vont faire, ce qu'ils ont l'intention d'être, plutôt que ce qu'ils sont au moment où ils naissent, où ils jouent. C'est-à-dire que les caractéristiques des personnages, pour parler technique de jeu, ne sont pas très importantes. Ce futur est optimiste parce qu'il y a eu tellement de bouleversements, tellement de choses bizarres à droite et à gauche, que ça pourrait être cataclysmique, et au contraire tout s'est relativement bien passé. C'est vraiment en réaction avec tous les jeux "post-apo" où on doit faire cent cinquante kilomètres pour trouver une boîte de conserve.

L'un des thèmes "porteurs" et originaux de ton jeu est celui des mutants. Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de t'intéresser aux mutations et d'utiliser ce phénomène très particulier pour ton jeu ?

Je crois que ce sont des associations d'idées. Je voulais faire un jeu de SF sur Terre. J'ai regardé ce qui existait, j'ai lu pas mal de SF. Au départ, j'étais parti sur l'idée de mettre quelques mutants dans quelque chose de très classique, pour savoir si j'étais capable de faire un jeu... Puis je me suis dit que les mutants, c'était intéressant, et que ça n'avait jamais été traité autrement que comme une catastrophe nucléaire, donnant des avantages et des inconvénients, un pouvoir en plus ou un pouvoir en moins, des choses absolument pas réalistes. Je suis parti sur cette idée de mutations en pensant que si tout le monde mute sans arrêt, il n'y a plus de mutants au sens où il n'y a plus de monstres. J'élimine totalement la notion de monstres.

Y-a-t-il à ton avis des éléments, dans notre environnement actuel, qui préfigurent une "athanorisation" de notre monde ?

Au niveau humain je ne sais pas. Depuis que j'ai commencé à écrire ce jeu, je me suis renseigné à fond sur l'écologie, la faune, la flore, et on s'aperçoit que la plupart des branches animales font ce genre de jeu d'évolution, de mutation. Sur l'humain on ne s'en aperçoit pas trop. Quand on regarde les Indiens des Andes qui vont aux Etats-Unis et qui sont à peu près les seuls laveurs de carreaux de gratte-ciel (NDLC : car insensibles au vertige), on se dit qu'il y a quelque chose là-dedans. Ce sont des gens qui ont vécu dans un climat particulier, qui ont développé des capacités à eux, et qui les utilisent autre part.

Une question à laquelle tu réponds déjà dans le jeu, mais que j'aimerais bien répéter, un peu similaire à celle posée à J.L. Bizien au sujet du sous-titre de "Hurlements"... Pourquoi le choix de "Terre des Mille mondes" en sous-titre ? Je crois que c'était au départ le titre principal de ton jeu.

Pour que ça parle un petit peu de ce que je voulais que soit le jeu. Actuellement, ce qui manque à mon avis dans la gamme des jeux de rôle et qui me plairait bien, c'est un jeu de Space Opera, mais complètement baroque et amusant, qui mélangerait à la fois Druillet avec ses dragons et ses sorciers de l'espace, Mézières et ses transmutateurs grognons, toutes ces choses-là... Ça m'amusait beaucoup. Je ne suis pas parti dessus mais "la Terre des Mille Mondes", c'est presque pareil : une espèce de Space Opera dans le sens où, quand tu t'éloignes de trente à quarante kilomètres, l'univers peut être complètement modifié, et les gens que tu rencontres n'ont plus ni le même mode de pensée, ni la même physiologie.

C'est Space Opera sur terre en fait...

C'est une espèce de jeu de Space Opera mais qui se passe à pied au lieu de se passer en vaisseau.

Le mot baroque me plaît bien au niveau de ton jeu. Ça correspond à l'ambiance.

Il ne faut vraiment pas avoir peur quand tu as une idée, il n'y a aucune raison pour que ça ne marche pas. Il y a un scénario que j'aime bien faire jouer, qui se passe à Rock City la ville des musiciens. C'est proche de "Phantom of the Para-

dise". Mais l'aventure à paraître dans l'écran se passe à Brocéliande et les gens rencontrent Merlin l'Enchanteur (enfin, ils en sont persuadés en tout cas). Si tu as une idée bizarre, tu peux toujours trouver un micro-monde qui correspond, et derrière un univers qui va te permettre de développer cette ambiance-là.

Quel avenir pour Athanor, ou plus exactement quel est le programme des parutions à venir ?

Normalement, quasiment en même temps que le jeu va sortir l'écran, avec à l'intérieur un scénario, deux ou trois conseils de jeu, cinq ou six feuilles de PNI typiques - cela évite de les tirer et permet de les avoir toujours sous la main. D'autres suppléments suivront au plus tard à partir d'Octobre, la plupart du temps moitié background, moitié scénario. Il devrait y avoir deux types de suppléments, basés soit sur une région avec un scénario qui s'y déroule, soit sur les climats par exemple : comment les gens s'adaptent au climat désertique, quels animaux on peut trouver, et après cela une série de cinq ou six mini-scénarios qui se passent à l'intérieur de cette zone. Le programme n'est pas arrêté pour le moment, je cherche des gens pour travailler en équipe.

Deux questions pour terminer, l'une plus générale, l'autre plus indiscrète...

Certains disent que le "marché" du jeu de rôle est stagnant en France, à l'heure actuelle, voire même moribond... Les éditeurs semblent avoir choisi une prudente réserve en ce qui concerne les nouvelles publications en 1989. Que penses-tu de cette situation ?

Je ne m'en préoccupe pas vraiment. Si je me préoccupais de l'avenir du marché du jeu de rôle, je ne ferais pas de jeu de rôle parce que ça ne me semble pas économiquement viable pour un auteur, pour un éditeur je ne sais pas ce qu'il en est (mais je ne pense pas que ce soit la fortune non plus)... Si le marché est chargé, les bons jeux vont rester et les mauvais vont disparaître. Par contre, à la limite, je pense qu'il y aurait peut-être besoin justement de jeux qui aient moins d'originalité et qui redéveloppent des grands thèmes : si en héroïc fantasy on a ce qu'il faut, des jeux comme Les Trois mousquetaires ou Star Wars auraient besoin d'un système pas trop original, de règles peut-être un peu longues mais suffisamment simples pour que les gens puissent s'y intégrer, et des univers peut-être pas trop spécifiques.

Pourquoi un auteur, dont la signature est déjà plus que connue dans le milieu du jeu, fait-il le choix de s'adresser à une petite société d'édition plutôt qu'à un éditeur plus important (les collègues de Siroz ne nous en voudront pas je pense de ne pas être assimilés à Gallimard !)?

Je n'ai pas proposé ce jeu à Gallimard ou à d'autres; je pensais que c'était un peu plus spécifique. Je l'ai proposé à Jeux Descartes, il y a longtemps, mais à priori ils ne voyaient pas tellement le genre d'aventures qu'on pouvait y jouer. Ils pensaient que commercialement le produit n'était pas très intéressant. Un peu plus tard je l'ai proposé à Oriflam : ils m'ont dit que le monde et les idées leur plaisaient bien mais que le système leur paraissait un peu complexe. Ils étaient peut-être prêts à le publier avec un système très simple.

Comme je te l'ai dit au départ, je ne peux pas faire le même jeu avec un autre système sauf au niveau des pouvoirs psi où je ne suis pas très satisfait. Je n'ai pas trouvé de système original, mais finalement cela servira peut-être à ne pas trop dérouter les joueurs. Pour le reste, le système correspond tout-à-fait à ce que je voulais. Comme c'est un jeu sur lequel je travaille depuis quatre ans pour mon plaisir, je tenais à ce qu'il soit publié exactement comme je le désirais. L'année dernière, sur le salon, j'ai fait une démo très courte avant de me retrouver aphone. J'avais fait des parties à droite et à gauche, et comme ça amusait bien mes copains j'avais prévu de faire une petite édition, un peu comme pour Simulacres mais à une échelle encore plus réduite. Et puis, Croc ayant participé à la démo, sachant que les gens de Siroz cherchaient quelque chose de différent de ce qu'ils faisaient, ils m'ont demandé si ça m'intéressait et ont fait quelques parties de mon jeu. Voilà comment ça s'est fait.

Je te remercie, Pierre, pour tes réponses, et invite les lecteurs à découvrir les aspects originaux de ton jeu, grâce au banc d'essai, réalisé par notre "testeur" chevronné, Roger Barnoud, que nous publions aussi dans ce volume de l'"Encyclopedia", et à la nouvelle d'ambiance ci-après.

UN DÉTECTIVE MODELE

UNE NOUVELLE EN PROVENANCE DE LA TERRE DES MILLE MONDES

Je m'appelle John Shefferd. Ce n'est pas mon vrai nom, mais c'est celui sous lequel on me connaît ici, à Manatan. J'ai quarante huit ans et je suis détective privé. Détective spécialisé dans les personnes disparues. Vous savez, cette annonce dans l'homéo du soir, «Faites appel à un spécialiste. Même si vous ne pouvez plus reconnaître votre enfant, votre mari, votre femme, votre employé, John Shefferd saura le retrouver, où qu'il soit. Tarifs réalistes». Cent dix ▽ par parution, et en ce moment, je suis en train de taper ce texte sur un vieux traitement de texte, genre Remington, une antiquité du XXe siècle que j'ai payée 7450 ▽.

En fait, les écrivains de polar de l'époque n'étaient pas des détectives, et vice-versa. C'est la voix-off des 2D qui a donné cette impression je crois. Mais c'est l'image que j'en ai retenue. L'image ça c'est important, il faut que je m'imprègne des images, comme je m'abreuve de whisky au Bi. Oui, comme je disais, je bois, pas pour m'oublier (comment oublier ?) mais au contraire pour éviter de voir l'avenir, pour me métamorphoser et rester le même à la fois.

C'est curieux comme les humains restent attachés aux vieilles traditions. J'ai pour m'aider une collaboratrice précieuse, que j'ai appelée Jenny. Au départ, je la posais sur le bureau, afin qu'elle enregistre ce que les clients me disaient au fur et à mesure. Mais même après tout ce temps, savoir

qu'un ordinateur biologique va examiner vos paroles répugne à mes visiteurs. Il faut dire que s'il n'avaient pas besoin de ce contact avec moi, ils se seraient adressés aux systèmes experts de la Telia Cognitiva je pense. C'est toujours la même chose. On refuse en bloc une chose plutôt qu'en accepter une partie. J'ai raconté à Jenny mon désir d'écrire sur papier, et elle m'a répondu que si je voulais avoir des conseils psychologiques, il faudrait que je lui achète un module spécialisé plus performant, qu'elle était équipée pour les motivations des personnes fugeuses, pas pour les dépressions auto-suggérées. Pour la punir, je l'ai débranchée. Je sais que c'est un leurre, je ne coupe que l'écran mais pour le moral, c'est meilleur.

Hum... je ne sais même pas où je vais avec ce papier et cette machine. Personne ne me lira. Ou plus tard peut-être. Une idée : plastifier les feuilles une fois écrites, laisser venir. Quoi y mettre ? Des fabulations, une biographie, mes enquêtes ? Je crois que je vais lire un peu de Chandler avant de continuer.

Deuxième jour, 17 avril 2310

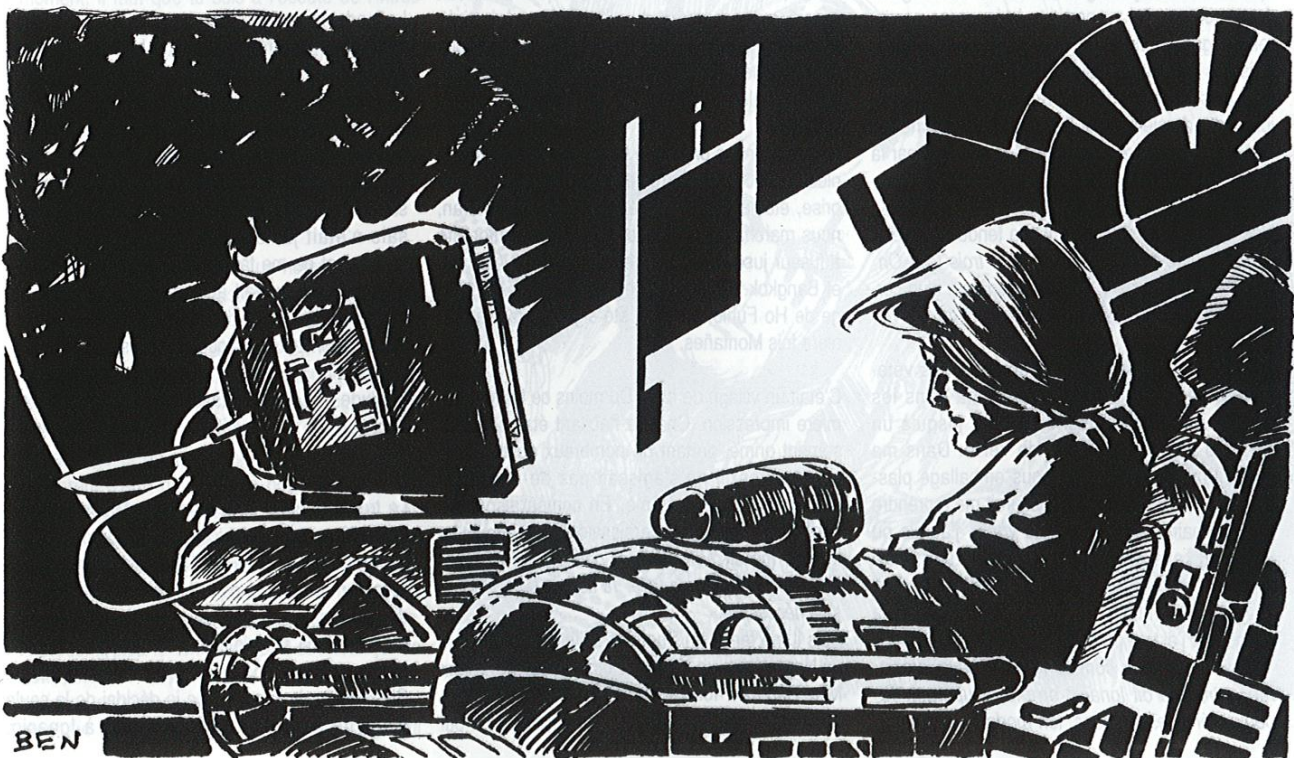
J'ai été compléter ma panoplie. Imper, chapeau mou, grosses chaussures. Faire blanchir ma peau, lui retirer ce teint gris de trop nombreux voyages. Ça m'a coûté un maximum (je dois me

Manataniser, je pense fric sans arrêt). J'ai économisé deux clients. Un industriel pour un savant envolé (enlevé, fugué, débauché... rien à foutre). Et un type dont la sœur a disparu en allant à Rock City. J'ai eu du mal pour lui, mais j'ai tenu bon. Je crois que je commence à avoir l'attitude adéquate. Alors, autant que je raconte un peu ma vie (pas trop, tu te lasserais vite hypothétique lecteur), le reste viendra ensuite. Peut-être.

Je suis d'Asnières, aux portes de Paris, France, Europe. Mon père était un précog (précognitif me disait-il à chaque fois en me talochant) qui travaillait à la centrale de fusion, au service de détection des micro-pannes. Il doit encore y être d'ailleurs. Ma mère a toujours été bonne avec moi. J'ai une sœur. Quant au reste, c'est personnel !

Très tôt, je me suis mis à dévorer des livres. Pas seulement des spectacles holos ou même de vieilles 2D, non ! de vrais livres ! Avec tous un point commun, mais que j'ai découvert plus tard. Ils contenaient un héros défini par toutes sortes de tics, d'atavismes, de comportements. Je lisais de l'aventure, du polar (du XIXe au XXIIe siècle), de la science-fiction (XXe siècle surtout) mais peu de récits «réels», quoiqu'ils fussent, je n'accrochais pas.

Vers quatorze ans, mon père m'a dit : «Mon fils, tu dois apprendre un métier. Va à l'Université Pasteur. Je suis sûr que la Cosmotek a besoin



de gens intelligents comme toi». Mon père regardait beaucoup les émissions de World TV, alors je lui pardonne. Comme j'étais en plein dans les récits de voyages baroques de Yered Oulmek (vous savez, la série pour gosses écrite par Ahmed Ben Gamlham), je lui parlais de ces désirs d'autres paysages. Il fut assez compréhensif et me fit rencontrer un de ses amis qui travaillait pour l'I.C.E. Il s'appelait Alfred Janlon et me demanda combien je voulais gagner plus tard, si j'accepterais des postes lointains, si le fait de travailler avec des indigènes, des «clients pas si différents de nous que ça, au fond, quoique restant de grands enfants» me dérangeait. J'ai fugué.

Je ne sais plus comment je me suis retrouvé à Venise, chez les Compagnons de Janus. Vous vous rendez compte, j'ai eu les cheveux longs et tressés, j'ai porté un petit calepin de voyage, sur lequel je notais scrupuleusement tout ce que je voyais, pensais, sentais. A l'époque, je n'avais encore jamais muté, bougeant sans cesse, un peu paniqué, apeuré à l'idée du changement. Après six mois de noviciat j'étais très mal noté je crois, car voyager sans muter, chez les Compagnons, était en contradiction totale avec leurs mobiles. Bien sûr depuis, j'ai une idée plus précise de ce qu'ils veulent vraiment avec ces mutations successives.

Je suis donc passé devant le conseil des initiés, qui devait juger de l'opportunité de me garder. Dans ma tête, j'étais déjà parti, et je m'imaginai sur les mers, chassant le leviathan au harpon, tout autour de la Terre.

Mais c'était compter sans Ignacio Cagliastri, un vieux maître de l'ordre, aux pouvoirs de connaissance remarquablement aiguisés. Je me rappellerai toujours ce visage aux traits réguliers, lèvres minces, nez droit, cheveux bouclés et blonds, cet éphèbe dont les yeux gris ont croisés mon regard. A ce moment, j'ai vu non pas la jeunesse corporelle d'Ignacio, mais l'image du vieillard de cent trois ans qu'il aurait été si le Mu-Tan ne nous rendait pas tous jeunes, fonctionnels, presque jusqu'aux derniers mois. Ses doigts ont touché ma tête, il a fait un signe au conseil et m'a pris par la main.

Une fois dans son bureau, il m'a tendu un livre et m'a dit : «*Lis-le. Il est court. Lis-le trois fois. On t'amènera à manger.*». C'était *Le Joueur*, d'un certain Dostoïevsky, l'histoire d'un homme dévoré par ses passions.

Le soir venu, Ignacio vint m'apporter des vêtements d'apparat. Puis il m'entraîna dans les canaux de la ville quasi-engloutie, jusqu'à un superbe navire en arches de verre. Dans ma main, il mit trois capsules sous emballage plastique. Du Tril il me dit qu'il passerait me reprendre le lendemain matin. Si j'avais voulu, j'aurais pu fuir, avec cette petite fortune. Mais je suis entré dans le casino, j'ai joué toute la nuit, j'ai rêvé devant des femmes superbes, j'ai fait sauter la banque, et j'ai tout perdu.

«*Tu as un pouvoir comme je n'en avais jamais rencontré, me dit Ignacio en me récupérant. Tu peux altérer tes pensées, ton mode de raisonne-*

ment, tes expressions, ta gestuelle, après t'être imprégné d'une description littéraire d'un archétype. Tu le fais revivre en toi, il devient toi, tu deviens lui. Ce pouvoir, je vais t'aider à le développer, à le contrôler.»

Et c'est ce qui fut fait. Tout pour aujourd'hui.

Troisième feuillet, 20 avril 231

Et bien, si je continue comme cela, je serais bientôt en train d'écrire : «*Cher journal, il m'est arrivé aujourd'hui une chose bien étrange. Mais c'est à toi seul que je peux la confier...*».

Dans toute chose il faut être méthodique. Je vais terminer ce premier jet sur mon adolescence, ma première mutation. Puis je le mettrai en forme, quand j'aurai le temps. Je crois que je m'amuserai plus à raconter mes enquêtes par la suite.

Un des secrétaires des Compagnons, Arualdo Montañes, avait disparu en Chine. Ignacio Cagliastri avait été désigné pour le rechercher, et il demanda à m'amener avec lui.

Comme la secte n'était pas dépensière, nous partîmes à cheval jusqu'à Munich. C'est sur le trajet que je me rendis compte des capacités d'Ignacio. Nous nous étions mis à mal avec une bande de chevaliers teutoniques. Engoncés dans de lourdes armures et plus encore dans des principes rigides, ils soutenaient que tous les étrangers devaient être invités à un banquet sanglant, afin de voir si leurs cœurs étaient purs. Ces masses d'acier et de muscles me faisaient déjà croire ma dernière heure arrivée quand Ignacio entreprit de leur démontrer que nous étions des leurs depuis déjà fort longtemps et donc, que nous ne pouvions être étrangers. Il demanda à chaque chevalier de lui poser une question sur la famille, le clan, les événements importants. Il répondit précisément à toutes, faisant la démonstration qu'il en savait autant qu'un homme du village. Une fois tirés d'affaire il m'apprit qu'il avait utilisé des pouvoirs télépathiques, ainsi que des capacités de persuasion mentales.

A Munich, nous prîmes le fuseur jusqu'à Bakou. A plus de 600 km/h, je restais le nez collé au pare-brise, étudiant le paysage. De Bakou à Téhéran, nous marchâmes. Puis nous reprîmes l'autoroute à fuseur jusqu'à Canton, en passant par Calcutta et Bangkok. Finalement, nous arrivâmes au village de Ho Fuhio, où avait été signalé pour la dernière fois Montañes.

C'était un village de fous. Du moins ce fut ma première impression. Chaque habitant était soigneusement grîmé, portant de nombreux postiches et accessoires. Il ne s'agissait pas de masques, mais l'effet était le même. En comparaison, les habitudes vénitiennes paraissaient bien anodines. Ignacio me dit : «*Il est là, je pourrais le retrouver, mais c'est toi qui va le faire. Tu as tout le temps qui sera nécessaire.*»

Puis il me tendit un Sherlock Holmes, un Maigret, un Nero Wolfe, un Hercule Poirot, un Juge Ti et un Mike Hammer. Tous en parfait état.

Je commençais par interroger la population. Pour

me rendre compte aussitôt de deux choses : je ne comprenais pas un mot de leur langue (et eux ne parlaient pas le français), ils essayaient tous d'éviter de me regarder en face. Je me mis donc à lire le Sherlock Holmes, pensant que seul un exercice hautement intellectuel me tirerait d'affaire.

Je fis ensuite convoquer mon assistant Cagliastri et lui demandai les éléments permettant de reconnaître Montañes : un bilan génétique, des photos, des empreintes, du sang, un profil psychologique. Cagliastri me montra les quatre dernières fiches complètes sur Montañes, réalisées à six mois d'intervalle. Sur tous les plans, les quatre bilans me montrèrent quatre personnes totalement différentes. Ce fut ma première leçon sur les personnes disparues. Après une mutation, aucun examen physique ou psychique ne peut prouver à cent pour cent que la personne «avant» et «après» est bien la même entité. Bien sûr, la méthode marche parfois. Mais rarement dans les cas soumis aux spécialistes (c'est bien pour cela qu'on les engage).

Un point positif était que j'avais tout à fait compris l'objet social des postiches, même si je n'en maîtrisais pas le code. Chacune des modifications du visage correspondaient à un métier, une occupation momentanée, une humeur. Ils changeaient sans arrêt pour une même personne tout au long de la journée. A chaque carrefour, un petit isoloir fait de bois et de paille se dressait, afin que chacun se remaquille dans l'intimité. En me présentant visage nu (et de type européen de surcroît), j'étais presque considéré comme une non-personne. Ce qui était très choquant de la part de ressortissants de pays étrangers envers des gentlemen que nous étions. Avant de me coucher, je souhaitais bonne nuit à Cagliastri et allumais notre micro-poste de radio pour capter les émissions classiques de Rock City.

Le lendemain matin, j'optais pour le Juge Ti. Hercule Poirot était trop proche de Holmes, Hammer me semblait aussi déplacé qu'un éléphant dans un magasin de bio-céramiques, et je n'avais pas un enquêteur prêt à prendre tous les risques pour moi comme Wolfe l'aurait désiré. Mon pouvoir mental commençait à bien me plaire. Je l'approvoisais petit à petit. Cette personnalité que j'endossais n'était jamais tellement éloignée de la mienne, et ne me faisait pas me surpasser. Simple, elle mettait au maximum certaines de mes capacités dans des moments très précis, en me conditionnant psychologiquement à les accepter.

Le Juge Ti fut une catastrophe. Autoritaire, pensant que l'on me devait du respect, je n'arrivais à rien.

Le troisième jour, je m'essayai à Maigret. Je me mis à flâner entre les bicoques, à regarder par les fenêtres des cuisines où l'on faisait à manger. A regarder ces drôles de toits pointus. Pas du tout du genre de ceux que l'on voyait à Asnières. Les enfants aussi se grimaient, chaque personne se promenant avec une petite trousse de maquillage. C'est en fin de journée que je décidai de la seule méthode à adopter et j'en fis part à Ignacio.

J'allais laisser s'écouler le délai de sept jours où rien ne changerait. Puis lentement, je commencerais à muter, j'apprendrais des rudiments de la langue. Une fois inséré dans la population j'arriverais à retrouver Montañas.

Ça a commencé brutalement, mais sans douleur, par une poussée de fièvre, des bouffées de chaleur. J'avais du mal à respirer, ou même à me concentrer sur la moindre activité. J'ai donc dû me coucher. Je pense que pendant le mois qui a suivi, je suis resté allongé près de vingt heures par jour. Je me suis mis à rêver de gens qui vivaient dans les nuages, d'une administration rigoureuse entre les formes végétales et les animaux.

Une nuit, j'ai pensé qu'un singe s'asseyait sur ma poitrine. Il me regarda de côté, mis ses pattes sur mon torse et commença à m'arracher les poils un par un. Je ne pouvais rien faire, et il continua en me tirant les cheveux de toutes ses forces. Il faisait des grimaces horribles, puis se mit en tête de me faire répéter ses couinements. Au début je ne comprenais pas et il me frappait sans arrêt. Puis je me mis à pousser moi aussi des petits cris brefs. Dans ses mains apparurent deux fruits confits, qu'il me fit avaler. Je me réveillais en nage. Au bout d'une semaine ma vue, qui s'était troublée, me revint avec une plus grande acuité. Je remarquai Ignacio à mon chevet. Tout du moins je dois dire que je le reconnus. Il avait changé. Il était plus petit me sembla-t-il mais ses yeux étaient bridés et la couleur de sa peau légèrement jaune. Il me souriait paisiblement. «Il y a plusieurs voies vers la transformation jeune élève. Il y a celle qui est facile et celle qui est difficile. C'est comme un maître devant un élève, il y a celui qui explique vite et sans répéter, et celui qui suit le rythme de son élève. La rapidité n'est pas la facilité, tu l'apprendras plus tard. Pour le moment, il faut que tu sois à l'écoute de l'intrus qui est en toi. Il va te parler pendant encore trois semaines. Il va te parler et te convaincre. Te convaincre de devenir lui. Et à la fin de ton cycle, tu seras devenu lui, et tu auras disparu et lui aussi aura disparu parce qu'il sera devenu toi. Regarde tes mains, il t'a déjà convaincu que sa couleur était la tienne».

Et mes mains et ma peau était jaunes...

Dans les jours qui suivirent, un homme tout petit et dont les longues moustaches apparaissaient sous son maquillage vint me voir. Il me montrait son visage, souriait, et disait un mot. Puis il fronçait les sourcils et en prononçait un autre. Je ne compris tout d'abord rien mais au bout de trois jours et trois nuits, tout s'éclaircit. Les rudiments de langage et de maquillage qu'il me prodiguait cessèrent d'être une énigme pour devenir clairs comme l'eau d'un ruisseau au printemps. Les diverses expressions et visages s'enchaînaient et se combinaient si logiquement que je me mis à trouver par avance des expressions ou même des jeux de mots qui ravirent mon professeur.

A présent, plus le temps passait et mieux je me sentais. Mon corps me parut avoir perdu ses graisses superflues, mes doigts couraient agilement sur mon visage pour faire le maquillage qui



exprimait une attente patiente et confiante dans l'arrêt d'une maladie non contagieuse. Je n'avais pas revu Ignacio depuis une semaine quand on m'apporta une missive : «*Je me suis absenté quelques temps. Retrouvez Montañes et je serai là pour vous féliciter.*»

D'un coup, je sentis que la transformation était achevée. Je sortis dans le village, bien décidé à retrouver le disparu, et à montrer à mon maître que je n'aurai de cesse de le contenter. J'allais jusqu'à un isoloir et me composai l'expression d'un profond embarras dû à la perte d'un être cher. Dans la rue, j'envoyais un coup de pied aux poulets aux plumes vertes et aux pattes épaisses. Les lémmings à soie se balançaient doucement sous les branches des saules.

Je me dirigeai vers la maison centrale, celle qui se tenait ancrée au carrefour des quatre points cardinaux. J'entrais en écartant les frêles tentures. Là se tenait le chef du village. Me voyant, il cacha un court instant sa face derrière un petit panneau de bois, le temps de renforcer le trait sur son front, celui qui annonçait sa bienveillance, sa disponibilité et sa justesse d'opinion. Il me confirma que deux étrangers étaient arrivés dans le village il y a presque quarante jours. L'un d'eux était parti il y avait trois semaines, et le second venait juste de quitter la maison de convalescence pour repartir chez lui. Je lui demandais s'il ne se souvenait pas d'un autre étranger, qui serait venu trois mois auparavant. Sa réponse fut brève : «*En trois lunes, les mémoires collectives se perdent. Mais je connais au moins un fumeur de soie qui ne se souvient de rien de tel. Signifiez-moi votre congé et je vous l'accorderai avec bienveillance.*»

Pendant une semaine je parcourus le village et ses environs dans tous les sens. Le nombre d'habitants me semblait tout à fait disproportionné à la taille de l'agglomération. Jusqu'à ce que je comprenne leur système. Il n'y avait pas d'habitants réels ici mais uniquement des fonctions, des masques. Il y avait de petits changements tous les jours, mais à chaque solstice et à chaque équinoxe, les rôles étaient totalement échangés, le forgeron devenait le ramasseur de papillon qui lui-même devenait agriculteur. Ou plutôt, rien ne

changeait, les visages et les comportements étaient sensiblement les mêmes. Seuls quelques détails de corpulence permettaient de déceler un changement. On disait alors au forgeron : «*Tu as grossi ces derniers temps, il te faudra maigrir.*» Bien sûr, un œil encore occidental aurait su déceler ces différences, mais n'aurait pas compris la valse des visages. Pour ma part, j'éprouvais de plus en plus de mal à remarquer autre chose que les visages. Je sentis que si je restais trop longtemps ici, je disparaîtrais moi aussi, je ne saurais même plus qui j'étais. Il fallait absolument que je retrouve Montañes pour me sortir de ce piège. Mais Arualdo Montañes avait-il encore une existence propre ?

J'avais besoin de pouvoir me fixer sur tous ces détails minuscules, de retrouver pied. Une fois de plus je fis appel à ce bon vieil Holmes. Après avoir relu quelques nouvelles je me sentais d'attaque, prêt à retrouver mon ami Ignacio. A deux, moi avec ma logique et lui avec son expérience des voyages, nous retrouverions Montañes en moins de vingt quatre heures, j'en étais persuadé. Ou alors, les événements pourraient empirer jusqu'à devenir incontrôlables, et ça, il ne le fallait pour rien au monde. Je m'assis donc dans un fauteuil confortable, bien qu'oriental, et fermai mes yeux tout en tirant sur un long brin d'herbe.

Après cette séance de réflexion, je me dirigeai vers la cuisine et commençai à préparer un repas pour deux personnes. Ensuite, je sortis dans le cour et conviai le jardinier à souper avec moi ce soir. Je me frottai les mains et m'accordai ensuite deux heures de musique classique.

— *Ignacio, dis-je au jardinier, ce que vous avez fait n'est pas très fair play. J'ai bien sûr aussitôt reconnu le fard que vous utilisiez comme étant un de ceux vendus par les artisans de la Place Saint-Marc. Et en regardant vos chaussures, j'ai su que vous n'étiez pas Montañes, car la tache de sang que vous avez faite à Karachi y est encore légèrement visible. Alors, si vous m'observiez tout en me disant que vous étiez au loin c'est qu'il y avait une bonne raison à ça. Et cette raison je l'ai déduite bien facilement. Le village de Ho Fuhio est un "terminus", un de ces*

lieux où la psychologie est tellement particulière que le voyageur qui s'y laisse prendre en reste prisonnier. Il n'y a sans doute jamais eu de Montañes. Vous avez découvert mon pouvoir et vous vous demandiez si je ne resterais pas esclave de mes personnages. Mais vous pouvez être rassuré, je suis devenu un autre par les mutations et un autre par mon pouvoir et pourtant, je suis resté le même.

— *J'en suis heureux, répondit Cagliastri les yeux malicieux. Et maintenant nous allons rentrer à Venise. Tu redeviendras encore un autre, presque celui que tu étais et pourtant toujours différent. Et je t'apprendrai de nouvelles façons de voyager encore.*

— *Non Ignacio, je vous quitte vous et les Compagnons. J'ai découvert avant tout que ma place n'était pas ici, ni à Venise. Un jour je trouverai peut-être. Je vais traverser jusqu'en Amérique. Là je verrai.*

C'est la dernière fois que je vis Ignacio Cagliastri. Il est mort il y a une dizaine d'années. Je n'ai rencontré personne qui ait un pouvoir pareil au mien. Et peu qui soient aussi efficaces dans le même métier.

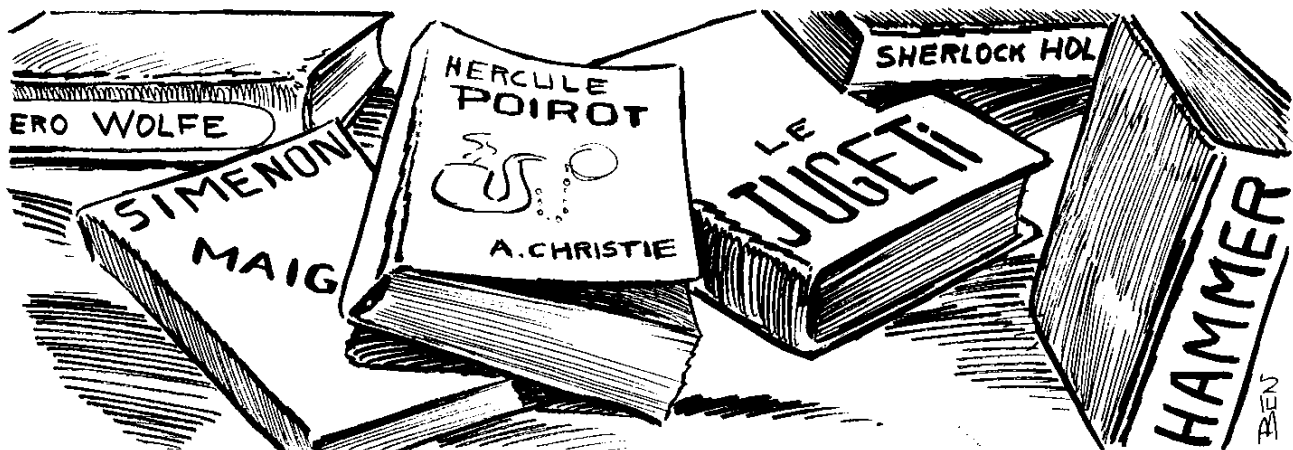
Je crois que j'ai terminé d'écrire pour aujourd'hui.

24 avril 2310

C'est en rêvant cette nuit que j'ai enfin su pourquoi je m'étais mis à écrire. A partir de demain, je vais rédiger le compte-rendu de toutes mes enquêtes. Et ainsi, je cesserais enfin de prendre modèle sur les autres.

Merci à Jack Vance pour *Papillon de lune* et à Georges Alec Effinger pour *Gravité à la Manque*.

Pierre Rosenthal ■



CRISTAL INTERDIT

INTRODUCTION

L'action se situe sur la lune Khara, dans une cité sous-marine du nom de Thérébanne comptant près de 200 000 habitants. Thérébanne est connue sur toute la surface du satellite de Koros pour son Morganestre (centre de formation pour la prêtrise) dirigé par le grand prêtre Arès. Les villes khariennes sont gérées par des "Techniciens Premiers" pour tout ce qui est intendance et administration (le "Bureau"), le contrôle de la vie spirituelle étant lui réservé aux religieux qui supervisent en fait le quotidien de la population (suivant les principes dictés par Elenkar).

Les personnages seront des Cadres du "Bureau" chargés de toutes les fonctions de "police". Bien que ce terme soit impropre, puisque Khara ne connaît aucun problème interne "officiel", les villes entretiennent tout de même des "milices". Composées de citoyens se devant d'être irréprochables, elles protègent leurs contemporains de quelques "déviant" (fous ou marginaux) qui subsistent malgré tout.

Notons que ces représentants de l'ordre ont même le droit d'être armés : ils possèdent des pistolets étourdisseurs qui ont la propriété d'assommer leur victime (chance de réussite : 100% - Constitution de la personne visée). Mais le meneur de jeu devra surtout veiller à ce que ceux-ci possèdent une bonne logique et une bonne intelligence, ainsi que des scores élevés dans les compétences qui en découlent.

ACTION

Les personnages joueurs seront convoqués dans les appartements du technicien premier Massala. Ce dernier se montrera visiblement embarrassé et exposera la situation à ses hôtes :

Une prêtresse d'Elenkar, Arianne, vice-coordinatrice du Morganestre a été retrouvée morte ce matin. La cause du décès semble être une hémorragie cérébrale. Arianne était la compagne spirituelle (Théba) du Grand-prêtre, le secondant dans ses offices.

Il va sans dire que les plus hautes autorités religieuses veulent que l'affaire soit éclaircie, car on pense déjà que l'hémorragie cérébrale ne serait que le reflet d'une attaque mentale...

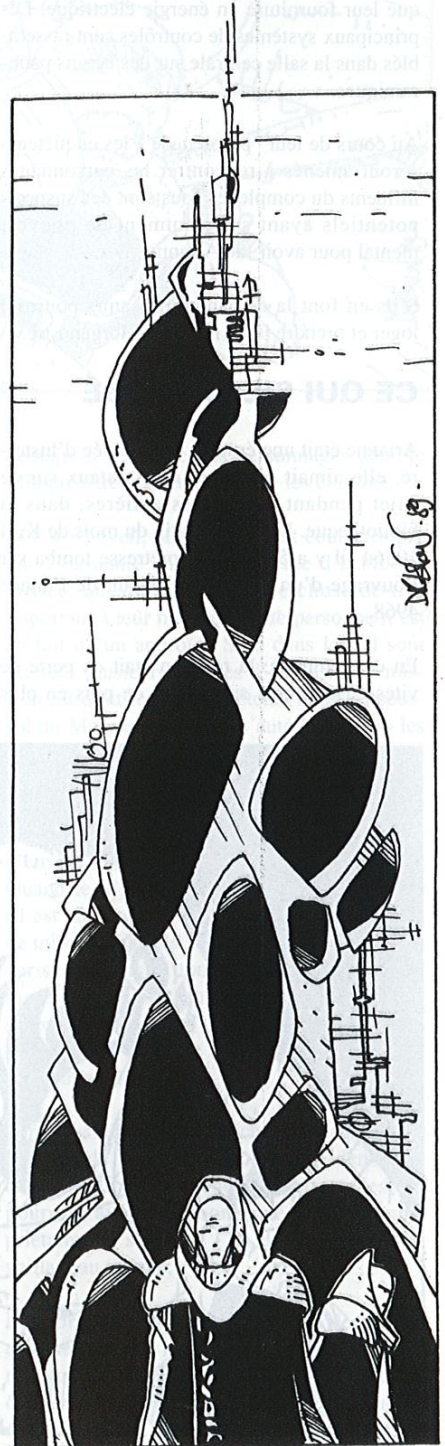
S'il y a bien eu meurtre et qu'un autre servant d'Elenkar soit impliqué, tous les Dogmes seraient remis en question, une telle monstruosité ne pouvant être admise au sein de la Foi.

LE MORGANESTRE

Gigantesque édifice de cristaux noirs et azurés, dont le sommet atteint presque la limite du dôme de Plexi protégeant la Cité, le Morganestre de Thérébanne témoigne de l'adoration que le peuple de Khara porte à sa divinité. Près de 2000 disciples, encadrés par 45 prêtres s'adonnent à leurs études théologiques, une centaine de techniciens assurant quant à eux la maintenance des appareils électroniques se trouvant dans ce lieu.

Dès leur entrée, les personnages seront sans doute impressionnés par l'architecture démesurée du bâtiment et l'ambiance mystique qui s'en dégage : le silence n'est rompu que par les murmures de prières provenant des salles de méditation des étages inférieurs.

Le groupe sera accueilli par Irina ; la prêtresse, le visage ridé, paraît très âgée, elle se déplace pourtant avec aisance et parle d'une voix claire et limpide. Elle a été chargée par Arès de faciliter la tâche des enquêteurs en leur servant de guide.



Pour cela, elle commencera par leur faire visiter les principaux lieux du Morganestre :

- La grande salle de méditation : c'est une aire circulaire de 100 m de diamètre entrecoupée de nombreux piliers rejoignant la voûte.
- La salle d'étude : c'est un hall rectangulaire cloisonné en plusieurs centaines de postes de travail, pourvus d'ordinateurs, où s'affairent des novices en apprentissage.
- La bibliothèque : étendue sur près de trois étages, elle contient les cristaux où ont été transcrits les millions d'ouvrages écrits pendant les dix millénaires de la civilisation Kharène.
- Le centre technique : se trouvant dans les sous-sols, il assure le contrôle de la température de toutes les pièces du bâtiment, ainsi que leur fourniture en énergie électrique. Les principaux systèmes de contrôles sont rassemblés dans la salle centrale sur des écrans panoramiques.

Au cours de leur "promenade", les enquêteurs seront amenés à rencontrer les personnages influents du complexe. Tous sont des suspects potentiels ayant suffisamment de pouvoir mental pour avoir tué Arianne...

S'ils en font la demande, nos amis pourront loger et prendre leurs repas au Morganestre.

CE QUI S'EST PASSÉ

Arianne était une érudite, passionnée d'histoire, elle aimait visionner des cristaux sur ce sujet pendant des heures entières, dans la bibliothèque. Un beau matin du mois de Kuri 10364 (il y a 5 jours), la prêtresse tomba sur l'ouvrage d'un philosophe datant de l'année 4968.

En ces temps-là, la religion était en perte de vitesse, le peuple supportant de plus en plus

mal le régime de la "Théocratie de la Lumière Eternelle". Les libres penseurs et les athées se multipliaient, remettant en cause les textes sacrés de Lotharad. En 4968, le philosophe Xianus publie un essai nommé "*De l'homme au Dieu*". Sa théorie est simple : la religion, les divinités, ne sont en fait que le reflet de la pensée Kharène. Alors que l'homme primitif commence à prendre conscience de sa nature "humaine", il est encore tributaire de la nature, logiquement, il trouve donc une forme de croyance se rapprochant de cet état de fait : l'animisme. Viendront ensuite les religions polythéistes, qui aboutiront à la religion actuelle, monothéiste, prônant le Dieu unique, Elenkar. L'homme a alors atteint un niveau d'évolution et de conscience tel qu'il ne peut plus que se "vénérer" dans sa propre image, certes idéalisée : Elenkar, père des Kharènes, l'être parfait...

De même, le philosophe rejette les pouvoirs mentaux comme preuve de l'existence d'un dieu ; pour lui, ils sont le stade ultime de l'évolution. Selon son hypothèse, l'homme "mutera" après cela, en "autre chose", peut-être même aura-t-il une sorte de conscience collective ?

Cette théorie troubla profondément la prêtresse, si bien qu'elle se mit à douter. Or, le doute n'est pas concevable pour un prêtre confirmé. Déstabilisée dans les fondements de sa pensée, elle alla se confier à son compagnon, Arès.

Celui-ci parut tout d'abord très sûr de lui, mais, peu à peu, lui aussi fut "troublé"... Rejetant cette faiblesse, Arès perdit la raison : il tua mentalement sa "Théba". Actuellement, le grand-prêtre est honteux d'avoir enlevé la vie à une "création d'Elenkar", il a agi contre l'ordre naturel. Mais il se console en pensant qu'elle doit maintenant avoir trouvé le repos

au côté du "père des Kharènes") ("La mort n'est qu'un passage" Lotharad - Chapitre 1 - Verset 49).

La culpabilité l'emportant, plus les jours passeront et plus il sera prêt à se livrer aux enquêteurs s'ils le confondent.

PISTES ET SUSPECTS POSSIBLES.

AMINOSTELE : ce prêtre est responsable de la bibliothèque, il est méticuleux et autoritaire. Electronicien et informaticien hors pair, il est le seul à savoir gérer le stock d'ouvrages dont il a la responsabilité. Ceci ne lui laisse que peu de temps libre, il ne se montrera par conséquent guère disponible pour les personnalités.

Aminostèle appréciait beaucoup Arianne, "un grand esprit !" Cette dernière venait presque tous les jours consulter des ouvrages, notamment sur la civilisation Kharène.

Si les enquêteurs le mettent en confiance, il avouera qu'il s'inquiétait du comportement de sa "sœur" : ces derniers temps, elle venait moins souvent et paraissait très soucieuse. Si les personnages veulent consulter seuls les archives de la bibliothèque, il leur faudra tenter un jet d'"ordinateur" à moins 20%.

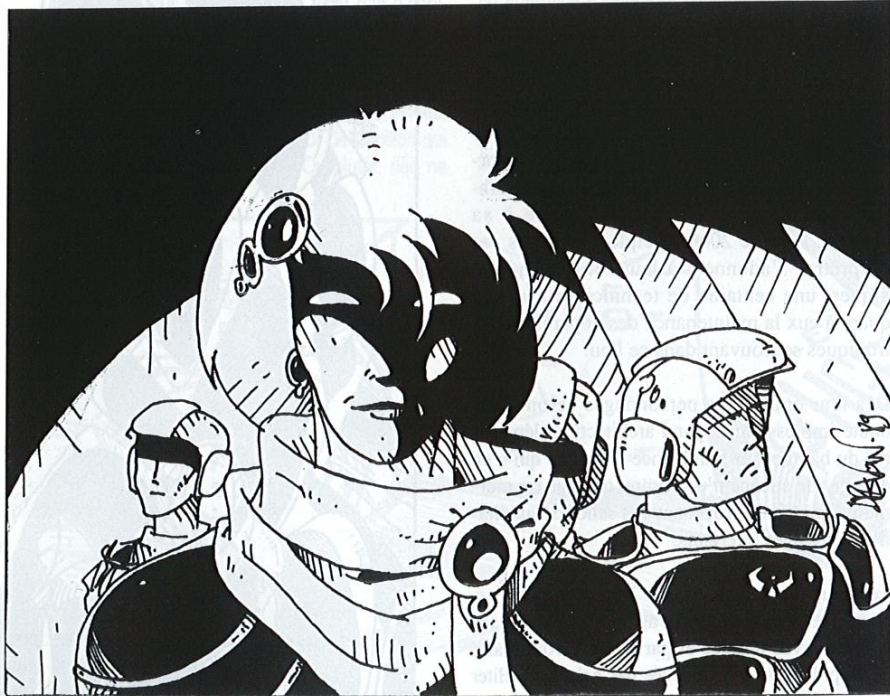
Les derniers ouvrages visionnés par Arianne furent :

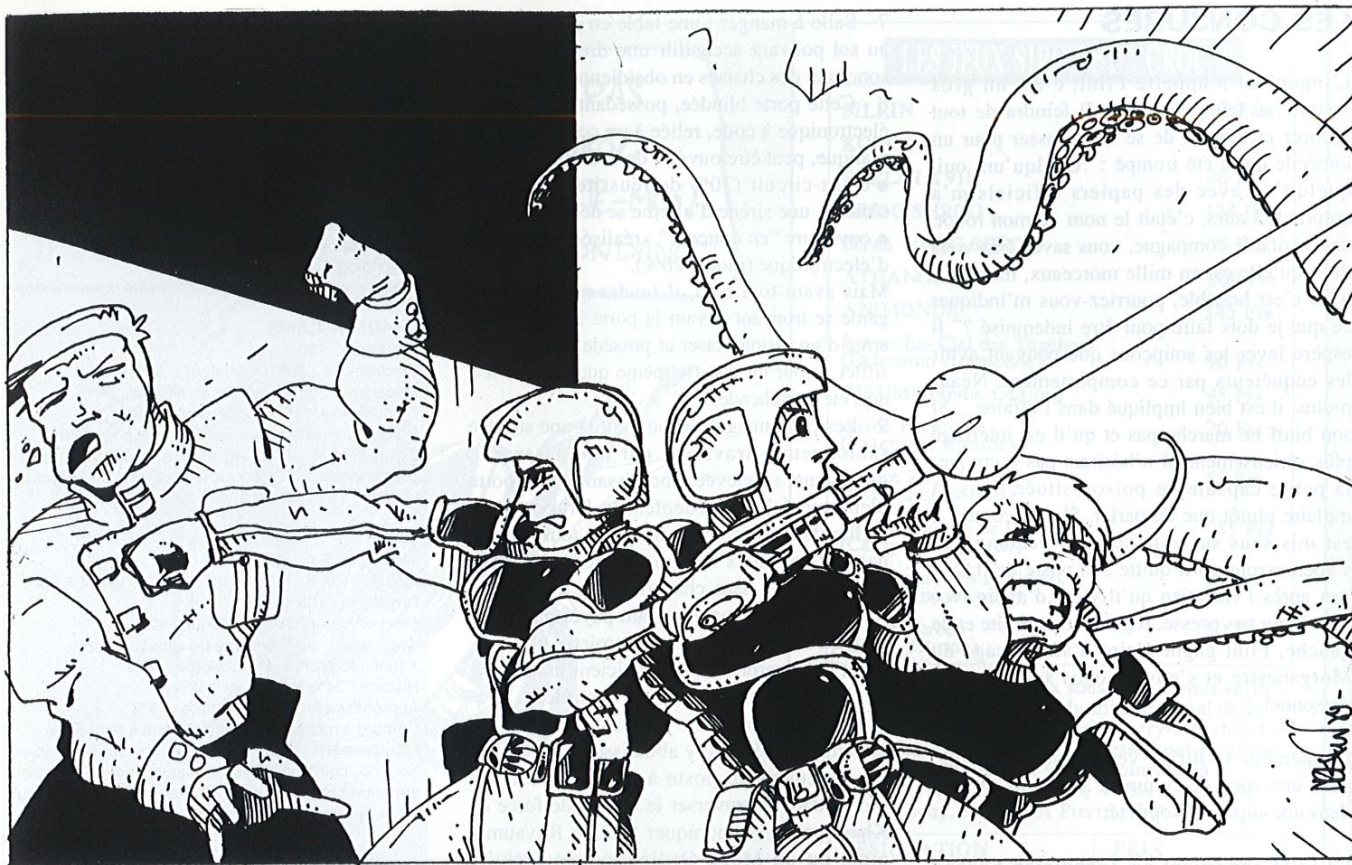
- Gestes et coutumes du 7ème siècle.
- Keydils, mythes ou réalités ?
- Le mariage au cours des âges.
- Genèse des premiers hommes.
- De l'homme au Dieu.
- Pensées métaphysiques (Ion-Prôha 9865).
- Lotharad (La Foi - Chapitre I -Versets 16 et 18 ter).

Si les investigations sont prolongées dans ce domaine, on pourra s'apercevoir que l'ouvrage de Xianus n'est toujours pas restitué...

ZÉTRON : coordinateur des enseignements de premier et second cycle, c'est un homme sévère, maître en dialectique. Son côté le plus désagréable est sans conteste le besoin qu'il éprouve à toujours "se croire en classe" : il perçoit ses interlocuteurs comme des élèves... Et cela peut provoquer quelques quiproquos ! Le prêtre parlant beaucoup, aimant montrer ses connaissances et ponctuant son discours de citations du genre : "Mon fils, ce qui se conçoit bien s'énonce clairement, et j'ai du mal à suivre le cheminement de votre pensée, reprenez, je vous prie !" "Un esprit sain dans un corps sain, telle est ma maxime !" A part cela, ce personnage n'a rien de spécial à apprendre aux investigateurs, sinon qu'il avait eu Arianne comme élève, celle-ci étant d'ailleurs "très douée".

KORAN : homme calme et pondéré, Koran est chargé de la formation des novices "posant problème", c'est à dire ayant du mal à affermir leur Foi. Une enquête sur le passé du religieux per-





mettra de savoir qu'il avait lui-même traversé des étapes difficiles puisqu'il avait fui son Morganestre pour n'y revenir que trois années plus tard. Cette expérience particulière valut pourtant au novice une progression rapide dans la hiérarchie cléricale : il avait "choisi" lui-même, la Foi ayant finalement triomphé...

La "zone d'ombre" des trois années pourra éveiller la curiosité des personnages, Koran n'a pourtant rien fait de répréhensible pendant cette période.

Comme les autres prêtres, il appréciait lui aussi Arianne.

IRINA : prêtresse responsable des contacts avec les laïcs, Irina n'en est pas moins une fervente croyante. Pour elle, il n'y a qu'à attendre, Elenkar punira le ou les coupables...

Un autre point est aussi à noter : pour elle, ce problème doit se régler au sein même du clergé, elle juge l'affaire très grave, et surtout inaccessible à de "simples citoyens". Elle aura donc tendance à écarter les personnages des pistes jugées sérieuses si elle en a l'opportunité (au meneur de jeu de voir).

ARES, le Grand-Prêtre : le groupe d'enquêteurs peut demander une entrevue auprès du haut dignitaire de l'église Kharienne. Celui-ci les recevra dans une pièce hexagonale ayant une sorte de caisson en son centre. Irina précèdera que les Grands-Prêtres tirent leur énergie vitale de "voyages" dans le monde de la

"vraie vie", possibles par l'intermédiaire de cet appareil. Arès en sortira, dans un bruit de décompression, accompagné de propagation de vapeurs gazeuses dans toute la pièce, ses yeux phosphorescents (sortes de points lumineux sur un visage sans âge) témoignant de sa nature particulière.

Comme il a déjà été précisé, Arès est très mal dans sa peau, du fait de son crime, mais surtout à cause du cristal. Actuellement, il tente de trouver une faille dans la théorie de Xianus. Au bout de cinq jours, il se rendra aux autorités (avant s'il est démasqué). Il garde le cristal dans ses appartements. Cet objet peut être facilement trouvé lors d'une perquisition ou d'une visite plus discrète. L'enquête paraît donc facile, mais ce serait sans compter sur un événement que tous ignorent encore...

NID D'ESPIONS

Un groupe de fanatiques, voués à la cause de Velriz SARGH IV (le souverain du royaume) a en effet réussi à s'infiltrer parmi les techniciens du temple. Leur but est de trouver les codes d'accès au générateur du champ de force qui protège la lune. S'ils arrivent à le couper, l'invasion de Khara par la flotte de guerre ennemie sera un jeu d'enfant. Ces hommes sont dirigés par un proche de Massala qui a passé un pacte avec SARGH, à savoir : le gouvernement de la lune après l'évincement des prêtres. Ils voient d'un très mauvais œil l'arrivée des enquêteurs du "Bureau", pensant que les responsables de Thérébanne ont repéré leur présence. Le len-

demain de l'arrivée des personnages dans le Morganestre, ils décideront de les éliminer.

Dès leur réveil, nos amis seront contactés par une charmante jeune fille, vêtue d'habits de novice, qui dit avoir quelque chose de très important à leur montrer. Cette personne n'est en fait qu'un androïde S'pé dans lequel sont greffées plusieurs charges d'explosif. Sa mission est d'attirer les enquêteurs dans les sous-sol du Morganestre et de s'autodétruire en les tuant du même coup. Vu qu'il ne restera probablement aucune trace de l'équipe, les félons espèrent avoir suffisamment de temps pour mettre à jour les codes avant que MASSALA n'envoie d'autres miliciens.

Quand le S'pé estimera le moment opportun (il est autonome), il enclenchera le processus de mise à feu. Cela aura pour effet de désactiver ses circuits (il tombera par terre brusquement). Les personnages auront alors dix secondes (montre en main), pour comprendre que c'est un piège et se mettre à l'abri avant que tout explose.

Parmi les débris de la machine, ils auront des chances de retrouver sa plaque d'identification. Une fois les recherches effectuées, ils pourront avoir les coordonnées de son propriétaire : il s'agit de l'un des ingénieurs travaillant au temple...

Dès lors, les joueurs vont rentrer dans cette enquête parallèle, mais il est fort probable qu'ils n'y voient que le prolongement du meurtre d'Arianne, le meneur de jeu ne devant bien sûr rien faire pour les en dissuader.

LES CONJURÉS

L'ingénieur s'appelle Flint, c'est un gros homme au teint rougeaud. Il feindra de tout ignorer et tentera de se faire passer pour un imbécile qui a été trompé : "Quelqu'un, oui, quelqu'un avec des papiers officiels m'a emprunté Laura, c'était le nom de mon robot, une véritable compagne, vous savez ! Et vous dites qu'elle est en mille morceaux, mon dieu mais c'est horrible, pourriez-vous m'indiquer ce que je dois faire pour être indemnisé ?" Il espère lever les soupçons que peuvent avoir les enquêteurs par ce comportement. Néanmoins, il est bien impliqué dans l'affaire... Si son bluff ne marche pas et qu'il est interrogé plus sérieusement, il n'hésitera pas à croquer la petite capsule de poison située dans sa molaire plutôt que de parler. Si, par contre, il est mis sous surveillance, les personnages s'apercevront qu'il quitte son poste de travail peu après l'entretien qu'il vient d'avoir avec eux. D'un pas pressé, regardant de droite et de gauche, Flint gagne l'aire d'atterrissage du Morganestre et s'envole dans son véhicule personnel.

L'ingénieur se dirige vers l'Est de la ville, dans une zone de culture d'algues. Il se pose dans une superbe propriété.

La villa appartient au Technicien Second Caius (l'un des conseillers de Massala), elle semble posséder de nombreux systèmes de protection. Le félon est parti avertir l'organisateur du complot de la tournure des événements. Celui-ci va prévenir les autres conjurés et organiser une réunion le soir. Si les enquêteurs ont la patience ou le bon sens d'attendre, ils pourront les appréhender tous.

LA MAISON DE CAIUS

La demeure est entourée d'un parc, elle est composée d'un bâtiment unique et carré d'aspect massif. Le parc possède des caméras infra-rouge et de nombreux micros amplificateurs de son sont dissimulés. Au centre de la bâtisse se trouve un radar (de faible portée semble-t-il).

1 - Ce grand préau lugubre donne directement sur le jardin, deux portes à serrures électroniques permettent d'accéder à l'intérieur.

2 - Cette pièce est une salle de réception utilisée par Caius pour recevoir des visiteurs : bureau en plasti-bois, plusieurs fauteuils équipés de visionneurs 3D, une bibliothèque de cristaux livres couplée à un ordinateur et à un écran mural, un bar, etc...

3 - Salle d'eau de la maison : Douche à ions, W.C. chimiques, lavabo.

4 - Cette pièce sert de débarras; diverses choses inutiles y sont entreposées.

5 - Ces pièces sont des chambres, les deux dernières sont respectivement celle de Caius et celle des domestiques (eux aussi dévoués à la cause de SARGH).

6 - Cuisine.

7 - Salle à manger : une table en plexi scellée au sol pouvant accueillir une dizaine de personnes et des chaises en obsidienne.

8 - Cette porte blindée, possédant une serrure électronique à code, reliée à un contrôle informatique, peut être ouverte de deux façons :

- court-circuit (30% de réussite) : la porte s'ouvre, une sirène d'alarme se déclenche.

- ouverture "en douceur" : réalisée avec un jet d'électronique (moins 20%).

Mais avant tout cela, il faudra neutraliser le garde se trouvant devant la porte ! Celui-ci est armé d'un pistolet laser et possède une sorte de sifflet autour du cou (le même que Caius s'il a déjà été appréhendé).

9 - Les personnages découvrent là une surface sablonneuse, traversée par une passerelle métallique, surélevée, aboutissant à une porte identique à la précédente. Un Kraken sommeille dans le sable. Il attaquera tout personnage ne pouvant s'identifier (grâce au sifflet).

10 - Dortoirs, dans chacun logent quatre personnes, des hommes de main payés par Caius pour qu'ils l'aident dans son projet.

Il y a là 5 "gardes" et 3 techniciens assurant le fonctionnement de la salle de contrôle.

11 - Salle de contrôle : Tous les terminaux des systèmes de sécurité y aboutissent. On y trouve également un poste à ondes Kariotypes (permettant de traverser le champ de force de Khara pour communiquer avec le Royaume) ainsi qu'un Méga-Ordinateur en activité (essaye toutes les combinaisons possibles pour tenter de désactiver la protection de la lune).

De jour, Caius se trouve dans cette pièce.

ÉPILOGUE

En ayant démantelé le complot, les personnages penseront sans doute avoir aussi résolu le meurtre d'Arianne. Il n'en est rien, comme vous le savez. Une fois de plus, le meneur de jeu devra faire preuve de son sens de l'improvisation pour arriver à une conclusion.

Laurent Trémel ■



ANNEXE 1

Quelques caractéristiques de PNJ

IRINA

Prêtresse d'Elenkar. **Physique** : 90. 215 ans.
F:6 C:11 R:10 H:11 S:9 M:13 L:15 I:14 A:16
Pouvoir Mental : 121 Electronique : 49%
Ordinateur : 78% Analyse de situation : 68%
Médecine : 46% Xénoculture : 54%
Psychologie : 78% Histoire : 46%
Apprentissage : 86% Combat à mains nues : 88%

GARDE DE CAIUS

Physique : 120

Electronique : 46% Ordinateur : 50%
Mécanique : 52% Marcher en silence : 58%
Se dissimuler : 62% Conduire : 62%
Combat à mains nues : 78% Armes à feu : 70%
Equipement : Pistolet laser et deux chargeurs, combinaison synthétique, montre-bracelet-communiquateur, sifflet à ultra-son (pour le Kraken).

CAIUS

Technicien Second, 56 ans.
F:12 C:9 R:14 H:11 S:10 M:12 L:15 H:9 L:13 I:14 A:12
Physique : 105

Electronique : 78% Mécanique : 42%
Ordinateur : 92% Analyse de situation : 52%
Xénoculture : 70% Psychologie : 50%
Histoire : 54% Mémoire : 62%
Apprentissage : 62% Conduire : 74%
Combat à mains nues : 52% Armes à feu : 54%
Equipement : Insignes distinctifs de Technicien Second, combinaison synthétique, montre-bracelet-communiquateur, sifflet à ultra-son. Clef-code (pour ouvrir les portes du bâtiment).

ANNEXE 2

LES A.R.I. (miliciens de Khara).

Comme il est expliqué dans l'introduction, les personnages font partie de ce corps. Ces citoyens particuliers sont recrutés selon des normes bien précises. Ils doivent tout d'abord être au-dessus de tout soupçon (enquête menée dans le voisinage) et avoir une pratique religieuse intense. Au niveau physique, certains critères sont également exigés : une bonne constitution (12 au minimum), de bons réflexes (12 ou plus) et une force raisonnable (8 au moins). Mais le plus important ce sont les aptitudes intellectuelles qu'ils doivent posséder (au moins 12 en Mémoire, Logique et Intelligence). Dès l'étape de la sélection passée, les A.R.I. sont instruits dans un centre pour une durée de cinq années. Leur mandat est de 10 ans maximum.

Ces enquêteurs sont répartis en unités autonomes (il n'y a pas de grade dans ce corps), possédant leur propre véhicule de transport (navette).

Chaque milicien possède l'équipement suivant :

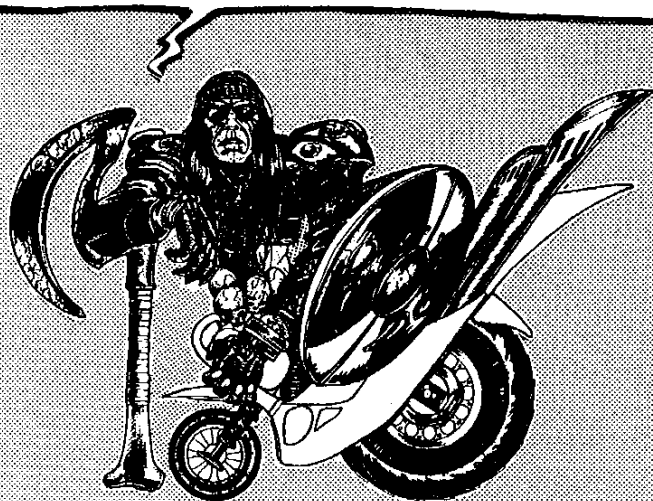
- Combinaison synthétique de technicien troisième.
- Bustier en Kevlar.
- Casque ouvert en Kevlar.
- Ceinture avec matériel médical de premiers soins.
- Pistolet étourdisseur et 5 recharges.
- Magasin : 8 Tir par phase : 2 Rechargeable en 2 phases.
- Jumelles grossissantes (50 fois) et infra-rouge.
- Montre-communiquateur (portée 5 Km).

Chaque équipe se voit attribuer le matériel suivant (en plus de la navette) :

- Terminal ordinateur.
- Matériel médical portable.
- Kit électronique.
- Amplificateur de sons (portée 200 m) très pratique pour écouter les conversations à distance.
- Communicateur à longue portée.

Notons pour conclure que la ville de Thérébanne possède 15 équipes A.R.I., soit une centaine de personnes.

AMI EXTRA-TERRESTRE, S'IL N'Y A PAS
ENCORE DE SPECIALISTE SIROZ
SUR TA PLANETE SAUVAGE, CONTACTE-MOI!
JE TE LIVRERAI PAR CORRESPONDANCE



IL Y A TOUJOURS QUELQUE PART UN
SPECIALISTE **SIROZ** QUI T'ATTEND

PARIS ET REGION PARISIENNE

75001 PARIS - GAMES, Forum des Halles	42.97.42.31
75004 PARIS - TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné	42.74.06.31
75005 PARIS - L'OEUF CUBE, 24 rue Linné	45.87.28.83
75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 40 rue des Ecoles	43.26.79.83
75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15 rue Montalivet	42.65.28.53
75014 PARIS - STRATEJEU, 13 rue Poirier de Narçay	45.45.45.87
75017 PARIS - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6 rue Meissonier	42.27.50.09
77000 MELUN - CELLULES ORISES, rue Ouy-Baudoin	64.09.21.36
78140 VELIZY - GAMES, CC Velizy II	34.65.18.81
78310 MAUREPAS - L'ARCHE PERDUE, 12 avenue du Nord	30.51.43.10
78630 ORGEVAL - LIBRAIRIE LE CERCLE, CC Art de Vivre	39.75.78.00
91000 EVRY - CELLULES ORISES, CC Evry II, place de l'Agora	64.97.81.74
94130 NOGENT/MARNE - PALAIS DES REVES, 2 rue J.Ferry	48.77.70.55
94862 BONNEUIL/MARNE - L'ARCHE LUDIQUE, CC C+C	43.99.54.29

PROVINCE

06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16 Bd Victor Hugo	93.87.19.70
06400 CANNES - LES FOUS DU ROI, 47 Bd Carnot	93.38.91.47
10000 TROYES - EXPRESS PHOTO, 5 rue A. Briand	25.73.51.86
13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis	91.54.02.14
13006 MARSEILLE - LE DRAGON D'IVOIRE, 64 rue St Suffren	91.37.56.66
13100 AIX EN PROVENCE - LIB. DE L'ARCHIMAGE, 15 rue des Marseillais	42.38.54.00
13100 AIX EN PROVENCE - LA CAVERNE DE L'ELFE NOIR, 5 rue de l'Anouciade	42.26.91.46
13500 MARTIGUES - LA BOITE A ROLE, 18 rue de Verdun	42.49.22.30
14300 CAEN - LE PION MAGIQUE, 151 rue St Pierre	31.85.17.77
17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25 rue des Dames	46.41.49.29
18000 BOURGES - MERCREDI, 22 rue d'Avron	48.24.49.90
20600 BASTIA FURIANI - LE ROI LIRE, CC La Rocade	95.33.38.51
26000 VALENCE - MOI-JEUX, 39 rue Bouffier	75.43.49.02
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, CC Continent	98.90.40.50
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coop Ar Gueven	98.44.25.30
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7 rue des Marchands	66.76.20.04
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, 14-16 rue Fonvielle	61.23.73.88
31000 TOULOUSE - LE KORRIGAN, 22 rue des 7 Troubadours	61.99.08.80
33000 BORDEAUX - LE TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas St Georges	56.44.61.22
33000 BORDEAUX - PRESTIGE CHEVILLOTTE, 24 rue Vital Charles	56.44.22.43
34000 MONTPELLIER - LE DRAGON D'IVOIRE, 5 rue des Balances	67.60.54.14
34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE, 33 bis rue de l'Aiguillerie	67.60.52.78
35998 RENNES - L'AMUSANCE, 17 rue d'Isl'y	99.31.09.97

LES JEUX SIROZ ET... CROC !!!

SILRIN	72 Frs
KOROS	72 Frs
BERLIN XVIII	80 Frs
WHOG SHROG	134 Frs
Ecran WHOG SHROG	70 Frs
ATHANOR	200 Frs
ANIMONDE	145 Frs
L'Arc-En-Ciel des Ténèbres (Extension Animonde)	90 Frs
BITUME (4ème Edition)	95 Frs
Acide Formique (Extension Bitume)	70 Frs
France 2009 (Extension Bitume)	55 Frs
La Compagnie de l'Ombre (Campagne Bitume)	55 Frs
Sur la piste des Drakkars (Campagne Bitume)	55 Frs
Kevlar Screen (Ecran Bitume)	50 Frs

Pour recevoir ces jeux sous 48h, il vous suffit d'envoyer un chèque du montant total de la commande libellé à l'ordre de Thérèse-Bouchaud et Cie ainsi que vos nom et adresse, tout en ayant dûment rempli votre commande à :
Thérèse-Bouchaud et Cie, 47 bis Avenue de Clichy, 8 cours St Pierre, 75017 Paris.

DESIGNATION	PRIX

TOTAL :

37000 TOURS - POKER D'AS, 6 place de la Résistance	47.66.60.36
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pdt Merville	47.64.89.81
38090 VILLEFONTAINE - RECREABEAU, CC St Bonnet l'Etang	74.96.55.84
44000 NANTES - BROCELIANDE, 2 rue JJ Rousseau	40.48.16.94
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Chatelet	38.53.23.62
49330 CHOLET - JEUX REVES, 10 rue du Commerce	41.58.77.88
50100 CHERBOURG - MAISON DU JOUET, 13-15 rue des Portes	33.53.51.55
51100 REIMS - PASS'TEMPS, 26 rue de l'Etape	26.40.34.13
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie	83.40.07.44
57000 METZ - EXCALIBUR, 34 rue des Ponts-des-Morts	87.33.19.51
59000 LILLE - LE FURET DU NORD, 15 place du Gal De Gaulle	20.78.43.43
59500 DOUAI - AIRE LUDIQUE, 38 rue de la Boucherie	27.98.99.88
63000 CLERMONT FERRAND - LES SILMARILS, 12 rue du Mal Joffre	73.90.91.42
63000 CLERMONT-FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3 rue Blatin	73.93.44.55
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffite	59.59.03.86
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse	62.32.17.53
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12 rue de la Grange	88.32.65.35
67000 STRASBOURG - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers	88.35.64.12
68100 MULHOUSE - ALSATIA UNION, 4 place de la Réunion	89.45.21.53
68100 MULHOUSE - JOUETS DONDON, 17 rue Mercière	89.45.22.94
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
71200 LE CREUSOT - LE RALLYE, 2 place Schneider	85.55.06.97
72000 LE MANS - AU LUTIN BLEU, 12 rue Marchande	43.28.26.28
76000 ROUEN - ARCHAOS, 2 allée Marcel Dupré	35.79.43.51
76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9 rue Rollon	35.71.04.72
83000 TOULON - LE MANILLON, 5 rue Cornaille	94.62.14.45
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 82 rue Bonneterie	90.85.33.57
84300 CAVAILLON - UNIVERS PARALLELES, 242 cours Gambetta	90.71.31.77
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie	55.34.54.23
89000 AUXERRE - MAILLET, 10 rue du Temple	86.52.87.70

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie Cinquantenaire	02.734.22.55
CANADA - 4651 BERRI MONTREAL - LE VALET DE COEUR, P.Q H21 2R6	
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1 rue de la Servette	41.22.34.25.76

Cette liste n'est pas exhaustive. Si vous désirez y voir figurer votre boutique, n'hésitez pas à nous appeler au 43.87.43.02.

SCÉNARIO AUX ARMES CITOYENS

L'enlèvement

Ce scénario pour "Aux Armes, Citoyens !" est prévu pour 4 à 6 personnages débutants ou inexpérimentés sans contrainte d'opinions. Pour des personnages d'un niveau élevé, il faudra réviser les PNJ. L'aventure se déroule durant l'été 1791 dans la ville de Grenoble et dans l'Ardèche et la Drome. La France en cet été 91 est sous la tutelle de l'Assemblée Constituante.

Le monde politique, mais aussi le Français de base ont été secoués par la tentative de fuite du Roi. Celui-ci, arrêté à Varennes le 20 Juin, a été ramené à Paris. Déjà, l'opinion se divise. Le Roi a-t-il, ou n'a-t-il pas voulu trahir et abandonner le pays ?

Certains font état d'une tentative d'enlèvement, mais les spéculations vont bon train et ce propos devient rapidement un sujet de conversations, de discussions et de disputes quotidiennes, en même temps que le coût de la vie, et pour les mieux informés, l'action des émigrés contre la France.



PREMIERE PARTIE : GRENOBLE

Les personnages sont demandés par Maître Gabriel Thiriot, notaire grenoblois fort apprécié et fort connu dans sa ville. Ils sont réunis par lui au cours d'un repas agréable, le midi du 3 Août 1791. Le temps est chaud et orageux, et aucun souffle d'air ne vient troubler la terrible ardeur du soleil qui étouffe Grenoble.

C'est donc avec un grand plaisir, du moins peut-on le penser, que les personnages se trouveront dans la fraîche et vaste salle à manger de la grande demeure bourgeoise de Maître Thiriot. Son vin est frais, ses fauteuils confortables et moelleux, le repas délicieux, quoiqu'un peu lourd par une telle chaleur.

Notes au MJ: A moins que vous mettiez les personnages devant le fait accompli, il sera bon de faire une rapide introduction pour justifier leur présence à Grenoble. Si ce sont des personnages de 1er niveau, proposez leur d'être natif de cette ville. Une seule classe de personnage est incompatible avec cette aventure, celle de Mauvais Garçon.

Grâce à ses nombreuses relations, Maître Thiriot aura entendu parler de chacun des personnages.

MAITRE GABRIEL THIRIOT.

Incontestablement, Maître Thiriot est une figure. Son apparence physique est typique du "bon gros bourgeoise". D'une taille supérieure à la moyenne (1,75m) il a la bedaine avantageuse et les épaules larges. Chose rare en cette fin de 18^{ème} siècle, il porte barbe et moustache, et ses sourcils épais donnent à ses yeux noirs un regard profond et dur. Sa voix est très grave et sonore. Lorsqu'il parle, il semble crier, et lorsqu'il crie, le monde tremble autour de lui. En bref, c'est un homme impressionnant au premier abord.

Il est doté d'une intelligence fine, nuancée et très souple. Capable de s'emporter à la moindre contrariété dans d'énormes éclats, il sait aussi écouter et comprendre. Malgré ses airs de tyranneau bourru au caractère de cochon, Gabriel Thiriot est un être d'une extrême sensibilité. Un dernier détail aidera à mieux le cerner : c'est un gros mangeur, un bavard impénitent et il est membre de la Confrérie des Chevaliers du Tastevin. Il paraîtra devant les personnages toujours très bien habillé : chaussures à boucles vernies, bas beiges, culottes grises, gilet jaune pâle à motifs noirs, boutonné de gros boutons dorés, et jabot de dentelle blanche.

Ce n'est qu'à la fin du repas qu'il exprimera le but de sa rencontre avec les personnages. Si ceux-ci le lui demandent avant, il répondra qu'en parlant, les plats se refroidissent et le vin se réchauffe, et détournera la conversation sur la politique (c'est un Révolutionnaire Modéré), le temps, le vin, ou la table.

Une fois le dessert fini, il abordera enfin le sujet crucial. Après une brève présentation de ses activités (il mentionnera son appartenance au Conseil Municipal), il racontera l'histoire principale : Il a un fils du nom de Lucien Thiriot âgé de 20 ans et qui vit à Marseille depuis 2 ans afin d'y poursuivre des études de Droit.

Or il y a 10 jours, Thiriot a reçu une mystérieuse lettre, lui annonçant que son fils avait été enlevé par une bande de brigands de grand chemin, assortie d'une demande de 10.000 livres de rançon. La lettre porte quelques mots écrits de la main de Lucien, apportant ainsi la preuve de la véracité de l'enlèvement. Il montrera la lettre (voir annexe) aux personnages et leur offrira à chacun une récompense pour aller récupérer son fils et le ramener entier et vivant avant la remise de la rançon. Le seul indice qu'il possède est cette lettre. Celle-ci est très courte et lui demande en substance de se rendre au lieu-dit "le Puits du Diable" à 2 km de Privas dans l'Ar-dèche.

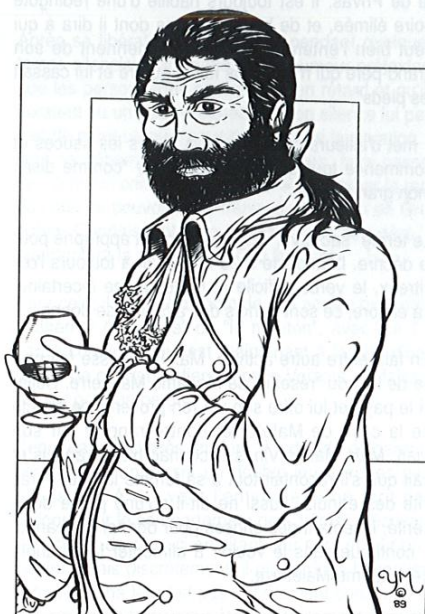
Par un heureux hasard, Gabriel Thiriot a de la famille à Privas, en la personne de François Maletterre, médecin de son état (compétence Médecine Traditionnelle Rang 5 système avancé, Rang 3 système de base). Il préparera une lettre d'introduction aux personnages de manière à ce que Maletterre puisse les aider dans leurs recherches.

INFORMATIONS DONNÉES PAR GABRIEL THIRIOT

- Son fils Lucien est studieux et fragile, il parle peu, a la tête dans ses livres, et n'est pas un champion de chasse ou de lutte. C'est lui qui a tenu à aller à Marseille pour apprendre le Droit. Il aime sa famille qui le lui rend bien (Thiriot tient à son fils comme à la prunelle de ses yeux).
- Les bandes de brigands sont fréquentes dans la vallée du Rhône, mais aucune jusqu'à présent n'avait pratiqué d'enlèvement.
- Le cousin de Thiriot, Maletterre, ne refusera pas d'aider les personnages. Il a une affection particulière pour Lucien, et même s'il n'a pas vu Gabriel depuis longtemps, le sang familial parlera.
- Il faudra être prudent et rapide car la remise de la rançon est fixée par la lettre au 13 Août. Les personnages devront avoir rempli leur mission avant cette date.
- Ils devront ramener Lucien sain et sauf à Grenoble et le remettre à son père.
- Il leur est interdit par Thiriot de prévenir les autorités. On ne sait jamais ! Si d'aventure les brigands l'apprenaient, Dieu sait quelle serait leur réaction.

EQUIPEMENT ET MATÉRIEL DÉLIVRÉ PAR THIRIOT

- Des chevaux pour ceux qui n'en ont pas (garantis sur la récompense).
- 100 livres de frais pour le groupe.
- La lettre pour Maletterre ainsi que son adresse.
- La lettre des ravisseurs.
- Un portrait de Lucien a 18 ans (il en a maintenant 20).



DEUXIEME PARTIE : PRIVAS

Après un voyage sans histoire (?), mais rendu pénible par la chaleur, les personnages arrivent à Privas. Petite ville écrasée de soleil, Privas est une sorte d'avant poste méridional sur les contreforts de la vallée du Rhône. Elle a gardé un caractère Médiéval et affiche une relative prospérité. Ses rues étroites sont animées et on peut y déguster les vins de l'Ardèche dans des auberges fraîches ou à l'ombre des terrasses.

LA FAMILLE MALETERRE

Monsieur et Madame Maletterre habitent une coquette maison excentrée dans Privas. La rue se nomme "rue des Charretiers" et n'abrite que des demeures bourgeoises et riches. Le quartier est calme et ombragé.

FRANÇOIS MALETERRE.

C'est un homme d'une quarantaine d'années, grand et sec, le visage creusé et les yeux d'un bleu très vif. Intelligent et généreux, il est desservi par une timidité maladive qui se traduit par des crises de bégaiement et par un regard toujours sur le qui-vive. Pour les gens qui le voient pour la première fois, il semble être traqué, malade et déséquilibré. On le met difficilement en confiance et l'argent ne l'intéresse pas. Il a cependant un point faible : le jeu.

En cachette, ou profitant des servitudes d'un médecin pour s'absenter, il s'adonne à son vice, perdant et gagnant d'importantes sommes, notamment dans une taverne du centre de la ville : l'Hippocampe.

INFORMATIONS POUVANT ETRE OBTENUES PAR LUI

- Le jeune Lucien est passé ici il y a un an. Loin d'être un jeune homme timide et effacé, il était braillard, frondeur, avantageux, tiré à quatre épingles et avait l'haleine avinée. Il n'est resté que 2 jours et est reparti soit-disant sur Marseille.

- François Maletterre a joué et gagné récemment une grosse somme à l'Hippocampe avec un homme bizarre, ayant semble-t-il le même démon du jeu que lui, et qui lui a dit qu'il viendrait prendre sa revanche car il était en passe de "toucher le gros lot". Cet homme avait un nez particulièrement volumineux.

- On dit qu'il existe une bande de malfrat qui se cache dans le maquis au nord de Privas, mais on dit également qu'ils sont peu nombreux et on ne les craint pas en ville.

- L'Hippocampe et son patron peuvent être une bonne source de renseignements.

ATTITUDE DE MALETERRE DEVANT L'AVENTURE.

François sera poussé par son désir d'en savoir plus et d'aider Thiriot, son cousin. Mais il sera bien sûr gêné dans sa démarche par sa timidité et son naturel anxieux, et surtout par sa peur de sa femme Adrienne.

MADAME ADRIENNE MALETERRE.

Forte femme à la voix puissante et à l'œil sévère, Adrienne n'a qu'une obsession dans la vie : son bougre de mari.

Elle croit dur comme fer, qu'il est impliqué dans tout ce que le monde peut compter d'histoires politiques ou financières, qu'il a 36 maîtresses, qu'il boit et qu'il se livre à la contrebande. La seule chose qu'elle ne sait pas, c'est la passion du jeu qu'a contractée François.

INFORMATIONS POUVANT ETRE OBTENUES PAR ELLE :

- Son mari a fréquenté un homme bizarre ces derniers temps et l'a même suivi dans le maquis.
- Son mari, depuis quelques jours, a peur de tout ce qui porte un uniforme.
- Il sort moins le soir pour ses visites aux malades depuis une semaine.
- Les mêmes informations que celles données par son mari sur Lucien.

ATTITUDES D'ADRIENNE MALETERRE :

Soupçonneuse mais discrète, puis hargneuse et agressive, Adrienne intégrera immédiatement les personnages dans la paranoïa qu'elle entretient au sujet de son mari. D'une méfiance maladive, elle est capable de mobiliser son réseau de commères et d'obtenir rapidement toutes les informations sur les faits et gestes des personnages. Elle n'aura jamais une attitude aimable envers eux, mais en maîtresse-femme rusée et intelligente, saura se montrer coopérante si elle peut voir une occasion de "coincer" son mari, ou d'éclaircir le mystère. Son délire obsessionnel lui fera raconter n'importe quoi au sujet de son mari (qu'il est un agent des émigrés, qu'il se livre à la contrebande d'épices...).

Devant ce nœud gordien constitué par la famille Maletterre, les personnages s'emmêleront rapidement.

MJ: Distillez avec parcimonie les informations (les PNJ ne sont pas des agences de renseignements), et dites-vous qu'il y a là matière à jouer des rôles. Ne vous en privez pas et n'en privez pas vos joueurs. "Aux Armes, Citoyens !" est avant tout un jeu d'ambiance.



LES FAITS

(EXCLUSIVEMENT POUR LE MJ).

A PROPOS DE FRANÇOIS MALETERRE

Joueur invétéré, Maletterre fréquente de nombreuses tavernes dans la ville afin d'y pratiquer toutes sortes de jeux de dés ou de cartes. Le 2 Août 1791, il s'est enfui de chez lui en cachette de sa femme et s'est rendu à l'Hippocampe, sa taverne fétiche. Comme tout joueur qui se respecte, il a ses manies et il n'accepte de partie qu'à une table bien précise.

Ce soir-là, il rencontra lors d'une partie de dés acharnée un homme qui se présenta à lui sous le nom de l'Argouzon. Maletterre, en veine, gagna beaucoup et l'Argouzon n'ayant pas suffisamment d'argent lui proposa de l'accompagner en dehors de la ville où il serait payé. Après des réticences bien compréhensibles, Maletterre le suivit. En chemin, l'Argouzon décidément très loquace, lui raconta qu'il avait des activités plus ou moins honnêtes, et que grâce à une rançon il pourrait satisfaire son créancier et surtout rejouer le plus rapidement possible.

Il laissa entendre à Maletterre que le fait d'avoir fait sa connaissance et de l'avoir suivi jusque-là, pourrait avoir de fâcheuses conséquences sur sa réputation, son honorabilité, et sa vie. Enfin, il lui montra de loin, le campement au lieu dit "la maison du loup", où il était établi et le raccompagna aux alentours de Privas. Maletterre, poussé par la volonté de rejouer avec l'Argouzon, et terrifié par la menace pesant sur lui, décida de ne rien dire.

Les choses changeront peut-être à l'arrivée des personnages. Mais n'oubliez pas que Maletterre sera tiraillé entre le désir de sauver Lucien et d'aider Gabriel, d'une part, et la volonté de préserver sa vie et de ne rien révéler à sa femme, d'autre part.

Le patron de l'Hippocampe pourra être d'une grande utilité pour les personnages car il révélera, si l'on sait s'y prendre, que Maletterre a une double vie, qu'il a joué avec un homme bizarre au gros nez (l'Argouzon) et qu'ils sont partis ensemble à la fin de la soirée du 2 Août.

Le reste, les personnages pourront l'apprendre en partie de Max-la-Vinasse, bon bougre de clochard, bien moins bête qu'il en a l'air.

MAX-LA-VINASSE.

Hirsute, barbu, sale et rougeaud, Max-la-Vinasse est un clochard bien connu dans le quartier populaire de Privas. Il est toujours habillé d'une redingote noire élimée, et de bottes trouées dont il dira à qui veut bien l'entendre "qu'elles lui viennent de son grand-père qui n'avait pas fait la guerre et lui cassait les pieds".

Il met d'ailleurs cette phrase à toutes les sauces et commence toujours un discours par "comme disait mon grand-père..."

Le terme "sac-à-vin" est parfaitement approprié pour le décrire. Il empesté à 20 mètres et a toujours l'œil vitreux, le verbe difficile et la démarche incertaine. Là encore, ce sont parfois des airs qu'il se donne.

En fait, entre autre activité, Max-la-Vinasse fait partie de loin du "réseau" de madame Maletterre. Celle-ci le paye et lui offre son vin (en provenance directe de la cave de Maletterre) contre rapport sur son mari. Mais Max-la-Vinasse connaît bien François et sait que s'il racontait tout à sa femme le mari aurait vite des ennuis. Aussi ne dit-il qu'une partie de la vérité, inventant des choses pour donner le change. Il contribue sans le vouloir à alimenter la paranoïa de madame Maletterre.

Le soir du 2 Août, il a vu François et l'Argouzon (qu'il sait être un malfrat vivant aux alentours de Privas) partir ensemble. Il les a suivis et connaît donc l'emplacement du camp. Cependant il est très superstitieux et la légende attachée à "maison du loup" lui inspire les plus grandes craintes. Bien entendu il se doute qu'il y a anguille sous roche mais n'en sait pas plus. Les personnages pourront le trouver devant la porte de l'Hippocampe, assis par terre, chantant des chansons à faire rougir un corps de garde.

Pour obtenir des informations de lui, il faudra de la diplomatie, de la patience, un peu d'argent et surtout du vin.

LA MAISON DU LOUP.

Une légende raconte qu'un homme un peu fou avait décidé au début du siècle dernier, après avoir fait fortune sur les mers, de se retirer dans une petite gorge au sein de la montagne, et d'y faire construire une maison. Il ne parlait à personne et agissait de manière bizarre.

Quelques années plus tard un chasseur passant par là remarqua un énorme loup devant "La Maison du

Fou". Appelant à son aide trois autres chasseurs, ils tuèrent le loup. Ils ignoraient que ce loup était le seul compagnon du fou. Celui-ci, pour se venger, tua les quatre chasseurs le mois suivant et s'enfuit dans la montagne.

Malgré les recherches de la maréchaussée, plus personne n'entendit parler de lui. Depuis, certains disent avoir aperçu les fantômes d'un loup énorme et d'un homme courant dans la montagne. C'est pourquoi tout le monde, y compris Max-la-Vinasse, évite cet endroit. Les brigands qui ne sont pas du pays, ne connaissent pas cette légende.

Un sentier étroit et rocailleux entouré de buissons mène à cette gorge située à 4 Km. Il passe par le lieu présumé de la remise de la rançon : le Puits du Diable. La gorge, profonde d'une dizaine de mètres, est surplombée à l'ouest, de 50 et 30 mètres, par deux éminences. Partout ailleurs, ce ne sont que buissons, rochers et arbres desséchés.

A) La maison du loup,

Cette maison délabrée haute de 4 mètres, encore solide par endroits, sert durant l'été, aux brigands, d'abri contre la chaleur. La nuit, un brigand est toujours posté sur le toit afin de monter la garde. Un auvent de draps de couleurs différentes a été placé devant la maison pour donner un peu d'ombre. A l'intérieur se trouvent les provisions et le butin (à la discrétion du MJ), ainsi que six paillasses. Le mur sud est en partie éboulé.

B) Les brigands ont l'habitude, le soir, de faire un feu et de dîner à cet endroit. Parfois, ils sortent Lucien sous bonne garde.

C) Cet escalier taillé à même la pierre relie le fond de la gorge et le sentier. Le manque d'entretien le rend dangereux de nuit ou pour une personne pressée.

D) Dans un renforcement protégé du soleil un des brigands surveille les alentours durant la journée (le seul chemin possible est marqué en pointillé).

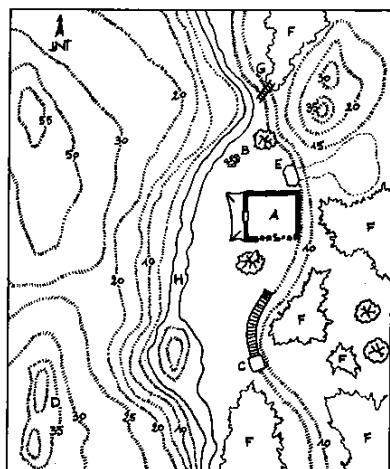
E) Un gros rocher demandant deux hommes pour le déplacer ferme la grotte dans laquelle est retenu Lucien.

F) Des buissons épineux et touffus et leurs hôtes divers (abeilles, serpent,...).

G) Caché par des buissons, se trouve une échelle mise là en cas de repli précipité. L'arbre et le renforcement protègent des tirs venant de l'escalier.



H) Lit à sec du ruisseau.
C'est à cet endroit que résident les 6 brigands (dont l'Argouzon) qui détiennent Lucien.



LUCIEN THIRIOT DIT BELLE-GUEULE.

Loin d'être le gentil garçon timide et studieux décrit par son père, Lucien est le type même de l'aventurier sans morale ni scrupules. Il n'aime que lui, et n'éprouve d'affection que pour Adhémair, son seul ami.

Parti à 18 ans pour Marseille, il mène là-bas une existence de débauche et de luxe, dépensant généreusement les subsides paternels. Meneur d'une bande de jeunes décadents, il fréquente les quartiers louches de Marseille et fait la connaissance d'Adhémair, qui revient du bagne. Avec lui, il noue une solide amitié qui va durer. Ensemble, ils projettent et exécutent de nombreux forfaits, mais quittent Marseille pour échapper aux poursuites policières de plus en plus pressantes.

Ils se réfugient dans la vallée du Rhône où ils reprennent leurs activités, et finissent par se séparer, non sans avoir trahi et livré le reste de leur bande aux autorités. Un des membres de cette bande avait un gros nez, jouait tout le temps, et s'appelait L'Argouzon.

Quelque mois plus tard, Lucien est à la tête d'une nouvelle bande de malfaiteurs, et sévit près d'Avignon. Il remonte ensuite vers Privas à la suite de la destruction de ce groupe. C'est là qu'il est reconnu par L'Argouzon. Celui-ci a réussi à échapper aux galères et décide de tirer vengeance et profite de Lucien. Sachant son père riche, il décide de l'enlever et de demander une confortable rançon.

Lucien est un jeune homme intelligent, dont le baratin et les ruses sont parfois diaboliques. Il est excellent combattant, malgré son apparence frêle, et possède une remarquable souplesse. Enfin, son visage est celui d'un ange, et ses yeux bleus lui donnent un air candide. Il tire son surnom de Belle-Gueule de ce don de la nature. Son but, s'il est délivré, sera d'éviter que quiconque apprenne quoi que ce soit sur son passé de malfaiteur. Il fera donc en sorte que tous ses ravisseurs soient tués, et s'il voit que les personnages savent quelque chose, il agira en conséquence.



TROISIEME PARTIE : LE RETOUR.

Après sa libération, Lucien sera pendant quelques temps silencieux et de mauvaise humeur prétextant que les personnages sont arrivés en retard et qu'ils auraient pu un peu se dépêcher. Son silence lui permet de mûrir un plan pour tirer parti de la situation. Il veut se débarrasser des personnages, faire passer ceci pour un crime des brigands et empêcher la rançon afin de pouvoir vivre tranquillement loin de Grenoble. Connaissant bien la fortune de son père, il augmentera la rançon à 20.000 livres or.

Pour cela, il va avoir besoin de son ancien bras droit "Adhémair Gravouille" dit "le mouton", avec qui il a gardé contact et qui est maintenant à la tête d'une bande de contrebandiers dans le Vercors, se faisant passer pour un berger.

Cependant étant très prudent, il a décidé de garantir ses arrières en jouant un double jeu avec les personnages. A qui veut l'entendre, il ne tarit pas d'éloges sur le comportement des "héros", décrivant les actions de ceux-ci en citant leur nom et leur profession. Mais discrètement, il glisse dans la conversation qu'il ne leur fait pas entièrement confiance et que c'est trop beau pour être véritablement honnête (son talent pour embobiner les gens est très développé). Il fait ceci afin que les personnages, en cas de découverte de son ancien métier ou de son manège actuel, ne puissent l'éliminer sans passer aux yeux de la maréchaussée pour des brigands.

Pendant la suite du voyage, il en remerciera certains, leur proposant une récompense plus élevée, et en blâmera d'autres, décidant de baisser la somme convenue. Ceci afin de créer la zizanie au sein du groupe en mettant savamment de l'huile sur le feu. Il espère profiter de la discorde pour s'enfuir et retrouver Adhémair. Si son plan initial échoue, il fera tout pour rentrer dans les bonnes grâces des personnages. Une fois accepté dans le groupe, il mettra en place le plan suivant :

Arrivé dans un village (par exemple : Pont en Bourne au pied du Vercors), prétextant d'un orage en préparation et de la présence éventuelle de brigands dans la région, il proposera d'aller se renseigner dans une auberge (par exemple : l'Auberge du Coq), leur offrant un très bon repas afin de les récompenser de leurs peines. Durant le dîner, un violent orage éclatera et durera toute la nuit.

L'AUBERGE DU COQ.

Une maison en pierre avec un étage. Un escalier extérieur couvert par un auvent mène aux logements à l'étage.

En bas, une grande salle commune avec une table ronde en chêne au milieu, deux petites tables carrées, des tabourets et des bancs, et une cheminée. Derrière le comptoir, fait d'une planche posée sur deux treteaux, se trouvent plusieurs petits tonneaux de vins et des gobelets. Un vaisselier contenant des ustensiles pour les invités de marque, est placé entre la porte de la cuisine et celle de la chambre de l'aubergiste. En haut, une chambre commune avec 8 matelas et 2 chambres avec lit, dont les portes ferment à clef.

L'aubergiste s'appelle Georges Delporte, il est célibataire et ancien soldat dans les armées royales. Un repas de bonne qualité coûte 2 livres (ou 40 sous), il se compose, d'une soupe de légumes, d'un civet de lapin aux aïelles, d'une purée de marrons, et de fruits cuits dans le sucre. Une bouteille de vin coûte de 5 à 25 sous. Une pailleuse coûte 10 sous

et un lit 1 livre et 3 sous (ou 23 sous). Le logement pour les chevaux est gratuit.

Pendant la soirée à l'auberge, Lucien fera tout pour essayer de faire prévenir Adhémair de sa présence dans le village.

Si Lucien a réussi à échapper aux personnages au début et que ceux-ci l'ont suivi, c'est là qu'ils le retrouveront, commençant à dîner en attendant Adhémair qu'il vient de faire prévenir. Pour gagner du temps, il confessera sa peur vis-à-vis des personnages et prétextera un moment de folie passager, d'ailleurs pour se faire pardonner il leur offre à dîner.

Après le repas où il sera drôle, gentil et reconnaissant, 6 cavaliers à l'air peu commode font leur entrée dans l'auberge. Ils portent de hautes bottes de cavalier, des pantalons blanc cassé, des redingotes de diverses couleurs, de grandes capes noires trempées, et des tricorns dégoulinants (ils cachent des dagues sous leurs vêtements).

Lucien les accueillera avec beaucoup d'empressement car il les prend pour des hommes d'Adhémair.

En réalité, ce sont des Mauvais Garçons de Grenoble qui ayant entendu parler de la rançon par Ernest Semille, secrétaire de Maître Thiriot, qu'ils font chanter sur ses anciennes relations coupables d'homme marié avec une femme de petite vertu, ont décidé d'avoir la rançon en reprenant Lucien si les personnages réussissent. Ils les ont suivis de très loin et ont attendu le moment propice pour agir. Ils diront aux personnages que c'est Maître Thiriot qui les envoie pour emmener et protéger son fils dans une cabane dans le Vercors, ceci pendant que les personnages iront tranquillement chercher la prime. Ils ont même des papiers à en-tête portant une fausse signature de Maître Thiriot (fournis par Semille).

Lucien abondera dans leur sens et fera tout pour qu'ils puissent l'emmener.

1) Si les personnages le laissent partir, il les quitte avec moult paroles de reconnaissance. Quelques secondes après son départ, les personnages entendent des appels au secours de Lucien. Celui-ci a posé des questions sur Adhémair et devant le silence des hommes, il se rend compte qu'il est trop tôt pour que celui-ci ait pu agir et surtout faire des faux papiers (car il connaît bien l'écriture de son père), il ne peut s'agir que de rescapés de la bande qui l'a enlevé ou d'une autre bande.

2) Si les personnages refusent de le laisser partir, les Mauvais Garçons chercheront à le capturer par tous les moyens. Le rôle de Lucien sera alors assez trouble (d'abord pour les Mauvais Garçons puis pour les personnages, pour les raisons citées ci-dessus). Les Mauvais Garçons s'enfuiront si deux d'entre eux sont morts ou sérieusement blessés (on ne trouve pas tous les jours 10 000 livres faciles). Mais une fois rentrés à Grenoble, ils tenteront de préparer leur revanche sur les personnages.

Après ce combat, les personnages auront droit à une bonne nuit tranquille dans l'auberge. Le lendemain, sur le chemin du retour, ils rencontreront un berger menant paître ses moutons dans les montagnes. Il porte des sabots, un pantalon de grosse toile, une large chemise d'un bleu passé, un gilet en peau de mouton, un foulard autour du cou, et un fusil de chasse sur le côté, pour tirer les loups. De plus, il possède un grand bâton, et une ample besace en bandoulière. Son troupeau comptant 18 bêtes est accompagné d'un chien.

Ce berger est Adh  mar, l'ancien compagnon de Lucien.

ADH  MAR GRAVOULLE DIT "LE MOUTON".

Jeune berger dans le Vercors,    15 ans il tue un vagabond qui lui avait vol   un mouton,    18 ans il devient contrebandier,    21 ans sa bande tombe dans une embuscade de la mar  chauss  e. Seul rescap  , il est envoy   15 ans au bagne.    36 ans il revient    Marseille et rencontre Lucien dont il devient l'ami. Dur, sans piti  , il a un aspect jovial et bonhomme, mais sous un large sourire et une grande volubilit  , il cache un c  ur de pierre et une haine farouche pour la justice et ses repr  sentants. En aucun cas il ne voudra retourner en prison. Il a pour Lucien, bien qu'il le cache, un amour presque paternel pour l'enfant qu'il n'a jamais eu. Il fera tout pour l'aider, sans pour autant lui sacrifier sa vie.

Le troupeau barrant le chemin, il en profitera pour prendre contact avec les personnages. Il aidera le mieux possible ceux-ci    passer sans effrayer les moutons. Il fera semblant de remarquer l'aspect "citadin" des personnages et leur proposera de faire un bout de chemin ensemble. Il s'agit bien s  r d'un pi  ge.

Ayant   t   mis au courant du combat de la veille, et de la pr  sence du groupe, il inventera une histoire de brigands embusqu  s plus loin afin d'obliger les personnages    le suivre. Adh  mar jouera le r  le du berger    la perfection. C'est tout de m  me son deuxi  me m  tier.

Apr  s plusieurs heures dans la montagne pendant lesquelles Adh  mar sera un guide avis  , charmant, et n'ignorant rien de la nature qui l'entoure, les personnages arriveront    un refuge o   il leur proposera de boire un verre avec son coll  gue Guillaume, qui habite en ce moment dans la cabane.

Guillaume sortira du refuge, affable et courtois, et offrira le d  ner aux personnages et la p  ture pour les chevaux.    ce moment, trois tireurs embusqu  s

*Messieur Thiriot
Votre fils a   t     lever par vous.
Il vous seroit r  pay   contre une
ran  on de 10 000 livres en or.
Bo   le 13 Aout 1791 au lieu d  
le Bay du Diable, au Nord de
Privas avec son l  geret.
Enfin, il seroit tu  .*

se montreront et Guillaume sortira un pistolet pr  alablement dissimul  . Adh  mar fera de m  me avec son fusil de chasse.

Note : il est tr  s difficile de chevaucher    cet endroit.

Si les personnages flairent un pi  ge ou refusent de suivre Adh  mar, celui-ci ne tentera rien et les laissera passer, en attendant le moment opportun.

Il faut au minimum deux jours pour traverser le Vercors, et le berger a de nombreux amis dans les villages, toujours pr  ts    rendre un service. Il peut r  unir jusqu'   15 hommes, mais cela lui demandera plusieurs jours.

Quant    Lucien, il n'est pas dans ses plans de supprimer tout de suite les personnages. Il aidera bien s  r

Adh  mar, mais seulement s'il sent que l'affaire ne peut qu'avoir une issue favorable pour lui.

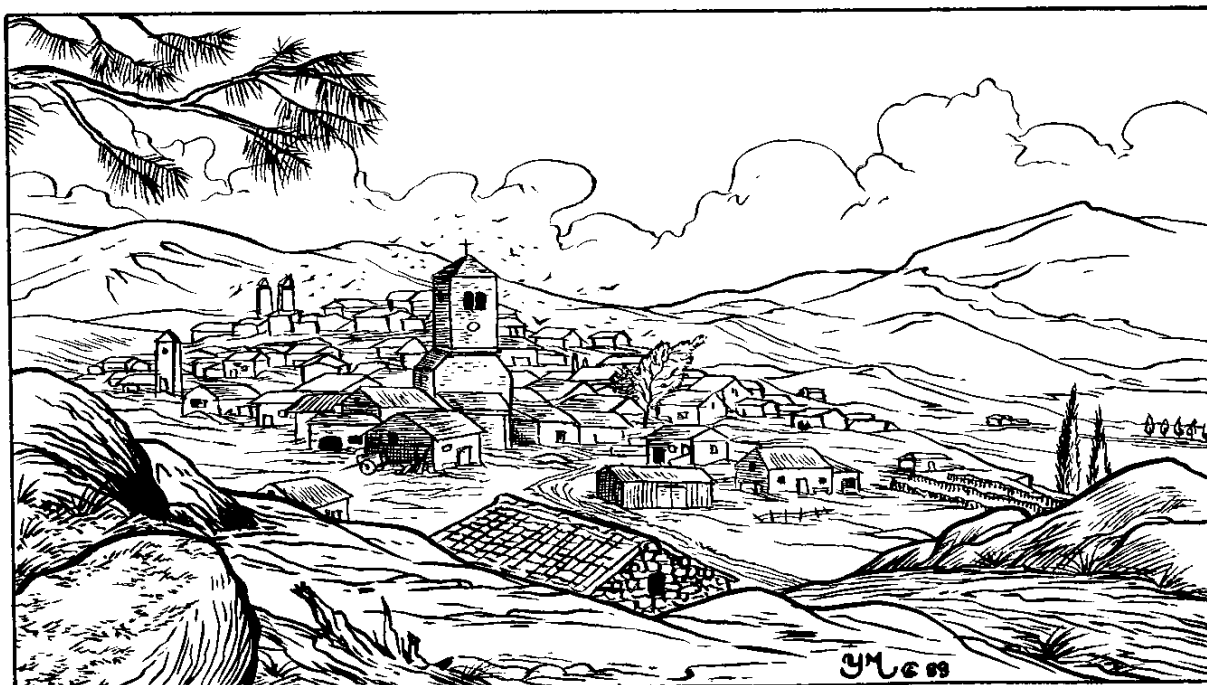
Si un personnage visiblement ais   se trouve dans le groupe, il esp  rera en tirer ran  on. Si les personnages ont toujours   t   tol  rants et aimables avec lui, il les fera garder jusqu'   remise de la ran  on et les rel  chera en d  clarant ne pas les conna  tre.

Si, au contraire, ils se sont montr  s rudes et impitoyables, ils apprendront    d  couvrir son autre personnalit   : dur, cruel, mais raffin  . (Par exemple, il conna  t un g  olier corrompu qui pourra fort bien accepter de nouvelles recrues pour Cayenne). Si malgr   toutes ces emb  ches, les personnages parviennent    ramener Lucien    Grenoble, ou    prouver que celui-ci s'est enfui, et    d  montrer l'existence de sa double vie, Ma  tre Thiriot leur donnera la r  compense promise, et s'emploiera    sortir son fils ch  ri des griffes de la justice. Celui-ci n'aura alors plus qu'une id  e en t  te : retrouver les personnages et leur faire payer le mal qu'ils lui ont caus  .

Pr  cision : si durant le cours de l'aventure les personnages essayent de trouver du renfort aupr  s des autorit  s, ils ne recevront qu'une aide ponctuelle et locale. En effet la mar  chauss  e est fort mal   quip  e et peu nombreuse. La r  gion est un des lieux de passage pr  f  r  s des contrebandiers venant d'Italie, ce qui mobilise en permanence une large part des effectifs.

J  r  me Bocquet - Philippe Coste ■
avec les compliments de **Don Salluste et de Morgan**

Pr  cision : la comp  tence Connaissance de la Nature permet de savoir se servir d'un fusil de chasse au rang de cette comp  tence. La comp  tence Agriculture permet de pouvoir utiliser tout outil agricole en combat au rang de cette comp  tence. Ceci est d  velopp   dans l'extension Chouans & Vend  ens, Editions Cubic 6.





FICHE DES PNJ PRINCIPAUX

L'Angouzon

Mauvais garçon niveau 3. Révolutionnaire Modéré.

SYSTEME DE BASE :

F : 8 I : 8 D : 8 E : 7 A : 7
Parade (Syst. Base) : 5
Esquive (Syst. Base) : 7
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 4
Points de vie : 23

Compétences Système base :

Affaire : Rang 1. Acrobatie : Rang 1.
Cbt Arme blanches : Rang 2. Conn. Villes : Rang 2.
Jeu : Rang 3. Tricherie : Rang 2

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 13 (+2). I : 13 (+2). D : 13 (+2). E : 11 (0). A : 12 (+1).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 66%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 58%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 26%
Esquive (Syst. Av.) : 67%

Compétences Système Avancé :

Affaires : Rang 2. Acrobatie : Rang 2
Cbt Armes blanches : Rang 3
Cbt Armes à feu : Rang 1. Cbt Mains Nues : Rang 1
Conn. Nature : Rang 2. Conn. Villes : Rang 2
Jeu : Rang 4. Argot : Rang 1
Tricherie : Rang 3

Points de vie : 22
Paliers : 1/4 : 6 1/2 : 11 3/4 : 17

Possession : Fusil à balle (22%) 1d6+2.
Fusil de chasse (42%) 1d6+1.
Dague(62%) 1d3+2+2 (Bonus Force).

Adhémair Gravoulle.

Contrebandier Niveau 4. (Voir "Chouans Et Vendéens", l'extension de "Aux Armes Citoyens", Editions Cubic 6).
Neutre.

SYSTEME DE BASE :

F : 7 I : 8 D : 7 E : 8 A : 8
Parade (Syst. Base) : 5
Esquive (Syst. Base) : 6
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 3
Points de vie : 25

Compétences Système base :

Affaire : Rang 2. Agriculture : Rang 2.
Cbt Arme blanches : Rang 1. Conn. Nature : Rang 3.
Survie : Rang 3. Géographie : Rang 2

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 12 (+1). I : 14 (+3). D : 12 (+1). E : 14 (+3). A : 14 (+3).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 61%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 65%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 26%
Esquive (Syst. Av.) : 66%

Compétences Système Avancé :

Affaires : Rang 3. Agriculture : Rang 3
Cbt Armes blanches : Rang 2. Géographie : Rang 2
Survie : Rang 4. Cbt Mains Nues : Rang 3
Conn. Nature : Rang 4. Jeu : Rang 1

Points de vie : 27
Paliers : 1/4 : 7 1/2 : 14 3/4 : 21

Possessions : Fusil de chasse (83%) 1d6+1.
Dague(43%) 1d3+2 +1 (Bonus Force).
Bâton : (63%) 1d3+1 +1(Bonus Force).

Lucien Thiriot :

Aventurier Niveau 5. Neutre.

SYSTEME DE BASE :

F : 5 I : 11 D : 9 E : 6 A : 11
Parade (Syst. Base) : 8
Esquive (Syst. Base) : 8
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 5
Points de vie : 23

Compétences Système base :

Affaire : Rang 3. Acrobatie : Rang 2
Cbt Arme blanches : Rang 3. Conn. Villes : Rang 1
Cbt Arme à feu : Rang 2. Géographie : Rang 2
Equitation : Rang 1. Survie : Rang 2.
Avocat : Rang 1.

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 9 (0). I : 18 (+4). D : 15 (+3). E : 10 (0). A : 18 (+4).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 67%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 51%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 33%
Esquive (Syst. Av.) : 86%

Compétences Système Avancé :

Affaires : Rang 4. Acrobatie : Rang 3
Cbt Armes blanches : Rang 4. Cbt Armes à feu : Rang 3
Avocat : Rang 1. Conn. Nature : Rang 2
Conn. Villes : Rang 2. Equitation : Rang 2
Survie : Rang 3. Géographie : Rang 3
Espionnage : Rang 3

Points de vie : 25
Paliers : 1/4 : 7 1/2 : 13 3/4 : 19

Possessions : Ce qu'il pourra subtiliser ou se faire prêter.

FICHE DES PNJ ANNEXES

Les complices de L'Angouzon.

Paysans Niveau 1. Nombre : 5

SYSTEME DE BASE :

F : 8 I : 6 D : 5 E : 8 A : 4
Parade (Syst. Base) : 4
Esquive (Syst. Base) : 4
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 2
Points de vie : 19

Compétences Système base :

Agriculture : Rang 2. Cbt Mains Nues : Rang 2.
Conn. Nature : Rang 2.

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 12 (+1). I : 10 (0). D : 10 (0). E : 10 (0). A : 10 (0).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 44%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 52%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 20%
Esquive (Syst. Av.) : 50%

Compétences Système Avancé :

Cbt Mains Nues : Rang 2. Conn. Nature : Rang 2
Coutume : Rang 2. Survie : Rang 2
Agriculture : Rang 2

Points de vie : 17
Paliers : 1/4 : 5 1/2 : 9 3/4 : 13

Possession : Fusil de chasse (40%) 1d6+1.
Bâton : (40%) 1d3+1 +1 (Bonus Force)

Mauvais garçons de Grenoble.

Mauvais garçons Niveau 2. Nombre : 6. Neutres.

SYSTEME DE BASE :

F : 6 I : 7 D : 9 E : 6 A : 3
Parade (Syst. Base) : 5
Esquive (Syst. Base) : 7
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 3
Points de vie : 17

Compétences Système base :

Acrobatie : Rang 1 Cbt Arme blanches : Rang 2.
Conn. Villes : Rang 3. Cbt mains nues : Rang 1.
Coupe Bourse : Rang 2.

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 10 (0). I : 10 (0). D : 12 (+1). E : 10 (0). A : 10 (0).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 53%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 45%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 22%
Esquive (Syst. Av.) : 56%

Compétences Système Avancé :

Acrobatie : Rang 1 Cbt Armes blanches : Rang 2
Cbt Mains Nues : Rang 1 Conn. Villes : Rang 3
Coupe Bourse : Rang 2

Points de vie : 19
Paliers : 1/4 : 5 1/2 : 10 3/4 : 10
Possessions : Dague(40%) 1d3+2

Hommes d'Adhémair

Contrebandiers Niveau 1. Opinions diverses.

SYSTEME DE BASE :

F : 6 I : 6 D : 7 E : 7 A : 4
Parade (Syst. Base) : 4
Esquive (Syst. Base) : 5
Esquive Instinctive (Syst. Base) : 3
Points de vie : 17

Compétences Système base :

Affaire : Rang 1 Survie : Rang 1.
Conn. Nature : Rang 3. Géographie : Rang 2.

SYSTEME AVANCÉ :

Bonus entre parenthèses.
F : 12 (+1). I : 10 (0). D : 10 (0). E : 10 (0). A : 10 (0).
Parade arme blanche (Syst. Av.) : 44%
Parade mains nues (Syst. Av.) : 44%
Esquive instinctive (Syst. Av.) : 20%
Esquive (Syst. Av.) : 50%

Compétences Système Avancé :

Affaires : Rang 2 Conn. Nature : Rang 3
Survie : rang 2 Géographie : Rang 2

Points de vie : 17
Paliers : 1/4 : 5 1/2 : 9 3/4 : 13
Possessions : Fusil de chasse (40%) 1d6+1.
Dague(10%) 1d3+2+2 (Bonus Force).

TEMPS LIBRE



Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

Jeux de rôle • Dioramas •
Jeux de plateau • Maquettes SF •
Wargames • Livres SF et Fantastique •
Armes médiévales • • •

TEMPS LIBRE
l'âme du jeu
au cœur de Paris
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél: 42 74 06 31
Métro Saint Paul
le Marais

Je dirai même plus,
chez moi, vous trou-
verez de tout, mais
aussi des conseils
et des nouvelles
fraîches.



**dans toute la France
des spécialistes du jeu
à votre service...**

JEUX DE ROLE - WARGAMES - FIGURINES

Au Palais Des Rêves

☎ 48 77 70 55

2, rue Jules FERRY
94130 NOGENT-SUR-MARNE
Bus 120 - 114 - 313

POUR LA 6^{ème} ANNÉE LES
JOURNÉES DU JEU
LES 21 et 22 OCTOBRE 89
AU SÉPULCRE-CAEN



le pion

JEUX DE SOCIÉTÉ
151, rue St Pierre - 14300 CAEN
Tél: 31 85 17 77

cellules grises

Centre commercial Evry 2

Place de l'Agora

91000 Evry

☎ 64 97 81 74

5, rue Guy Beaudouin

77000 Melun

☎ 64 09 21 36

jeux de rôles et accessoires

• LE RALLYE •

LES JEUX DE ROLES, WARGAMES ET PLATEAUX

**SANS LE RALLYE EN BOURGOGNE
C'EST PAS DU JEU !**

LE RALLYE s'est cassé la tête et présente les nouveautés
ORIFLAM - PRINCE AUGUST - DESCARTES - SIROZ - REXTON...

Vente par correspondance et en magasin

2 place Schneider - 71000 LE CREUSOT

☎ 85 55 06 97

DRAGON D'IVOIRE

MARSEILLE

64 rue St Suffren
13006

☎ 91 37 56 66

MONTPELLIER

5 rue des Balances
34000

☎ 67 60 54 14

Spécialiste SIROZ - DESCARTES - CITADEL -
GAMESWORKSHOP - DRAGON RADIEUX

L'ARCHIMAGE

JEUX à AIX-EN-PROVENCE

Jeux de Rôle - de Plateau - de Réflexion

Figurines - Accessoires - Librairie fantastique

ANIMATION et ESPACE JEUX

15, rue des Marseillais 13100 Aix-en-Provence

Tél : 42 38 54 00

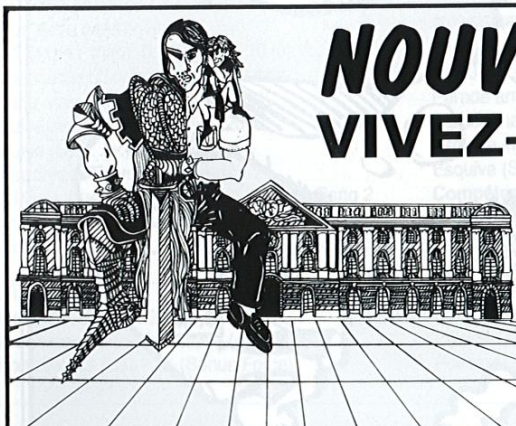
AIRE LUDIQUE

38, rue de la boucherie
59500 DOUAI

☎ 27.98.99.88

**Votre spécialiste régional
Bien plus qu'un magasin !**

Retrouvez Aire Ludique sur 3615 Jeuxplus et 3615 Akela



**NOUVEAU SUR TOULOUSE
VIVEZ-LE AUTREMENT AVEC**

Le Korrigan

- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle
- Figurines
- Livres, B.D.



Le Korrigan

22, rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse

FAITES VOS JEUX

CALENDRIER

29/30 SEPTEMBRE, 1ER OCTOBRE, LIEGE (BELGIQUE)

L'A.S.B.L. Espace Jeu organise son sixième Grandeur Nature médiéval fantastique "Gobelande", dans le domaine de Mirwart, province du Luxembourg, à proximité de St Hubert. Le prévôt de Mirwart va devoir faire face à une nouvelle menace. Quel côté choisissez-vous, Loi ou Chaos ? Renseignements : Laurent Massotte - 11 rue de l'Etuve - 4000 Liège - Belgique, tél : 041/22 15 56.

8 OCTOBRE, LES MUREAUX

"Les loups de l'Apocalypse" organisent le dimanche 8 octobre dans la médiathèque des Mureaux (Yvelines) un tournoi multi-jeux de rôles agrémenté d'un spectacle intitulé "la Guillo-tine" et d'une démonstration du jeu de rôle "les divisions de l'ombre". Renseignements : A.J.R.M. - 4 rue des prés - Arnouville les Mantes - 78790 Sep-teuil, tél : 30 93 99 39

"Les loups de l'Apocalypse" nous prient en outre de signaler que ce tournoi avait été annoncé pour le 14 mai à Gargenville (Yvelines), mais annulé faute d'un nombre suffisant de participants. "Les Loups de l'Apocalypse" présentent leurs excuses à leurs sponsors : Stratéjeux, La Réserve, Descartes/rue des Ecoles, l'Œuf Cube et Prince August, ainsi qu'à la MJC de Gargenville et aux éditions Flamberge.

8 OCTOBRE, FONTAINEBLEAU

"Les Voyageurs" organisent une journée du jeu de rôle le 8 octobre à "la maison dans la vallée", Avon, Fontainebleau, près de la gare. Sont prévues des démonstrations de JDR français, par leurs auteurs, des expositions de figurines (récompenses pour les plus belles) et de sculptures, des tournois (AD&D, AdC), sans oublier boissons, sandwiches, repas en fin de journée et même un film pour clore le tout. Renseignements : Prof Pelleau - 2 avenue Blaise de Montesquiou - 77780 Bouron-Marlotte, tél : 64 45 89 49.

14/15 OCTOBRE, DIJON (21)

Le Club des Sorcières organise les 14 et 15 octobre à la maison des Sociétés de Massanay la Côte près de Dijon une démo-expo largement ouverte aux non-joueurs. Il y aura "les Aigles" avec figurines peintes, des parties initiation de JDR, une exposition de livres et de figurines ainsi qu'une démo de peinture sur figurines.

COMPTES-RENDUS

22/23 AVRIL, PARIS

Le quatrième tournoi des Aventuriers organisé par la *Guilde des Aventuriers* à Paris s'est déroulé les 22 et 23 avril, avec 135 participants jouant à AD&D pour une écrasante majorité, ainsi qu'à l'Appel de Cthulhu et à Rolemaster. Bref un bon petit tournoi où les actions les plus héroïques côtoyaient les plus viles, comme cette princesse elfe se sacrifiant de sa dague pour sauver sa sœur, tandis qu'à quelques tables de là c'est son frère qui, ayant acheté un esclave elfe l'utilise comme victime sacrificatrice et l'immole de sa lame. Les joueurs sont tous partis avec la figurine de leur personnage offerte par Citadel, certains avec des lots offerts par Hexagonal/ICE, TSR, Casus Belli, CJR, ou par les boutiques Games Vélizy, Jeux Descartes, Cellules Grises et l'Œuf Cube. A l'année prochaine pour la cinquième édition.

28 AU 30 AVRIL, MONTPELLIER



Du vendredi soir 28 avril au dimanche soir 30 avril s'est déroulée la fin d'une minicampagne, organisée par l'association *Amphère*, et faisant suite au semi-réel organisé en novembre 1988. Ce scénario se situait en 1956 et concernait la suite du mystère de la plus vieille momie du monde. Les personnes présentes devaient trouver des preuves renseignant le monde sur l'origine de l'homme. L'arrivée de ces gens avec leurs nouvelles connaissances dans les ruines d'un village surplombé d'un château-fort déclencha des choses troublantes, certains n'hésitant pas à parler de sorcellerie. Les individus n'ayant pas tous les mêmes intérêts, une lutte sans merci fut engagée par quelques invités utilisant des pouvoirs insoupçonnables... et la raison ne l'a emporté que de très peu. **Contacts** : Amphère, 12 rue des écoles laïques - 34000 Montpellier, tél : 67 66 31 10

6 MAI, LILLE

S'en sont-elles vraiment remises les 7 équipes participant au tournoi d'Appel de Cthulhu, organisé par *Chroniques du Rêve* et *Légendes d'Unnord*, dans la nuit du 6 au 7 mai à Lille ? Quelle joie que de voir à 8 h du matin, après 15 bonnes heures d'épouvante, les participants le teint blafard, l'œil torve mais HEU-REUX de s'être sortis vivants (mais pour combien de temps ?) de ce qu'il est convenu d'appeler un véritable scénario diabolique. L'Equipe "Agences Tous Rôles" et le maître de "La Guilde des Stratèges" ont été proclamés vainqueurs, et beaucoup d'autres lots ont été distribués.

3615 JEUXPLUS
votre serveur

CALENDRIER

14/15 OCTOBRE, TOULOUSE (31)

Les Chevaliers de St Gilles réalisent les 14 et 15 octobre à Toulouse la Coupe de France Antico-Médiéval - jeux sur figurines. Pour plus de renseignements, voir en annonces "clubs".

28 OCTOBRE/4 NOVEMBRE, PARIS

L'Association *Forum International des Ludographes* organise le premier forum des jeux à la Maison des Associations de Paris, grande galerie, Nouveau Forum des Halles, Paris 75001, du 28 octobre au 4 novembre. Ce forum est destiné au grand public, aux créateurs, aux éditeurs et aux fédérations, clubs et associations. F.I.L. - 36 rue Sedaine - 75001 Paris, tél : 47 00 70 32.

28/29 OCTOBRE, LA SEYNE

La confrérie des ténébres, en association avec "vivre jeunes" à La Seyne, organise un semi-réel médiéval fantastique les 28 et 29 octobre. Inscription : 100 f pour les 2 jours. Nombreux lots. Le scénario évoluant dans un contexte historique, il est recommandé de se replonger dans l'état d'esprit du XIIIème siècle. Renseignements : Franck Arnaud - Poste EDF de l'Escaillon - chemin de Bel Visto - 83200 Toulon, tél : 94 24 08 63.

2 AU 4 NOVEMBRE, GAP

Pour fêter ses dix ans d'âge, le club de la Pleine Lune organise à Gap du 2 au 4 novembre un tournoi autour de "Chivalry and Sorcery", "Bushido" et "Space Opera". A noter une adaptation possible à la deuxième édition de "Chivalry and Sorcery" selon les demandes, sinon le scénario est prévu sur la première édition. Renseignements : 92 51 11 74 après 18 h.

NOVEMBRE/DÉCEMBRE, CHAM-PIONNATS D'ABALONE

Les premiers Championnats de France du Jeu d'Abalone auront lieu courant novembre, la finale nationale à Paris le 3 décembre. La lutte sera chaude, annonce la Fédé... Renseignements : Fédération Française de jeu d'Abalone - 15 rue du Buisson aux Fraises - Z.I. de la Bonde - 91300 Massy, tél : 60 11 83 43

4/5 NOVEMBRE, YVERDON (SUISSE)

Organisée par *Action Ludique*, la troisième convention aura lieu au château d'Yverdon les 4 et 5 novembre.

CALENDRIER

L'année dernière 180 joueurs ont participé et une cinquantaine de parties ont été jouées, (jdr mais aussi wargames, jeux de plateau, "grandeur nature"). Cette année, il est prévu de mieux développer l'accueil des visiteurs néophytes, de proposer un plus grand nombre de parties de jeu, et d'inviter un club français ou belge ainsi que de nombreux professionnels : magazines, maisons d'édition et créateurs. Contact : Christophe Maffini - Au Sau - 1400 Chesaux-Noréaz, tél : 024/21 66 22.

4/5 NOVEMBRE, CHAMALIERES (63)

Les 4 et 5 novembre se déroulera la 3ème Convention de l'A.J.C. à Chamalières, salle du Carrefour Europe. Il y aura un concours de Dioramas et un Tournoi Multi-jeux (ce dernier sous toute réserve). Renseignements contre une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse, à : A.J.C. - 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.

10 AU 12 NOVEMBRE, CAEN

L'association **les Chimères** organise le second forum du jeu à Caen, qui se déroulera dans la salle de l'échiquier du château de Caen, du vendredi 10 novembre à 15 h au dimanche 12 à 18 h. Au programme, tournoi "table", grandeur nature (inscriptions par équipes de 5), très nombreuses démos sur toutes sortes de jeux, rencontres/débats avec des auteurs. On attend déjà l'équipe du Drag' Rad' et celle d'Agmat Citadel, et tous les autres... Renseignements et inscriptions : Jean-Luc Bizien - 151 rue Caponière - 14000 Caen, tél : 31 86 51 75

11 NOVEMBRE, COMPIEGNE

La **Guilde des jeux de simulation de Picardie** organise sa première convention des jeux de rôle français le 11 novembre à Compiègne. Les joueurs sont invités à participer à cette convention qui réunira la quasi totalité des auteurs français ; on pourra donc jouer avec le maître de ses rêves. Si vous avez créé un jeu, appelez-nous. Un concours pour la création du logo de la Guilde est ouvert à tous. Les déguisements sont appréciés. Renseignements : Olivier, tél : 44 54 74 05, Yannick, 23 53 51 79, Olivier, 44 40 22 63

25/26 NOVEMBRE, LIMOGES (87)

Le cinquième salon du jeu de simulation aura lieu cette année au CCSM Beaubreuil à Limoges les 25 et 26 novembre. Au programme : concours de figurines peintes, tournoi de Full Métal Planète, de Fief II, demi-finales d'Abalone (voir plus haut championnat d'Abalone), démos (Aristo...) et bien sûr on prévoit une trentaine de tables pour les jeux de rôle. Une vingtaine d'auteurs sont attendus. Renseignements : "La Lune Noire", 55 34 54 23.

9 MAI, PROVINS



Le 7 juin 1792, la population de Provins se massa sur la place de la ville haute pour y accueillir un député venu du Club des Jacobins de Paris visiter les révolutionnaires provinois... Mais les amis du curé réfractaire sont là aussi, qui ont tout intérêt à semer le trouble dans la ville et dans les esprits... Oseront-ils aller jusqu'au meurtre ? Eh... pourquoi pas ? En ces temps troublés le danger est partout : trafics, espionnage, délation, sans oublier toutes les intrigues sentimentales liées à la vie des petites villes de provinces ! Bref, une journée à la fois animée et éprouvante, pleine de ces petits histoires qui font la vie des hommes en se mêlant à la grande, celle des livres d'Histoire dont nos joueurs se croyaient si loin ce jour-là ! Et pourtant ! Les costumes qu'ils s'étaient confectionnés, les harangues qu'ils ont prononcées, les accusations et les témoignages qu'ils ont apportés au tribunal étaient vraiment frappés du ton et de la mentalité de l'époque... En résumé, un cours d'Histoire d'une journée pour ces élèves privilégiés (en 89, dur !). Mais des cours comme ça, nous croyons avoir compris qu'ils seraient d'accord pour en avoir... même le mercredi ! C'est du moins ce qui se disait le soir... La meilleure surprise de la journée ? La qualité du Jeu de Rôle que ces néophytes ont montrée : envolées, discours, scènes de foule du meilleur niveau, moments grandioses se sont succédés...

20 MAI, AIX (13)

Près d'une centaine de personnes a participé à la journée Portes Ouvertes sur le Jeu de Rôle organisée le samedi 20 mai à l'IUT d'Aix en Provence par l'Association IDEFI-GEA et le Club des Incorruptibles d'Aix (CIA). Un tournoi regroupant des clubs de la région, un tournoi de figurines peintes et des parties d'initiation ont connu un vif succès, ainsi que des démonstrations de Guet-Apens et de Warhammer 40 000 réalisées sur les magnifiques décors de Miniathèque. Les organisateurs remercient Miniathèque, les magasins "La Boîte à Rôle" de Martigues, "l'Archimage" et "La Librairie des Tanneurs" d'Aix en Provence ainsi que les éditions Néo, Dragon Radieux et Jeux Descartes.

27 MAI, COMPIEGNE

Le samedi 27 mai a eu lieu la première convention de jeux de rôle organisée par la **Guilde de Compiègne**, fédération des clubs de jeux de rôle de l'UTC, de l'ESCC et des Immortels en Conserve. Près de 100 joueurs ont participé à ce tournoi multi-jeux assorti d'un concours de figurines et de dioramas patronné par Aquila et Prince August. De nombreux prix ont été distribués dont ceux, particulièrement remarqués, des meilleurs débutants. Certains ont pu s'initier aux JDR, d'autres découvrir de nouveaux jeux. On a commencé à parler de la création d'une ligue de Picardie...

10 JUIN, VANDŒUVRE



3615 JEUXPLUS
Dragon Radieux en direct...

Le club Pythagore, antenne de Provins, a réussi à introduire le Jeu de Rôle Grandeur Nature dans l'Education Nationale, faisant jouer à une soixantaine d'élèves de seconde, garçons et filles, un épisode de la révolution. L'exploit fut peut-être de réussir la grande bataille administrative nécessaire pour permettre cette journée de jeu.

CALENDRIER

25/26 NOVEMBRE, NANCY (54)

La seconde édition des **Joutes du Téméraire**, préparée par le cercle des élèves de L'EESTIN, se tiendra les 25 et 26 novembre au palais des congrès de Nancy. Cette manifestation d'envergure nationale réunira 300 à 400 joueurs de France et des pays limitrophes, et sera largement ouverte au grand public nancéien. Outre l'organisation de plusieurs tournois, des initiations et démonstrations nombreuses auront lieu. CE ESSTIN - Parc Robert Beutz - 54500 Vandœuvre.

10/11 DÉCEMBRE, CHAMALIERES

Les 10 et 11 décembre se déroulera, avec le soutien de la Fédération Française de Jeu d'Histoire et du Comité de la Coupe de France, le 3ème trophée Vercingétorix et Coupe de la ville de Chamalières dans la salle du Carrefour Europe. Ce trophée a pour but de réunir des joueurs pratiquant les jeux de simulation historique avec figurines époque antico-médiévale, échelle 25 mm, règles "Charge". Renseignements contre une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse, à : Association Jeux Chamaliérois - 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.

16/17 DÉCEMBRE, LORIENT (56)

Les 16 et 17 décembre se déroulera au Palais des Congrès de Lorient la première exposition-concours de maquettes et figurines organisée par le **Korrigan Maquettes Club**. Renseignements : KMC - 133 rue Beauvais - 56100 Lorient, tél : 97 84 82 85.

INFOS CLUBS

CLICHY

Hyperboréa - Civilisations vous propose un "espace multi-temporel" où votre personnage pourra évoluer. Les activités sont opérationnelles en moyenne tous les 2 week-ends, les scénarios sont contemporains, historiques ou fantastiques. H-C est aussi une assistance permanente pour les joueurs, liberté totale à la demande (PNJ supprimés), le but étant de faire de vous des personnages de plus en plus puissants.

Hyperboréa - Civilisations - 5 avenue Jean Jaurès - 92300 Clichy, tél : 39 13 24 15 (24h/24).

INFOS CLUBS

NANTERRE (92)

Le **Manoir de l'Aurore** est un club de Jeu de Rôles, situé au cœur de la cité de Nanterre (92). Il bénéficie du passage de nombreuses diligences (bus 304 et 167), et de nombreux convois fluviaux (RER ligne A et SNCF). Nous sommes sous l'enseigne "salle des Iris, résidence des Iris", le samedi après-midi. Contact : tél 47 84 92 01 ou sur Minitel 47 60 19 36 + JDR.

LES LOGES EN JOSAS (78)

Vous aimez rêver, alors rejoignez les **Rêveurs de Runes** chaque samedi à partir de 20 h. aux Loges en Josas à la salle des fêtes. A la carte : Runequest, Stormbringer, Star Wars, Jorune, Animonde, Empires et Dynasties, l'Appel de Cthulhu. Contacter Frédéric au 39 56 34 78.

BELGIQUE

Un nouveau club de Jeu de Rôle vient d'être créé à Mouscron : les **Aventuriers des Spirales du Temps**. Les jeux auxquels nous jouons sont très nombreux et variés : les joueurs plongent d'un monde à l'autre et se déplacent sans aucun problème d'une spirale du temps à l'autre. Séances le samedi soir, prochainement sans doute le vendredi soir et le samedi après-midi. De plus, nous sommes prêts au contact avec les clubs des environs (Lille est à 20 km). Contacter "les Aventuriers des Spirales du Temps" - C/O Bernard Declercq - rue du Plavittout 81 - 7701 Mouscron - Belgique.

WAMBRECHIES (59)

Les **Glyphes de la Nuit** jouent de rôle et de stratégie à Wambrechies. Venez nombreux casser, tuer, piller, brûler. Contacter Maxime au (16) 20 78 84 07 après 19 h. ou François au 20 51 58 13 après 19 h.

MONTPELLIER (34)

Amphère met sur pied des Jeux de Rôle Grandeur Nature, sans spécialisation de genre. Pour le moment Amphère sévit dans l'Hérault et les départements limitrophes. Voir aussi notre rubrique compte-rendus. Contact : Amphère - 12 rue des écoles laïques - 34000 Montpellier, tél : 67 66 31 10.

CAEN(14)

A la M.J.C. de la Prairie, avenue Albert Sorel, l'association **les Chimères** propose tous les vendredis soir de jouer à tous les JDR et d'initier les débutants de tous âges. On y jouera indifféremment aux jeux de rôle ou de plateau, on y préparera également des "Grandeur Nature", et on pourra participer aux ateliers de création de costumes, masques et accessoires. Renseignements : Jean-Luc Bizien - Les Chimères - M.J.C. La Prairie - avenue Albert Sorel - 14000 Caen (ou 151 rue Caponière 14000 Caen).

Le 10 juin à Vandœuvre près de Nancy s'est déroulé un Grandeur Nature sur le thème du Bicentenaire. Organisé par la MJC Lorraine et son très actif club **Le Mystère du Cache Hermétique**, ce GN plaçait une centaine de joueurs dans la très trouble période de la terreur. Le village tout entier mis à l'heure de 1793 avec chevaux, charrettes et guillotine, a servi de cadre à un scénario d'ambiance. Un député de la convention, escorté par une patrouille de gardes républicains, est venu de Paris pour enquêter sur un réseau d'espionnage qui aiderait les aristocrates en fuite à gagner l'Autriche ou la Prusse. Malgré des conditions climatiques peu clémentes, le jeu se déroula pour le mieux de 14 à 23 h. Un feu d'artifice clôtura la partie lorsque la dernière tête tomba dans le panier. Le plus dur fut sans doute le retour à notre époque pour les joueurs qui au fil de ces neuf heures étaient bel et bien retournés d'un "Bicentenaire" en arrière.

24 JUIN, HÉNIN BEAUMONT

Le samedi 24 juin a eu lieu à la MJC de Hénin Beaumont la remise des prix du concours de figurines organisé par les Nains des Beaux Monts, et où trois catégories étaient récompensées : diorama, figurine seule, mini-diorama. Les premiers prix furent tous emportés par Xavier Boesch, et les seconds, dans l'ordre des catégories citées ci-dessus, par Antoine Daudois, Francis Dieu et Philippe Smugge. Durant l'après-midi, les valeureux nains ont initié des joueurs néophytes au combat avec figurines sur les règles de "Aigles" (combat historique) et "l'Arc et la Griffes" (combat fantastique).

1ER JUILLET, COMPIEGNE

L'association **Artifices** de l'Ecole Supérieure de Commerce de Compiègne organisait le 1er juillet en forêt de Compiègne un jeu de rôle grandeur nature actuel d'ambiance "Rambo/gags" : Etats-Unis, Chine et U.R.S.S. envoient des commandos récupérer un satellite qui vient de s'écraser dans la forêt. La journée et la nuit furent donc une suite de combats dans les marécages, d'alliances éphémères et d'embuscades dans les fougères. Malgré la résistance acharnée des gardes forestiers-organisateurs, la combativité de leurs adversaires et la densité de la forêt, le commando américain réussit à s'extirper de la forêt, transportant à dos d'homme les restes du satellite.

14 AU 16 JUILLET, TOULON

Le **Comité France Sud Open** présentait cette année au Fort Faron sa septième édition. Le traditionnel tournoi a rassemblé de nombreux joueurs, et l'on pouvait aussi participer au concours de figurines, aux initiations-démonstrations de JDR etc. Valérie et Jean-Luc Bizien ont reçu des mains de La Coordination des clubs de jeux de simulation de la Côte d'Azur le trophée "Hurlements, meilleur jdr paru en français depuis juillet 88". Quant à Croc, il s'est mis à fumer d'une manière excessive, pour la première et sans doute dernière fois (photo page 7).



29 JUILLET/6 AOUT, BRANCION

...nous suivions un groupe d'individus qui se dirigeait vers le menhir pour y célébrer un culte interdit. Nous y découvrîmes des notes relevant de la sorcellerie. (...) Le rendez-vous était un piège ! (...) Quels sont ces yeux qui nous observent sans cesse ? (...) Hier soir l'horreur a frappé. (...) Les **Simuleurs de l'Etoile noire** ont utilisé ces éléments et d'autres encore au cours du Grandeur Nature qui a eu lieu du 29 juillet au 6 août sur le chemin des moines de Sennecey le Grand à Brancion. Contact : Cyrille Bernizet - 16 rue des sorbiers - 71240 Sennecey le Grand.

3615 JEUXPLUS

Toute l'actualité du jeu

INFOS CLUBS

TOULON (83)

Le **Gobelin optimiste** communique : Oyez ! Oyez ! Suite à une séance de Guillotigob, le grand Gob réside désormais au 163 bld Charles Barnier - 83000 Toulon, tél : 94 89 07 43 (17/20 h SVP). Liberté d'étriper les elfes - Egalité entre le grand Gob - Fraternité entre les esclaves Gob - Albert Nieto dit *Balin*.

SURESNES (91)

L'association **Dreamscape Organisation (D.S.O.)** réalise des "Jeux de Rôle Grandeur Nature" inspirés du mythe de Cthulhu. **Objectifs** : donner priorité à l'interprétation des personnages, à la crédibilité des situations et éviter les anachronismes (les participants doivent être majeurs et modérément impressionnables). Les frais varient de 150 à 250 f pour une aventure d'une durée de 24 h environ. **Projets** : JRGN "Années 20", contemporains, et ouverture de l'Université Française de Métaphysique Médiévale et d'Etudes Cthulhoïdes. Renseignements : Dreamscape Organisation - 39 bis bld Tassigny - 92150 Suresnes, tél 48 87 84 54 (répondeur) ou 47 72 74 93 entre 19 et 22 h

AU DÉ STRIÉ - AVIS DE NAISSANCE

La sauce à sion aux dés striés, une nouvelle recette orléanaise de la mère veilleuse

Quantité : n'exclut pas la qualité

Préparation : le samedi à partir de 14 h

Cuisson : dans le fourneau Au Dé Strié, rue Ste Catherine à Orléans, thermostat sur chaude ambiance

Ingrédients :

- quelques grappes d'aventuriers pas trop verts (13 ans d'âge minimum)
- du concentré d'imagination débridée
- une brochette de maîtres de jeux avec leurs boîtes
- un zest

Recette : Dégraisser les gros Bills horneaux. Les farcir à la cervelle fraîche. Faites dégorger les maîtres de jeu sur leur Velléda. Lancez les dés. Consultez la table des deux vins puis rajoutez, si nécessaire, le concentré d'imagination (débridée). Battez le rappel. Laissez mariner le scénario et faites monter lentement le délire à feu doux. Aux premiers râles, sortez les entonnoirs. Servir fumant sur jeux de plateaux, wargames ou jeux de rôle divers, au choix.

Possibilité de garniture : saupoudrez de Killer, de grandeur nature, de Murder Party et ajoutez des tournois (pas trop petits), entourés de soirées à thème.

Recommandations : consommez sans modération.

Renseignements supplémentaires : Au Dé Strié - Jeux de simulation - 46 ter rue Ste Catherine - 45000 Orléans, tél : 38 62 60 22 ou au 38 54 20 45

Bon appétit...

INFOS CLUBS

TOURNEFEUILLE (31)

L'association "les Chevaliers de St Gilles" a pour but de favoriser la diffusion du Jeu d'Histoire dans le Sud-Ouest. Réalisations en 1989 : aide à la création de clubs de Jeu d'Histoire, réalisation de la règle Antico-Médiévale "Kadesh", Coupe de France Antico-Médiévale à Toulouse les 14 et 15 octobre, exposition avec dioramas et figurines, participation à la réalisation de décors à base de figurines pour FR3 Toulouse... Renseignements : Les Chevaliers de St Gilles - Gustave Martinez - 38 rue du Périgord - 31170 Tournefeuille, tél : 61 07 01 27.

VIENNE (38)

Joueuses, joueurs de la région viennoise et des environs, venez rejoindre la bande de copains qui animent **Dé-Tour** tous les samedis soirs à partir de 20 h. Vous pourrez jouer à l'Appel de Cthulhu, AD&D, JRTM, Mega II, Warhammer jdr, Stormbringer, et participer à un championnat de Blood Bowl. Contacter Jean-Karl au 74 53 22 80.

VERLIN (89)

La Compagnie des Hérauts de L'IMagInERE organisait en juillet un grand beau Grandeur Nature, "l'héritage de Verlin". Sous prétexte que nous lui avons refilé le virus, c'est une copine au Drag' Rad' qui a créé cette association à laquelle nous souhaitons longue vie et des GN infernaux. Le prochain pourrait avoir lieu à la Tous-saint... Renseignements : La Compagnie des Hérauts de L'IMagInERE - école maternelle - 89330 Verlin, tél : (16) 86 91 19 92 (jusqu'à 23 heures).

DIJON (21)

Le club de JDR de la MJC Montchapet-Jouvence - 3 rue de Beaune à Dijon - se réunit et joue à de très nombreux jeux le vendredi à partir de 19 h et le samedi à partir de 14 h. Il est possible de pratiquer wargames et jeux de plateau si des joueurs sont intéressés. Renseignements : MJC : 80 55 54 65, Christophe Moine : 80 57 63 75.

BELGIQUE

Une antenne belge du club Pythagore a été créée en Belgique. Tout comme celle de Provins, l'antenne de Verviers cherche à réunir les maîtres de jeu et joueurs de Maléfices de Belgique et à constituer une banque de documentations pour Maléfices. Renseignements et inscriptions : Club Pythagore - antenne de Belgique - 26 rue Victor Bouillenne - 4800 Verviers - Belgique, tél 087/22 85 33.

OSLY-COURTIL

La **Guilde des Maîtres** se propose de réunir tous les Maîtres de jeu et joueurs de France et des pays francophones. Ils ont recensé la plupart des

AOUT, MORESTEL (38)

Plus d'une cinquantaine de joueurs acharnés se sont retrouvés à la ferme de la Kora à Morestel, pour un séjour des plus ludiques, sous la haute autorité de Samour et Namour, avec l'aide logistique de Alain Borrel de Balanœil qui a organisé en trois coups de cuillère à pot un Grandeur Nature fort apprécié. A signaler : les visites de Valérie et Jean-Luc Bizien (Hurlements), Philippe Mouchebeuf (Fief, Fief II, bientôt Aristo...), sans oublier la participation amicale d'Olivier des éditions Flamberge, de Bruno Faidutti et de la société Prince August. Si un certain nombre de créateurs de jeux n'ont pas tenu leur promesse d'être là, il s'agit surtout de difficultés administratives que les organisateurs nous ont promis d'éviter à l'avenir. En tous cas un grand bravo à tous ceux qui se sont dévoués pour que ce séjour soit à la hauteur de celui des années précédentes.



INFOS CLUBS

clubs et associations, et ils invitent les clubs en France et à l'étranger à signaler leur existence. Différents services sont proposés : banque de scénarios, bulletin de liaison, annonces... Beaucoup de projets ou d'activités : un JDR, une aventure dont vous êtes le héros, une enquête pour Détective Conseil, la vente d'imitations de parchemins, un concours de scénarios sur Empire Galactique jusqu'au mois de novembre. Renseignements : la Guilde des Maîtres - 7 rue Alsace-Lorraine - 02290 Oslly-Courtill. Inscriptions : Jean-Baptiste Latte - Hameau d'Eury - 02290 Morsain.

LYON

Rhône Alpes Jeux de Rôles organise des jeux de rôle grandeur nature dans le monde médiéval fantastique. R.A.J.R. propose des week-ends d'évasion totale pour les amateurs de jeux de rôle confirmés ou non. R.A.J.R. prévoit en outre la mise en place de quelques killers ou "murder party" sur Lyon. Contact : Rhône Alpes Jeux de Rôle - 109 rue Garibaldi - 69006 Lyon, tél : 78 24 69 82 et 72 00 04 25.

SUD-EST-LUDIQUE

La Fédération Sud-Est Ludique regroupe déjà des clubs de différents départements (Rhône, Jura, Doubs, Allier, Bouches du Rhône...). Ses projets sont l'animation du serveur J Plus, l'organisation de tournois (Full Métal Planète, Fief II...), la participation à des expositions (de figurines et dioramas entre autres...) et à la gazette du troll bossu qui recherche des collaborateurs.

GRENOBLE

L'association **Moi Jeux**, 10 rue du Drac - 38000 Grenoble, tél : 76 48 67 25 a pour objectif de réaliser tous projets d'animation dans un esprit ludique et toutes actions de promotion et de formation favorisant ces projets : création d'un jeu de société à la demande, mise en place et gestion d'une ludothèque, "Grandeur Nature", stages de formation etc, ainsi que location d'une exposition sur le JDR, prêts de jeux, vente d'une brochure "jeux de rôle et drôles de jeux".

LE CLUB DES SORCIERES

Une association visant à faire circuler l'information entre joueurs et à dynamiser la pratique des jeux de simulation se crée sur la région Bourgogne Franche-Comté, ainsi que sur une partie des Vosges et de Champagne-Ardenne. **Le Club des Sorcières** (chez Vincent Achard - 6 A allée de l'Yonne - 21000 Dijon, tél : 80 65 37 51) éditera un fanzine. Il met en place un service de rencontres assistées entre joueurs : faites-vous inscrire et/ou demandez pour telle date des joueurs pour tel jeu. Sont prévues aussi la parution d'un bulletin de liaison à périodicité irrégulière, et l'organisation de manifestations (voir calendrier).

3615 JEUXPLUS

Dragon Radieux en direct...
des rendez-vous à ne pas manquer
(Forum chaque jeudi de 20 h à 22 h)

avec la rédaction : 1er jeudi du mois

avec les auteurs :

"HURLEMENTS"

2ème jeudi

"EMPIRES & DYNASTIES"

3ème jeudi

"TRÉGOR"

4ème jeudi

3615 JEUXPLUS C'EST

♦ **une relation directe avec de nombreux auteurs de jeu (Courrier)**

♦ **les infos "Dragon Radieux"**

misées à jour chaque semaine

♦ **des animations originales**

♦ **un service de vente par correspondance performant**

3615 JEUXPLUS UN SERVICE ****
DANS LE DOMAINE DU JEU !



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence

☎ 42 26 91 46

JEUX · FIGURINES

LA BOITE A ROLES

JEUX...
ACCESSOIRES...
FIGURINES...
WARGAMES...
TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

DU MARDI AU SAMEDI :
9 H - 12 H & 14 H - 19 H
DIMANCHE : 9 H - 12 H

LE DAMIER

JEUX DE ROLES

WARGAMES

LE DAMIER

LE DAMIER

FIGURINES

JEUX
CLASSIQUES

LE DAMIER

LE DAMIER

JEUX
ELECTRONIQUES

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

LE DAMIER

LE DAMIER

25 bis cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. 76 87 93 81

Fonderie De Précision

Du Vimeu

Vente directe par correspondance

de figurines 25mm



Documentation sur

demande contre deux

timbres à 2,20 F

Fonderie de précision du vimeu

Mr. FLICOT Gérard

Tœufles

80870 MOYENNEVILLE

Tél 22.26.26.52. du mardi au vendredi

AVANT-PROPOS

Ça y est enfin ! La première rubrique suisse du Dragon Radieux sort après plus d'une année de tergiversations. Le mérite en revient surtout aux Editions Dragon Radieux qui n'ont pas hésité à accorder une autonomie totale à la rédaction suisse, mais également aux rédacteurs qui se sont, comme moi, lancés dans l'aventure.

Pourquoi une rubrique suisse ? D'abord parce que la motivation existait de part et d'autre. Ensuite parce que si l'Europe économique qu'on nous promet pour demain se fera sans la Suisse, l'Europe ludique se fera avec elle, vous en tenez la preuve entre vos mains. Enfin parce que le monde du jeu est par excellence un univers de communication, maître-mot de cette fin de siècle.

Quatre pages, c'est à la fois court et long. Court pour une critique, une présentation ou un scénario. Long lorsqu'il s'agit de les remplir. Ici, pas d'articles mammouths mais une moisson d'idées courtes, intéressantes et surtout utilisables, qui poussent à la réflexion.

En sortant des sentiers battus, nous vous proposons une véritable mosaïque d'éléments qui vous permettront d'encore mieux faire appel à vos réflexes ludiques. En d'autres termes, cette rubrique vise à faire de vous des joueurs d'instinct et d'improvisation.

La créativité sera donc notre fil rouge. Mais les idées lancées, ce sera à vous de les utiliser et de les développer et ce dans tous les domaines du jeu de simulation, puisque l'encart ne se limite pas uniquement au jeu de rôle. Jusqu'au prochain numéro, la balle est donc dans votre camp.

Pierre Berclaz ■

Fletcher⁽¹⁾ et la révolte des paysans

*P*etit bout de carton dans sa boîte ne deviendra jamais grand. A moins que... peut-être son seigneur et maître joueur lui donnera-t-il vie et au lieu de l'aligner sagement dans son petit casier une fois la partie terminée en profitera-t-il pour lui permettre de se dégourdir un peu et lui donner plus d'envergure. Le jeu de rôle où les joueurs incarnent un pion manipulé par un personnage non joueur c'est peut-être pour demain !

Je suis né dans une boîte en carton avec une multitude d'autres pions. D'un coup de baguette magique on fit de moi un paysan du Moyen-Age et une fée décréta qu'en plus je serai assez habile au tir à l'arc.

Je n'ai rien contre ces pratiques, mais elles sont un peu frustrantes, songez que je suis affublé d'une vitesse de pointe de 6 à la course, c'est bien le Créateur ça ! Aucune idée ! Il ne lui viendrait jamais à l'esprit que je fatigue parfois et que par contre le matin je file comme le vent. Dans le même ordre d'idée, Il se permet d'inscrire sur ma tête 6 et 5 de force pour mesurer mes valeurs au combat.

Mais tout ça n'est rien. Il paraît même que j'ai un double pour les situations critiques. Mais alors, qui est qui ? Trois caractéristiques pour un être doué de sensibilité, sachant se débrouiller comme un chef dans la forêt ou encore pouvant devenir enragé face à un hallebardier du comté voisin c'est peut-être un peu maigre ; mais je m'en contenterai.

Tout a commencé parce que le seigneur local nous saignait de ses impôts trop lourds. J'ai reçu un jour la visite de Wood, un copain plutôt baraque qui m'a décidé pour fiche une raclée à tout ce beau monde de la haute. C'est pourquoi, après quelques rapines, nous nous retrouvons aujourd'hui dans ce petit village.

Cet endroit est charmant, sauf que bizarrement un règlement local stipule que chaque fois que l'on bouge il faut sauter d'un de ces hexagones à un autre tracé sur le sol. Et ma liberté de mouvement alors ? Réponse : 6...

Le chef vient et me dit : "Va te poster en bout de rue pour surveiller les environs, car nous allons chasser dans la forêt." "Ça marche" que je répons en pensant au gigot de midi.

C'est vrai que j'occupe une place importante dans le dispositif car avec mon arc je suis le seul à pouvoir toucher les ennemis à distance. Faut dire que l'on m'a remis une feuille pleine de tableaux avec des distances, des lignes de visée ainsi que des protections de terrain en me signi-

fiant à quel moment j'avais le droit de tirer, c'est vous dire... Et ma liberté de choix ? Et paf on me refile un dé à dix faces, comme si j'étais assez instruit pour gérer tous ces paramètres. "N'a qu'à faire ça tout seul l'Autre là-haut !"

Mais je ne dois pas me plaindre, car moi au moins j'ai le temps de compulsier ces directives quand il faut décocher une flèche, la seule difficulté est de convaincre la cible de ne pas bouger... Mais les autres collègues, ils ont aussi des papiers et eux non seulement ils doivent regarder si leurs muscles sont plus développés que celui qui se fait taper dessus, mais encore s'ils n'ont pas oublié de sortir un pied des broussailles ou s'ils ont sauté du bon côté du mur. Et enfin quand les adversaires se sont mis d'accord ils disent que les voilà parés.

C'est à ce moment que c'est marrant, une grosse main s'agite là-haut dans le ciel, puis lâche un dé qui se déplace jusqu'aux maisons du village, une voix sort des nuages et crie : "Huit !" "Carton !" que l'on répond de l'auberge... Chut ! c'est sérieux cette résolution tout de même ! La même main descend à terre et se saisit de l'un des combattants et ramène son double affaibli. Et l'action alors ! La même voix que tout-à-l'heure se permet de dire que le coup a été bien porté alors que personne n'a bougé ici. Bizarre ceux d'en haut tout de même...

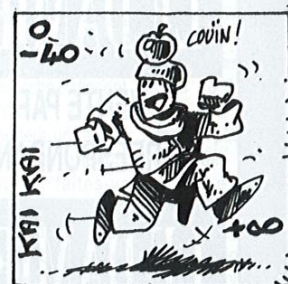
C'est pas tout de se plaindre mais il faudrait voir pour ouvrir l'œil car ma conscience me dit que quelque chose va arriver ; j'ai vu passer une main derrière les nuages en direction du côté 4.

Faudra que j'en cause à mes copains si l'on s'en sort. Ces chefs qui décident de tout là-haut, on devrait les mettre au pas, car si eux ont besoin de règlements et autres tableaux pour régler tout ce qui se passe dans ce village, nous, grâce à Dieu, on arrive très bien à s'en sortir tout seul, et avec un peu plus de libertés individuelles tout se passerait de manière bien plus plaisante pour nous.

Car une fois ou l'autre, se faire remiser dans des casiers et se faire ressortir au bon vouloir de ces Messieurs, c'est bien beau mais c'est lassant, alors que s'il nous donnait une vie entière, je veux bien aller cultiver mes champs et même me perfectionner au tir entre deux engagements. J'aime mieux une vie pleine de rebondissements qu'un tas d'épisodes sans queue ni tête.

Nic ■

(1) Fletcher est un personnage du jeu "Cry Havoc".



Jeux de Simulation et Enseignement



Aspect encore bien négligé du jeu de simulation : son utilité dans l'enseignement. Ce type de jeux permet de couvrir la quasi-totalité de l'histoire de l'homme sur notre planète. Utilisés dans l'enseignement, ils permettraient d'appréhender les mécanismes qui ont forgé notre histoire de manière à la fois réaliste et attrayante.

Ce premier article se penche plus particulièrement sur quelques jeux représentatifs de cette gamme. L'objectif n'est pas ici d'être exhaustif, mais de suggérer quelques idées au lecteur. Je me limiterai donc aux jeux de gestion.

L'idée d'utiliser des jeux de simulation pour faire passer un enseignement n'est pas nouvelle : le jeu d'échec, wargame par excellence, était déjà enseigné aux jeunes nobles de l'Inde antique et de l'Europe médiévale pour parfaire leurs connaissances tactiques. Le wargame moderne provient lui-même des "Kriegsspiele" de l'état-major prussien du XIX^{ème} siècle qui simulait les futures campagnes grâce à des caisses à sable et des figurines.

Aujourd'hui les grandes entreprises testent leurs futurs cadres au moyen de jeux de gestion où les capacités de décision sont impitoyablement mises à contribution.

Les programmes scolaires très chargés, l'effectif trop lourd des classes et les hésitations compréhensibles des directions d'écoles ne permettent guère la pratique des jeux de simulation en classe. Il faudrait donc envisager leur emploi dans le cadre des activités parascolaires ou à option.

Il est indispensable, avant de jouer, d'étudier la période concernée ou de prendre connaissance des notes de l'éditeur accompagnant le jeu. La pratique du jeu permet de renforcer les connaissances acquises et de les approfondir en découvrant de nouveaux aspects de la réalité historique ou géographique. L'aspect social de tels jeux est bien connu : alliances, traités, négociations obligeant chacun à collaborer avec les autres, à tenir compte de leurs intérêts, tout en faisant avancer les siens. Examinons maintenant certains jeux que j'ai

choisis comme étant représentatifs de différentes époques.

ANTIQUITÉ

Pour l'Antiquité, le jeu "Civilisation" me paraît idéal pour illustrer les difficultés rencontrées par nos ancêtres. Les contraintes du milieu apparaissent rapidement : crues en Egypte et en Mésopotamie, sol pauvre de l'Afrique du Nord, surpopulation en Grèce et en Italie. Les conflits géostratégiques sont bientôt évidents : la Sicile est convoitée par Rome, Carthage et la Crète.

Les ambitions des civilisations d'Egypte et de Mésopotamie se heurtent en Palestine. Le but à atteindre est l'aspect le plus intéressant du jeu. Il faut accéder au plus haut niveau de civilisation. Ce but ne peut être atteint que par le commerce, dispensateur de richesses, mais aussi vecteur des plus pernicieuses influences étrangères.

Les échanges s'intensifient, il est possible de maîtriser les techniques, les sciences, les arts et d'accéder aux valeurs morales les plus élevées. Les joueurs se composent alors une civilisation en maîtrisant les diverses disciplines.

BAS MOYEN-AGE

Entre l'Antiquité et le Moyen-Age, "Britannia" décrit les nombreuses invasions des Iles britanniques, des Romains aux Normands. Quatre joueurs gèrent les différents peuples, dont le seul point commun est la volonté d'hégémonie en Grande-Bretagne. Les rois peuvent influencer le cours des événements pendant un demi-siècle. Une bonne illustration des grandes invasions de peuples à la recherche d'un espace.

COLONIALISME

Dans un autre registre, "Pax britannica" évoque la période 1870-1914 et l'ère des impérialismes coloniaux. Les cinq grandes puissances européennes plus les USA et le Japon se disputent le monde. Pour chaque pays, il s'agit de coloniser le plus de territoires.

Les joueurs sont placés devant les mêmes alternatives que les gouvernements d'alors : les colonies rapportent de l'argent à long terme. Comment dès lors gérer le budget actuel ? Quelle part accorder à la marine et à l'armée, indispensables à la conquête des colonies et à leur mise hors de portée de la convoitise des autres ? Combien faut-il investir outre-mer ?

Le jeu est pimenté par d'autres aspects historiques : courants bellicistes en Europe, révolte des peuples colonisés ou encore changements électoraux impliquant une politique coloniale plus ou moins active. Les joueurs sont amenés à constamment négocier pour régler leurs différends dans les colonies, enrayer une course aux armements ou désamorcer une crise internationale. Le but du jeu est d'empêcher le déclenchement d'une guerre mondiale. Les fauteurs de guerre sont lourdement pénalisés.

Ce jeu illustre fort bien les problèmes économiques, financiers, politiques et stratégiques de la période et permet d'en saisir l'essentiel.

THEMES IDENTIQUES, AUTRES JEUX

D'autres jeux mériteraient une étude plus approfondie car ils sont de la même veine et d'égale qualité : "Les sept royaumes combattants" évoque les luttes farouches menant à la formation de l'empire chinois (221 av. J.C.), "L'an Mil" nous transporte dans le dédale de la société féodale, "King-maker" nous amène dans le XV^{ème} siècle britannique et la guerre des Deux-Roses, "Conquistadores" dans le monde atlantique des XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles. Ces jeux présentent aussi un intérêt évident, et la liste n'est pas exhaustive.

Jpd-Cae ■

JOUER SUR LA TOILE DU VIDEOTEX

Rêve branché... Fin de journée.

Je monte les escaliers pour accéder à mon F3. D'entrée, le seuil franchi, une voix copiée sur la Marilyn de "Certains l'aiment chaud" m'annonce les appels standards reçus dans la journée. Suivent les menus disponibles et l'horaire prévu pour la soirée, mais le dessert c'est d'entendre :

"ASH-THE a contré votre débordement de cavalerie sur Waterloo IV. Trois régiments attendent vos ordres et vous devez entrer votre réserve." clic !

"Le missionnaire de Shadack XIX vous convie à une conférence de paix sur Xénon, la planète fantôme.

Vous devrez répondre à une demande d'assistance idéologique des Métaloïdes. Votre I.A. conseille à 70 % une neutralité dans le conflit entre le missionnaire et les Atolls. Elle signale un piège à 10 %."

Et juste avant de souper :

"Rappel : vous avez rendez-vous avec Luc pour votre voyage en Islandie demain à 17h. Votre moine-filou MELTHOR a récupéré des suites de son terrible combat avec les sylphes de Drünn et le topaze écarlate a été remis en de bonnes mains, vous voilà riche... mais borgne."

Je frémis à l'idée de me brancher immédiatement sur mon videotex pour continuer ces folles parties ! Laissant le repas refroidir, le robinet désespéré vider le contenu des bacs dans le recycleur et le gestionnaire enregistrer :

DEFICIT ALIMENTAIRE : 25 %

CAUSE PROBABLE : ACCOUTUMANCE AU SERVICE MEDIALUDIQUE DU VIDEOTEX
REMEDE ENVISAGE : SIMULER UNE AUGMENTATION DES TARIFS DE COMMUNICATION

VIDEOTEX : NOUVEAU MEDIA

Eh oui ! Ce nouveau média, bien connu en France sous le nom de Minitel, fait son apparition en Suisse. Qui a dit que la Suisse avait dix ans de retard sur les autres ? Mise à part la voix accueillante, prévue pour l'an 2000, le passage ci-dessus peut déjà aujourd'hui se vivre sur le videotex suisse. L'ère des nouveaux jeux par correspondance : wargames, diplomatiques ou de rôles a commencé... mais tout reste à faire.

Je vous propose une série d'articles exposant quelques idées à tenter sur ce média avec des séances en direct puisque je travaille depuis peu pour un serveur suisse. Le but n'est pas d'expliquer comme faire un service de jeu mais plutôt de voir comment des utilisateurs standards peuvent utiliser ce système pour pratiquer à distance leur passion favorite.

PRINCIPES DE BASE

A l'aide d'un terminal videotex, depuis chez vous ou de votre poste de travail (si vous êtes sans scrupules ou votre propre patron) vous appelez le numéro du central videotex puis tapez le code d'un service, par exemple *LUDIS ou *3615. Le terminal se loue aux PTT de 9.- (n&b) à 50.- (coul.) par mois.

Vous pouvez aussi vous connecter avec votre ordi-

nateur, un modem et un logiciel émulateur VDT, ce qui offre des facilités de travail appréciables. Le service que vous appelez doit contenir une messagerie, système qui offre des dialogues à plusieurs en direct, un service de courrier électronique pour des messages en différé et des annonces pour des messages tout public.

Pour entrer dans la messagerie il faut vous identifier par un pseudonyme, votre nom de code que vous conserverez pour les sessions suivantes. Une même personne peut avoir plusieurs pseudos, mais à la différence de la norme française, la norme suisse et allemande identifie l'appel à l'aide du numéro de votre terminal donc pas d'anonymat réel vis-à-vis du serveur.

Vous disposez de 5 à 7 lignes de 40 signes pour communiquer, soit un total de 200 à 300 caractères que vous envoyez au destinataire qui les lit 30 secondes plus tard sur son écran et dont vous recevrez une réponse 30 secondes après. Si vous êtes un as du clavier vous pouvez dialoguer facilement avec plusieurs personnes vu les temps de réponse.

PHASE 1 - JEUX DE ROLES VIDEOTEX



Soit un Maître de jeu et quelques joueurs branchés en direct sur une messagerie, vous voilà partis pour un JdR nouvelle formule.

Le premier intérêt est que les joueurs sont physiquement séparés et ne connaissent donc ni toutes les actions des autres, ni leurs motivations.

Finis les incessants va et vient entre la cuisine et le salon car vous avez une équipe qui n'est pas capable de rester ensemble plus de 10 minutes ou un plan qui foire quand tout le monde voit un message passer à l'arbitre.

Au contraire on choisira ici un scénario où les joueurs explorent simultanément plusieurs aspects de l'énigme, en les situant dans des lieux différents de l'intrigue (l'un va à la bibliothèque, l'autre au poste de police pendant que le troisième surveille l'hôtel où ils sont descendus etc). Rien ne les empêche de s'envoyer des messages ou de se retrouver. Si les joueurs sont dans le même lieu, la difficulté est de les situer les uns par rapport aux autres et de coordonner leurs actions.

Jeu de rôle ou livre dont vous êtes le héros ?

Certains rétorqueront qu'un JdR avec des paragraphes de 200 caractères par minute tient plus du livre dont vous êtes le héros. Un peu, je l'admet, mais avec l'interactivité de l'arbitre et les communications entre joueurs, cela ouvre bien d'autres portes. L'arbitre ne peut enfin plus décider n'importe quoi, il doit effectuer un travail d'écriture et de

description rapide, concis et correct.

Evoquer l'ambiance par des mots judicieux, trouver des formules courtes et significatives... tout cela reste un travail périlleux car il faut écrire vite sous peine d'endormir ses joueurs. C'est enfin un moyen pour les timides, les bègues ou les sourds et malentendants d'être Maîtres de Jeu ou encore pour ceux qui écrivent mieux qu'ils ne parlent, l'occasion d'exprimer leurs talents.

Avec l'anonymat des pseudos, bonjour les phantasmes. Des aventures d'adultes, libérés de la gêne d'être face aux autres et de ne pouvoir annoncer au groupe que... la châtelaine... hé ben... ou ce lapin à la marjolaine là... heu...

Le grand avantage, c'est la possibilité de faire une partie avec un nain à Genève, une magicienne à Lucerne, un châtelain à Bruxelles ou Hambourg et l'arbitre attablé devant son Mac à la Chaux de Fonds. Dans le village mondial on joue aussi. Finies les soirées déprime car les joueurs de la région sont tous partis sauf vous.

Deux défauts : le prix et la lenteur

Le grand défaut, surtout pour ceux qui ne travaillent pas (les autres de toutes façons, là ou ailleurs...), c'est le prix des séances qui, pour des accros de ce plaisir, devient vite prohibitif. Comptez 10.- par heure.

Avec des séances de 2 h et des parties qui durent 10h ou plus pour les passionnés fortunés... attention à vos économies pour les vacances...

La lenteur et la concision du dialogue par rapport au jeu de table forcent l'arbitre à choisir une échelle de jeu adéquate. Pas question de jouer avec un système où il faut poser trente-six questions lorsqu'un joueur a la mauvaise idée de frapper avec son épée de cristal. Il faut se concentrer sur les idées d'actions plus que sur le détail de leurs réalisations.

L'exemple du jeu "DéTECTIVE-CONSEIL" (© Jeux Descartes pour la VF) peut servir de point de départ pour la construction de scénarios. De surcroît on peut imaginer un scénario en temps réel où les joueurs dialoguent avec l'arbitre ou les autres joueurs par l'intermédiaire d'une boîte aux lettres, ce qui n'oblige plus tous les joueurs à être présents au même instant, un comble pour un jeu de rôle.

Bien entendu l'arbitre s'occupe de tous les chiffres et de la question des PJ avec de préférence un système de jeu simple style R.O.L.E. (cf Casus Belli numéro 34). Pour lui, l'usage d'un émulateur VIDEOTEX sur ordinateur simplifie et accélère les échanges. Grâce au "couper-coller" il peut envoyer un même message à de nombreux pseudos (quand les joueurs voient la même scène) ou enregistrer et imprimer l'intégrale d'une session...

Attention, ce système est nouveau en Suisse et on compte actuellement 40 000 terminaux dont 30 % privés. Pour l'heure voici trois messageries suisses où l'on cherche des cobayes : *AMITEL *VAL-COM *6969, contacter le pseudo LUDIMAGE.

Ludimage - gab ■

IMAGIC : en direct de la rédaction suisse du Dragon Radieux...

CABLE

LA CHRONIQUE CYBERPUNK

Quel univers pour Cyberpunk ? Tout est possible. Tout... avec un zeste d'imagination et en gardant un œil sur son propre environnement. N'allez pas chercher dans les étoiles ce que vous trouvez sur le pas de votre porte.

On parle beaucoup de cyberpunk (tant du jeu que de l'univers qui répond à ce nom) en ce moment. Il est vrai que ce genre a le vent en poupe. Je vais donc ajouter encore de l'eau à son moulin.

J'aimerais avant tout signaler aux amateurs du genre, qu'il n'est pas nécessaire de posséder le jeu pour évoluer dans l'univers de Cyberpunk. On peut se servir de n'importe quel jdr contemporain ou de science-fiction (un de mes copains le fait avec Empire Galactique, comme quoi tout est possible). Il suffit de rajouter une ou deux règles pour tous les implants, câblage de nerfs et autres ordinateurs greffés sur le bulbe rachidien.

Passons maintenant à l'environnement dans lequel peuvent se dérouler les parties de Cyberpunk. Et là, je parle du jeu : dans les règles, on vous fournit une ville imaginaire, amusante, mais sans plus. Personnellement, je trouve assez frustrant de jouer dans une ville inventée de toutes pièces pour les besoins de la cause.

REGARDEZ AUTOUR DE VOUS, L'UNIVERS Y EST.

Il me semble beaucoup plus intéressant d'adapter une ville connue à l'univers cyberpunk, par exemple la ville où vous habitez. Comment vous y prendre ? Quelques petites retouches transforment bien vite en cauchemar la petite ville paisible de votre enfance.

Commencez par agrandir l'étendue de la ville. Faites-en une conurbation avec la ville la plus proche. A cause de la pollution, affublez-la d'une couverture nuageuse permanente, garante d'une ambiance glauque (cf Blade Runner). S'il y a un fleuve ou un lac, polluez-le jusqu'à ce que son eau ne soit plus potable, voire même dangereuse (corrosive, par exemple). Il n'est, en revanche, pas nécessaire de faire sauter la centrale nucléaire voisine, les mutants n'étant pas de rigueur.

Transformez ensuite le centre ville en un immense bouge pourri et absolument pas fréquentable, puis installez un quartier d'affaires (où les corporations ont leurs bureaux) et un quartier résidentiel (où habitent les employés des corporations), tous deux isolés de la basse ville par une enceinte. Dernière touche : améliorez l'aéroport le plus proche, pour en faire un centre de départ de navettes transorbitales (pour rejoindre les stations orbitales, d'où les corporations dirigent la Terre).

Voilà ! Vous trouverez peut-être que ça ne fait pas grand-chose, mais essayez seulement. Le résultat est garanti.

Roboduck ■

YBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPU

ENCORE DES QUESTIONS ?

Vous avez besoin d'informations, de références ? Faites appel à nos archives ! Nous avons accès à des banques de données, des ouvrages littéraires, historiques, scientifiques, nous avons nos propres archives et pouvons vous en faire profiter. Une seule condition : formulez clairement vos questions et envoyez-les à l'adresse rédactionnelle que vous trouverez dans l'imprimé.

CALENDRIER

L'habituelle convention d'Yverdon-les Bains se tiendra le week-end des 4 et 5 novembre prochains dans le cadre prédestiné du château d'Yverdon. Au programme, les inévitables parties de jeux de simulation de toutes sortes assorties d'un James Bond grandeur nature et aussi d'un concours de scénario sur "Laborinthus." Les organisateurs ont en outre réussi à inviter un créateur de figurines et annoncent la venue de joueurs belges et français.

L'esprit de Donjon

En 1988, trois revues spécialisées dans le jeu de rôle unissaient leur rogne pour encarter dans leur numéro de fin d'année un bulletin d'information destiné à mettre une fois pour toutes les choses au net : le jeu de rôle n'est pas celui que vous croyez, vous qui ne le connaissez pas ! Ce qui m'a intrigué alors ce ne furent pas les élans, les professions de foi plutôt sympathiques qui noircirent (ou blanchirent) ces pages, ni vraiment que trois revues françaises concurrentes parvinrent à unir leurs efforts sur un point, ni encore que ces revues ne furent que trois et non quatre. Non ! Ce qui me stupéfia, et qui me stupéfie encore, c'est le lieu qui fut choisi pour publier cette sorte de manifeste : Casus, DR et Chroniques.

Que je sache, un bulletin d'information est fait pour informer. Informe-t-on des informés ? Trouvez-vous pertinent d'apprendre aux lecteurs de Casus, de Chroniques ou de DR ce que c'est que le jeu de rôle ? Ou ce qu'il n'est surtout pas ?

On peut craindre le pire. C'est-à-dire que les auteurs et les éditeurs de ce bulletin s'imaginaient que le petit abonné disgracieux dont le père et la mère, à la suite de ses lectures, se sont détournés, allait pouvoir brandir l'encart salvateur pour être aimé à nouveau sans regards inquiets, sans chuchotements angoissés : regarde papa, regarde maman comme les revues de jeu de rôle expliquent bien pourquoi les jeux de rôle ne sont pas dangereux !

GARE AU SECTARISME

Ce bulletin, résultat d'une colère que je trouve bien légitime, me semble révélateur d'un esprit déplaisant qui traverse le monde de la simulation en général et plus particulièrement le monde du jeu de rôle.

Que l'on m'entende bien : j'ai pour habitude de ne critiquer que ce qui m'importe. Si les joueurs d'échecs, de dames, de hockey ou de billard se comportent mal ou pensent de travers, cela m'est bien égal.

Si je réagis ainsi, c'est que le jeu de rôle compte pour moi autant que je compte sur lui. Lorsqu'il se trompe, il me blesse. Et l'esprit déplaisant dont je parlais plus haut me blesse dangereusement : l'esprit de donjon. Cet esprit-là nuit au jeu de rôle en rétrécissant le champ de vision des joueurs pour en faire les adeptes d'une secte qu'ils prennent pour le monde.

Je ne doute pas que beaucoup d'entre nous ont applaudi à la parution de ce bulletin. Enfin on osait dire, enfin on élevait la voix contre les mots injustes des journalistes mal informés, on se fâchait enfin contre des grands !

Mais hélas ! qui a su, qui a entendu notre colère : les futurs joueurs, ceux qui n'achètent ni ne connaissent Chroniques, DR ou Casus ? De ceux-là les parents inquiets ? Les mauvais journalistes ou leurs lecteurs ? Non, nous sommes seuls à savoir que nous sommes fâchés. C'est bien cela l'esprit de donjon (1) : cet esprit qui nous fait prendre les limites de notre club pour les limites du monde, qui fait que nous confondons nos fanzines et la presse et qui, pour finir, réduit nos ambitions à demeurer le meilleur MJ de notre club !

Pour l'instant, l'immense majorité du monde ne connaît pas le jeu de rôle et une toute petite minorité n'en a que vaguement entendu parler. Alors, si nous trouvons que le jeu en vaut la chandelle, renseignons les ignorants, tournons-nous vers eux et descendons de nos donjons pour les inviter largement et vraiment à partager notre plaisir ! Les meilleurs joueurs sont encore à venir. Séduisons-les plutôt que de prêcher aux convaincus.

Laurent Gabella ■

(1) Ce donjon-là n'abrite pas seulement les adeptes de AD&D.

IMAGIC : en direct de la rédaction suisse du Dragon Radieux...

Ahmellinne

L'aube arrivait ; comme toujours, Ahmellinne alla se coucher dans sa prison, cet exigu caisson de bois, que les humains, ces merveilleuses créatures appellent cercueil.

Comme toujours, elle rêva des temps où elle était comme eux, avant sa terrible et incompréhensible métamorphose. Comme toujours, elle se remémora cette sinistre soirée où poussée par quel instinct bestial, elle embrassa son pauvre père, veuf, dans une étreinte mortelle, le vidant ainsi de son sang. A partir de cet instant, sa vie de créature de la nuit débutait. Elle se réfugia alors dans une sombre et profonde crypte dans laquelle aucune lumière solaire ne pouvait l'atteindre. Chaque nuit, au crépuscule, Ahmellinne sortait de son univers de ténèbres, et demeurait pensive, baignée par la lumière lunaire qu'elle appréciait dorénavant. Les rayons lunaires lui rappelaient d'ailleurs les rayons solaires qui la réchauffaient dans sa jeunesse ; ce merveilleux soleil qu'elle adorait, qui lui brunissait la peau, et qui maintenant lui était insupportable, qui la ferait souffrir et qui la tuerait.

Comme toujours, elle rêva de pouvoir mourir, à l'instar des humains ; mais, quand on est un vampire, on est condamné à vivre ; Ahmellinne voulait mourir, voulait retrouver le soleil, mais elle ne pouvait pas ; elle devait continuer à tuer des humains, contre sa volonté. Elle se voyait les vidant de leur sang,

mettant fin à leur vie avec tant de délectation et de dégoût à la fois. Pourquoi était-elle devenue une de ces abominables et viles créatures, pourquoi ?

N'y avait-il personne pour la tuer, la délivrer, la rendre heureuse, puisqu'elle même ne le pouvait pas ?

N'y avait-il aucun guerrier, aucun paladin, aucun chevalier assez puissant pour lui résister, pour la combattre et pour enfin la détruire ?

Ne pouvait-elle donc point devenir libre ?

Comme toujours, elle songea à cet instant où elle passerait de vie à trépas, cet instant de bonheur intense jamais ressenti jusqu'alors, instant de joie indescriptible, instant exceptionnel qui serait le plus beau de sa vie, mais qui n'aurait lieu qu'au jour de sa mort. Ce jour là, son calvaire s'acheverait. A cette pensée Ahmellinne était heureuse.

Soudain, elle s'éveilla ; elle savait que le jour n'était pas terminé, et elle savait ce que ça signifiait : des étrangers pénétraient dans son domaine.

Elle attendit anxieuse : des étrangers !! peut-être réussiraient-ils à la tuer !! Son espoir grandissait. Elle se leva, lorsqu'elle vit le petit homme qui entra dans la crypte. Il était petit, quasiment rachitique, vêtu d'une grande cape noire à capuchon, trop grande pour lui ; à son cou, pendait un collier au bout duquel Ahmellinne vit une croix en bois. Il portait également un gros livre dans sa

main droite ; Ahmellinne reconnut là un bréviaire ; à sa ceinture était accrochée une lourde masse.

Quand il la vit, il brandit son symbole vers elle :

- "Vade retro satanas, retourne aux enfers, vile créature, fille du diable !!!" clama-t-il.

A ce moment précis, Ahmellinne ressentit une curieuse sensation, comme si le feu ardent qui l'animait depuis le soir où elle avait tué son vieux père s'était éteint, brusquement. Elle comprit alors que les rayons du soleil ne la brûleraient plus, qu'elle ne se coucherait plus à l'aube mais au crépuscule, qu'elle pourrait enfin quitter son caisson de bois ; elle était redevenue une femme, une vraie, bien humaine, faite de chair et d'os.

Folle de joie, ivre de bonheur, elle se précipita vers le petit homme, en s'exclamant :

" Humaine ! Je suis humaine ! dans mes bras, viens dans mes bras mon ami ! Embrasse moi !!!"

Elle n'était plus consciente de la réalité, elle était ailleurs emportée par une vague d'allégresse, qui la submergeait. Elle n'entendit pas le petit homme qui grommelait :

" T'es humaine... ..ouais, c'est ça t'es humaine... et moi j'suis un dragon rouge qui crache le feu, non ?"

Et, pour tout baiser, Ahmellinne reçut le marteau de guerre du petit homme, qui lui fracassa le crâne...

Kheoln, le fou ■

SCÉNARIO RÈGLES AVANCÉES DE D&D

SUBVERSION

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre joueurs, de niveau quatre à cinq, de moralité plutôt loyale bonne ne comportant pas d'elfes.

L E CALME AVANT LA TEMPÊTE

L'histoire se déroule dans la région de Latian, petite ville située dans la province de Rovendell, au Nord du lac Farij, sur la route menant de Roven, capitale de la province, à Eärn. La bourgade, peuplée essentiellement d'humains (les elfes y sont très minoritaires, et les nains totalement absents), est plutôt prospère : une partie de la population tire ses revenus de la fabrication des tuiles canal en argile ocre, le restant exploitant les plaines agricoles environnantes. Latian est l'exemple type d'une petite cité sans histoire. Un conseil de quatre membres, choisis par cooptation, assure la gestion des affaires quotidiennes, et s'occupe également de l'administration d'une douzaine de villages des environs. De par sa situation géographique, la région est à l'écart des grands conflits qui commencent à ébranler le royaume, et n'a pas eu, depuis de longues années, à supporter la présence de forces militaires amies ou ennemies. Même les créatures infectes au service des Princes de Gorgonoth semblent l'avoir oubliée. Chacun semble désirer que cette quiétude se prolonge... Le consensus allant même jusqu'à avoir intégré la chef de la guilde des voleurs de Latian, Violette, parmi les très honorables membres du conseil. Dans un pays aussi calme, point n'est besoin d'entretenir une milice importante : une trentaine d'hommes armés suffisent largement au maintien de l'ordre. Bagarres d'ivrognes et vols à l'étal sont les délits les plus graves que ces respectables citoyens aient à réprimer.

La religion occupe une part importante dans la vie quotidienne de ces paisibles agriculteurs et artisans. Le culte de Mingsos, Dieu vénéré à l'origine par les Mingalas, est le plus répandu. Les pratiques religieuses courantes sont beaucoup plus "civilisées" chez les humains qu'elles ne le sont chez les Nains noirs de l'Earsüd. Les sacrifices rituels encore pratiqués par quelques tribus du sud en sont totalement absents. Le culte conserve cependant quelques traits marquants de son origine, et notamment la crainte qu'inspire la divinité aux fidèles, et le rôle prépondérant du prêtre. Ce facteur explique la présence au sein du conseil, de Pilvar, Grand Officiant du Temple de Latian, et surtout son influence marquante.

Deux autres personnages importants figurent au Conseil. Il s'agit de Miléva, magicienne, et Garonir, guerrier, officier de la milice provinciale, ayant abandonné le service actif depuis quelques années.

La ville est située sur une petite colline et elle est protégée, de façon symbolique, par une muraille de pierre remontant à l'époque des guerres successives ayant accompagné l'avènement d'Urreighem II au trône d'Earsüd. Son organisation interne est conditionnée par sa double activité économique. Le quartier Sud est réservé aux tuiliers, alors que les bâtiments du Nord abritent plutôt fermiers et ouvriers agricoles. Au centre de la ville

d'anciens bâtiments militaires abritent maintenant les services administratifs ("maison du Conseil"), la prison et le local de la milice. Un vaste terre-plein, autrefois réservé aux manœuvres des troupes, a été transformé en place publique, ce qui donne un charme particulier et inhabituel à la petite bourgade. Le grand temple de Mingsos se dresse non loin de la porte Ouest de Latian. La route principale contourne la ville par le Sud, et bien que le trafic soit assez important, assez peu de voyageurs ou de caravanes y font étape. La clientèle des six auberges est essentiellement locale, bien que quelques connaisseurs, et surtout fins gourmets n'hésitent point à faire le détour pour goûter les mets succulents servis à "l'ours repu". Les autres établissements sont, par ordre décroissant de réputation : la chope, la belle Hélène, le bon repos, les trois rois et la veuve joyeuse.

LES ACTEURS DU DRAME

Plusieurs personnages vont jouer un rôle important dans le drame qui va se dérouler, et vos joueurs ne manqueront pas de les rencontrer.

Il y a tout d'abord les membres du Conseil que nous avons déjà évoqué :

- **Pilvar**, prêtre du culte de Mingsos, est un homme dans la force de l'âge. Ses traits anguleux traduisent la rigueur de son caractère et de son comportement. Il est d'une taille moyenne, extrêmement sec, et aussi sobre dans la réalité qu'il l'est en apparence. Sa vie, entièrement consacrée à la religion, est régulière et exempte de toute frivolité. C'est le membre le plus influent du conseil, et le plus difficile à aborder.

- **Violette** est le personnage diamétralement opposé à Pilvar. Toute idée d'ascétisme lui est complètement étrangère, et elle "mord dans la vie à pleines dents". La trentaine resplendissante, elle est d'un physique agréable... C'est un personnage dynamique, auquel le rôle charnière de chef de guilde et de responsable des activités commerciales de la bourgade a permis de s'enrichir sereinement au sein du consensus général. Le conseil tient largement compte de ses avis.

- **Miléva** est le personnage le plus effacé de ce conseil. Cela est dû à la fois à son âge (une soixantaine d'années selon les uns, plus selon les autres) à son caractère (elle est en effet assez réservée) et à son rôle essentiellement administratif. Dernière arrivée au conseil, elle espérait en sollicitant ce poste en tirer quelques avantages à titre privé. Les tâches de gestion l'ont de plus en plus accaparée, et elle regrette amèrement de n'avoir plus guère de temps à consacrer à ses recherches personnelles.

- **Garonir** est le militaire du conseil. Il s'occupe uniquement de la milice et pour les raisons que nous avons développées plus haut, son rôle n'a qu'une importance limitée. Officiellement il trouve cette situation carrément

insupportable, et ne manque pas de rappeler l'époque où il commandait un régiment de la garde. Officieusement, la situation actuelle lui permet de jouir d'une petite vie tranquille qui ne le dérange pas du tout.

Les joueurs seront certainement confrontés à d'autres personnalités de la ville :

- **Mornir**, exerçant le même art que Miléva, est son concurrent direct et, semble-t-il, malheureux. Il a en effet été candidat au poste de conseiller à la même époque qu'elle, mais son passé plus aventureux l'a empêché d'être coopté. Sa déception n'a été que passagère, car son éloignement des affaires de la cité, lui a permis de se consacrer entièrement à sa spécialité. Si on l'interroge à ce sujet il exprimera sa satisfaction de la situation présente.

- **Paris et Prétor** sont les aides et suivants de Pilvar. Ils sont faits du même bois que leur maître. Paris a la responsabilité des affaires religieuses extérieures au temple (collectes, propagation du culte, interrogatoires, soins...) et Prétor assure le bon fonctionnement du Temple.

- **Vaelle et Vinolle**, appartiennent toutes deux à la Guilde des Voleurs comme leur maîtresse. Vaelle, la plus sérieuse des deux, est directement responsable des affaires commerciales, et Vinolle, plus libertine, est le porte-parole de Violette auprès de la Guilde.

- **Murol et Malk** sont les suivants de Miléva. Le premier l'aide dans ses tâches administratives, et le second s'occupe des relations publiques, prêtant main forte à son maître pour les affaires relevant de la magie courante.

- **Gilfar et Gundrun** sont les lieutenants de Garonir. Gilfar dirige la milice locale et s'occupe des affaires de police courante. Quant à Gundrun son rôle est des plus limités puisqu'il est responsable de la milice provinciale. Celle-ci étant inexistante, en l'absence de conscription depuis plusieurs années, il se contente de veiller au bon entretien du matériel de l'armurerie et des locaux. Pour meubler le temps il aide occasionnellement Gilfar. Cette situation lui déplaît souverainement. D'une part son ambition personnelle ne se satisfait pas d'un rôle aussi subalterne. D'autre part, il voue une admiration sans borne à son supérieur hiérarchique et n'admet pas ce qui est pour lui "la déchéance d'un héros". Ses déceptions et la rancoeur qui en découle, vont être la cause d'un enchaînement de faits dramatiques.

L'ORAGE ÉCLATE.

Quelques personnes parmi la milice de Latian prêtent volontiers l'oreille à ses discours pleins d'aigreur. Ce qui n'est au départ que simples discussions au local de la milice, va devenir peu à peu un projet insensé. Si la milice provinciale est inexistante à Latian c'est parce que la situation est trop calme... Que le désordre arrive et la peur s'installera. La



population menacée demandera vite un renforcement de sa protection, renforcement qui ne pourra s'obtenir que si la milice croît en nombre et en influence...

Lors des dernières vendanges auxquelles participaient un certain nombre de voyageurs ("errants"), l'un des ouvriers (un elfe par hasard) fut quelque peu rabroué par des collègues pris de boisson. La victime du pugilat prit les choses de haut et quitta le lieu l'air méprisant. L'incident fut tellement mineur qu'il ne laissa aucune trace dans la mémoire des participants. Il se trouve cependant que Gundrun assistait à cette scène.... et qu'elle lui suggéra une idée en parfait accord avec ses desseins : "les elfes, peu nombreux dans la région, étaient une minorité opprimée et la révolte grondait".

Quelques temps après, Gundrun chargea l'un de ses partisans de recruter un groupe de fanatiques elfes, au besoin dans une région éloignée, en prenant toutes les précautions d'usage. Après quelques recherches, l'homme se rendit à Nargolad dans la province voisine de l'Effir et contacta par le bouche à oreille un certain nombre d'elfes victimes des exactions de l'Ordonnateur local (voir à ce sujet l'Atlas de Trégor : la province d'Effir est une dictature militaire particulièrement performante). Les tractations aboutirent au marché suivant : le nouveau groupe constitué, baptisé Mouvement pour la Suprématie des Elfes (MSE), viendrait s'installer aux alentours de Latian et se verrait subventionné en échange de quelques "menus désordres" (meurtres, incendies, pillages....). Le tout étant fait sous le noble prétexte de soutenir la cause des malheureux elfes opprimés. Il ne restait plus qu'à mettre le plan en action et ce fut chose faite.

Note pour le MJ : Les fanatiques du MSE ne sont pas vraiment dupes, mais l'argent reçu en solde leur permettra de développer leur mouvement.

LE PLAN DE GUNDRUN

Dès que le MSE a installé son quartier général, dans une vieille ferme abandonnée fournie par les bons soins de l'agent de Gundrun, les elfes fanatiques se voient attribuer leurs premiers objectifs et reçoivent leurs premiers subsides. Dès le départ, afin d'éviter toute relation compromettante pour son maître, l'agent de Gundrun met en place un système complexe de "boîtes aux lettres" et toutes les précautions sont prises. Une fois le système opérationnel, l'homme est exécuté car Gundrun ne veut pas laisser de traces.

Voici la procédure utilisée par Gundrun pour transmettre ses ordres : chaque semaine, deux objectifs sont attribués au MSE, l'un rural, l'autre urbain. La feuille d'ordre est déposée dans une boîte aux lettres (un ancien moulin en ruines). Le messager de Gundrun se voit alors indiquer par un message

qu'il trouve sur place, un lieu de rendez-vous pour le versement de la solde et du matériel nécessaire (armes, vivres...). Une seconde boîte aux lettres, utilisée en cas d'urgence, est mise en place dans une cabane isolée. Le messager s'y rend systématiquement avant d'aller au moulin, afin de s'assurer que la première boîte est toujours valable (deux précautions valent mieux qu'une !). Son trajet est le suivant : le dimanche, il sort de l'auberge "La Belle Hélène" (où il loge), quitte Latian par la porte Est, va déposer le courrier puis se rend à la ville voisine de Roven en deux jours. Le mardi il retire de l'argent chez un prêteur, achète les vivres de la semaine et revient livrer le tout au lieu de rendez-vous, le samedi. Les actes terroristes ont lieu pendant son absence.

Note pour le MJ : 2000 po sont versés par attentat au MSE. Les joueurs peuvent être amenés à s'emparer des sommes déjà perçues.

ORGANISATION DU MSE

Les elfes, au nombre d'une trentaine (une moitié de fanatiques, une moitié de mercenaires) sont répartis en cinq groupes : quatre groupes actifs (A, B, C, D) comportant un chef - dévoué à la cause - et quatre mercenaires, et un groupe de dix - purs et durs - les cerveaux - assurant gestion et coordination des actions.

Chaque cellule dispose de sa propre base et agit indépendamment des autres.

Deux groupes sont installés en ville :

- le premier (groupe A) loge tout simplement à la "Veuve Joyeuse",

- le deuxième (groupe B) a loué un local dans le quartier des Tuilliers.

Deux groupes ont leur base dans la campagne :

- le premier (groupe C) campe à la source du "saute-caillou", affluent du lac Farj.

- le second (groupe D) a élu domicile dans une ferme isolée au Nord de Latian (après en avoir neutralisé les occupants habituels).

Le groupe des dix elfes est logé dans une ferme en ruines. (Voir plan pour la position des différents campements).

Chaque cellule active reçoit ses ordres du groupe des dix le dimanche soir, par un système de boîtes aux lettres également (endroits faciles à repérer : arbres creux, pierres de fontaine...) et attaque son objectif de façon impérative entre le lundi et le samedi suivant. Il y a un facteur qui s'occupe des groupes A et C et un autre des groupes B et D, à titre de précaution supplémentaire.

CALENDRIER DES ATTENTATS

Première semaine :

Mardi, kidnapping, viol et meurtre de la fille d'un négociant important de Latian (Gr. A).

Récit des témoins : pas de témoignage direct. L'action s'est déroulée lors d'un pique nique, alors que la jeune Gertrude s'était éloignée de ses camarades. La zone de l'enlèvement est piétinée abondamment et on y a retrouvé des lambeaux de vêtements. Le corps a été retrouvé trois jours plus tard par des marchands, au bord de la route, dans un état lamentable (résurrection impossible), avec un message comportant uniquement les mots suivants : Mouvement pour la Suprématie des Elfes.

Mercredi, attaque éclair sur le village de Vieuclo (Gr. C).

L'attaque a eu lieu à la tombée de la nuit. Les affabulations vont bon train : créatures démoniaques crachant du feu, monstres difformes... Si les joueurs mènent comme il faut leur interrogatoire, ils apprendront les faits suivants :

- l'agression a commencé par l'incendie brutal de deux maisons (Boule de Feu),
- on a entendu d'étranges paroles dans l'obscurité,
- une volée de flèches a abattu ceux qui tentaient d'éteindre les flammes,
- l'action a été extrêmement rapide,
- certains animaux (genre volaille, porc...) ont disparu
- on a retrouvé un message portant le sigle MSE.

Deuxième semaine :

Lundi, attaque éclair sur le village de Poli (Gr. D).

Récit des témoins : proche de celui des habitants de Vieuclo, mais il n'y a pas eu de boule de feu au départ. Des cavaliers sont arrivés et ont traversé le village dans tous les sens en semant la dévastation sur leur passage.

Jeudi, attaque de l'auberge de L'Ours Repu (Gr. A).

Récit des témoins : on a entendu un carreau voler en éclats puis une torche a été lancée dans la grande salle pendant qu'une voix prononçait d'étranges incantations. L'intérieur de l'auberge s'est embrasé instantanément (sort de Toile dans la pièce). Une servante a entraperçu une femme d'apparence elfique. Son visage était couvert de plaques rouges.

Comme pour tous les attentats qui vont suivre, le sigle MSE a été retrouvé sur les lieux.

Troisième semaine :

Lundi, attentat contre le centre administratif (Gr. A).

Récit des témoins : une charrette de foin (volée) s'est immobilisée dans la rue à quelques dizaines de mètres de la porte d'entrée du centre, bloquant la circulation et créant la pagaille. Le garde en faction s'est retrouvé paralysé sans que l'on sache comment, une torche a été lancée par un elfe et le couloir s'est embrasé... Plusieurs personnes ont remarqué la présence d'une elfe au visage marbré de plaques rouges (note pour le MJ : celles-ci sont moins visibles que lors de l'attaque de l'auberge.)

Jeudi, attaque éclair sur le village de Zibien (Gr. C).

Témoignages : les récits sont identiques à ceux des habi-

tants de Vieuclo.

Quatrième semaine :

Mercredi, meurtre de Vinolle (suivante de Violette - Gr. B).

Récit des témoins : il n'y en a pas. Le crime a eu lieu pendant la nuit, à proximité de la maison de Violette; on a simplement entendu quelques paroles étranges. Le corps était lardé de coups de dague.

Notes pour le MJ : l'attaque s'est déroulée de la façon suivante : sorts "Nuage puant" puis "Paralyse" jusqu'à immobilisation.

Jeudi, incendie d'une ferme isolée (gr. D).

Aucun survivant parmi les humains. Si l'on "fait parler" les animaux qui se sont enfuis, ceux-ci pourront décrire grossièrement la scène suivante : des feux se sont déclenchés à proximité de la ferme, allumés par des elfes et les humains qui ont tenté de s'enfuir ont été massacrés.

Cinquième semaine :

Mardi, tentative d'incendie dans le quartier Nord (gr. B). Aucun témoin n'a assisté au déclenchement du sinistre.

Mercredi, incendie du village de Brouilly (gr. C).

Témoignages : cf Vieuclo

Sixième semaine :

Lundi, incendie du village de Morgon (gr. D)

Témoignages : personne n'est entré dans le village. Les assaillants se sont contentés de lancer un sort de Toile sur le plus grand nombre de maisons possible puis de créer le brasier à l'aide d'une flèche enflammée.

Mardi, empoisonnement des réserves de grain de la ville (gr. B).

Personne ne sait exactement quand l'acte criminel a eu lieu mais la présence du poison a été détectée rapidement suite aux décès multiples dans le bétail.

Septième semaine :

Lundi, attaque éclair du village de Mâcon (gr. C).

Témoignages : idem Vieuclo. Les habitants étaient mieux organisés et plusieurs paysans ont tenté vainement de s'opposer aux elfes qui voulaient emmener du bétail.

Jeudi, empoisonnement des puits de la ville (gr. A).

Plusieurs personnes sont mortes avant que l'alerte ne soit donnée. Aucun témoignage direct.

Huitième semaine :

Attaque du Conseil de la ville lors de sa séance extraordinaire le **samedi** par tous les membres survivants des cinq groupes.

Note au MJ : en cas d'élimination de l'une des cellules, la plus proche prend la relève.

INTERVENTION DES AVENTURIERS

Le Maître de jeu peut choisir différentes raisons de faire venir les joueurs à Latian, et de les impliquer dans l'imbroglio en cours, en fonction de sa campagne. Le seul élément important à respecter pour le bon déroulement du scénario est que cet événement survienne à l'issue de la première semaine. Nous vous proposons l'entrée en matière suivante :

"L'un des personnages du groupe (séjournant à Roven - car il ne faut pas que le trajet soit trop long) reçoit un appel à l'aide d'un ami, nommé Gaetan Duroc, négociant à Latian. Sa fille Gertrude a été enlevée et il craint le pire. Les moyens de la milice locale étant des plus limités, il souhaiterait que le personnage vienne chez lui, pour lui prêter main forte."

A l'arrivée du groupe, le Dimanche, le corps de Gertrude a été retrouvé depuis peu. Les recherches semblent donc inutiles mais le père réclame justice et demande aux joueurs de retrouver les coupables afin qu'ils soient jugés. Une récompense collective de 1000 po leur est promise.

Bien que l'organisation mise en place par Gundrun et le MSE soit performante, voici différents indices qui peuvent permettre aux joueurs de découvrir le fil de l'intrigue.

Première piste : s'ils parcourent la région, ils peuvent se trouver dans un des villages lors de l'attaque des terroristes. Dès lors, plusieurs cas de figures sont possibles :

- ils peuvent détruire totalement le groupe des assaillants (la piste sera alors rompue). En faisant parler l'une des victimes ils pourront apprendre l'existence du groupe dirigeant des dix, mais ne sauront pas où se trouve leur cache. Ils pourront aussi découvrir la localisation de la boîte au lettre du groupe concerné par l'opération, mais cette boîte sera abandonnée aussitôt.

- ils peuvent prendre en filature les attaquants. Dans ce cas, ils découvriront la cachette du groupe. La filature pourra se poursuivre, les menant à la boîte aux lettres et peut-être remarqueront-ils alors l'elfe chargé d'apporter le courrier. Mais attention, ce dernier est suivi par un com-

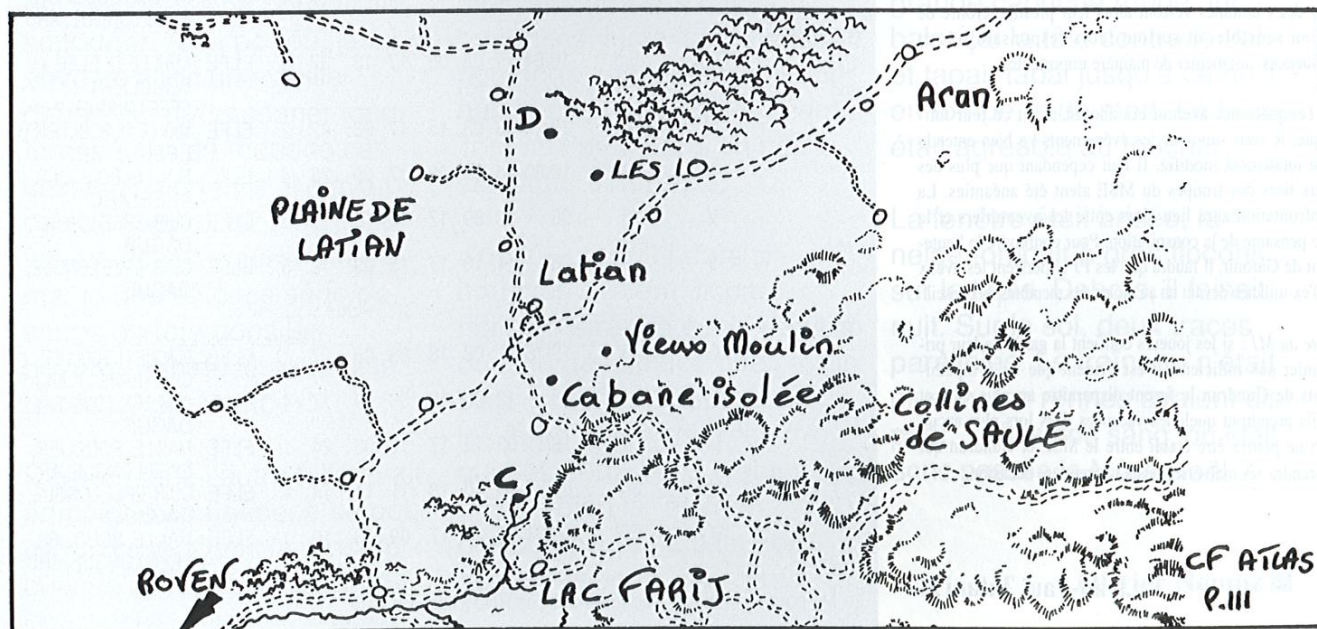
plice invisible et toute action manquant de finesse sera rapportée au groupe des Dix qui changera de cachette. S'il y a eu combat au village avec les joueurs, les terroristes survivants changeront de cachette et de boîte aux lettres et continueront leurs actions si le groupe n'a pas trop souffert.

Deuxième piste : le visage de la femme aperçu lors de l'attaque de l'auberge. Si les joueurs se renseignent sur l'origine des fameuses plaques rouges, ils apprendront qu'il s'agit là des marques extérieures d'une maladie d'origine magique (donc incurable par soin). Ces plaques causent de terribles démangeaisons, et le sujet atteint doit utiliser régulièrement un baume de fabrication assez complexe. Ce baume est disponible chez l'un des six apothicaires de Latian. Si on le menace quelque peu on apprendra très vite qu'il a reçu à plusieurs reprises la visite de la mystérieuse femme elfe. Si une filature est effectuée, les PJ pourront de la même façon que précédemment arriver au groupe des dix.

Troisième piste : en interrogeant les habitants de Latian, ou bien directement Gilfar, les PJ pourront apprendre l'assassinat d'un milicien quelques temps avant le début des attentats. Ce fait est suffisamment rare, surtout dans la région, pour éveiller leur intérêt. En essayant de se renseigner sur la victime, les PJ découvriront que c'est un proche de Gundrun, qu'il appartenait à un petit groupe de miliciens et qu'il venait d'effectuer un séjour dans le Nord (l'un de ses proches pourra préciser que c'était à Nargolad). Si l'un des joueurs mène l'enquête dans cette ville, et surtout dans les bas-quartiers, il apprendra que le milicien est venu recruter des mercenaires elfes. En surveillant les autres miliciens de son groupe, les joueurs constateront que l'un d'eux a démissionné de la milice. L'ex-soldat s'est installé à l'auberge de la Belle Hélène, et fait de fréquents voyages à Roven... Une filature bien conduite permettra de remonter également jusqu'au groupe des Dix. Ce personnage est le seul qui puisse permettre au groupe d'aventuriers de confondre Gundrun s'il est interrogé.

Quatrième piste : si les aventuriers peuvent s'emparer de l'un des messages indiquant les attentats à commettre, ils se rendront compte, par les précisions données, que seule une personne bien placée peut en être l'auteur.

Cinquième piste : si les aventuriers réussissent à capturer l'un des membres du groupe des dix à l'issue de l'une des pistes précédentes, ils découvriront que le MSE possède un chef occulte humain. Le prisonnier leur donnera



le nom du milicien disparu et des indications sur les relations de ce personnage avec Gundrun. Les membres du MSE ont en effet pris quelques renseignements de leur côté, sur leur employeur...

CONFRONTATIONS

Les premiers soupçons des aventuriers peuvent porter sur l'un des quatre membres du conseil. Ceux-ci sont difficiles à rencontrer car ce sont des notables fort occupés. Ils n'accorderont rendez-vous qu'après un D4 jours. Les investigations dans cette direction mènent à une série d'impasse. Quelles que soient les particularités de leur caractère les quatre membres du conseil ne sont pas responsables des attentats.

Dès la fin de la troisième semaine, l'exaspération de la population étant croissante, ils proposeront aux aventuriers de travailler pour eux, et leur fourniront tout l'appui nécessaire si celui-ci est justifié. Une récompense de 100 po par membre du MSE capturé leur sera offerte.

A ce stade des événements, les notables accorderont un rendez-vous après 1D2 jours. Le responsable de la conduite des opérations anti-terroristes est Gilfar, bras droit de Garonir.

Le conseil prend une série de mesures pour contrer les agitateurs :

- recrutement de volontaires pour la milice provinciale,
- patrouilles de surveillance fréquente, y compris à l'extérieur,
- garde des domiciles des personnalités importantes,
- garde des bâtiments importants doublée... etc...

Le groupe des Dix cherchera au maximum à éviter l'affrontement, sauf si les joueurs semblent une proie facile à éliminer ou si la menace devient trop pressante.

Si le réseau n'est pas démantelé, le plan de Gundrun s'accomplira jusqu'au bout... C'est à dire qu'à l'issue de la huitième semaine il cherchera, maintenant que son objectif de terreur est atteint, à se débarrasser de ses acolytes encombrants. La méthode est simple : déclencher une attaque générale de tous les groupes sur la maison du conseil, en ayant pris soin de dénoncer l'opération au préalable. La scène qui va se dérouler le dernier Samedi est à la fois grandiose et pitoyable. L'affrontement sera sanglant, mais son issue est quasi inéluctable car Gundrun a pris les précautions nécessaires. Il profite des circonstances pour se mettre en valeur en fournissant lui-même l'information clé à Garonir, information qu'il prétend détenir de son réseau d'informateurs personnel. Les deux hommes verront alors leur prestige croître de façon sensible, et surtout leurs responsabilités et influences augmenter de manière importante.

Si l'enquête des aventuriers aboutit avant ce jour fatidique, le cour suivi par les événements va bien entendu être totalement modifié. Il faut cependant que plus des deux tiers des troupes du MSE aient été anéanties. La confrontation aura lieu alors entre les aventuriers et la tête pensante de la conspiration. Pour confondre le lieutenant de Garonir, il faudra que les PJ obtiennent les aveux de l'ex-milicien devant un au moins des membres du conseil.

Note au MJ : si les joueurs confient la garde de leur prisonnier aux miliciens, il est évident que les sympathisants de Gundrun le feront disparaître au plus vite, et qu'ils prendront quelques vacances. Dès lors plus aucun lien ne pourra être établi entre le MSE et Gundrun qui reprendra ses malversations à la première occasion.

Jean-Paul Tafani ■

FICHES DE PERSONNAGE

les membres du conseil sont de niveaux dix à douze et sont considérés comme intouchables par les joueurs.

Leurs assistants respectifs sont de niveau sept et mis à part Gundrun, ne devraient pas intervenir directement dans l'action.

NOM	CLASSE	NIVEAU	F	I	Sa	Dex	Co	Ch	PV	CA	RACE	EQUIPEMENTS
GUNDRUN	G	7	18/53	14	08	11	15	12	50	1	HUM	MAILLE +2, BOUCLIER +2, EPEE LONGUE +2
MILICIENS	G	1	17	10	10	10	13	10	7	4	HUM	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE
GROUPE CENTRAL												
CHEF	G/M	7/7	18/81	15	08	16	08	08	34	0	ELFE	MAILLE, BOUCLIER+2, EPEE LONGUE +2, ARC
LIEUT1	G	5	18/79	12	08	16	10	11	30	4	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE +1, ARC
LIEUT2	V	5	08	12	09	18	15	09	23	2	ELFE	BRACELET AC6, EPEE LONGUE, FRONDE
LIEUT3	P	5	10	08	17	09	16	11	34	3	1/2 EL	MAILLE +1, BOUCLIER, MASSE +1
	G	4	18/88	08	08	16	09	08	25	2	ELFE	MAILLE, BOUCLIER +1, EPEE LONGUE +1, ARC
	G	4	18/23	10	08	18	09	11	27	0	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE +1, ARC
	M	4	08	16	11	15	09	10	13	8	ELFE	CAPE +1, DAGUE
	G	3	18/81	10	11	17	10	08	21	1	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
	V	3	08	10	15	18	10	10	11	4	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE, FRONDE
	G/V	2/2	18/27	11	08	17	08	09	12	1	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
GROUPE A												
	V/M	4/4	08	18	13	18	15	08	18	2	ELFE	BRACELET AC6, DAGUE DE JET +1, EPEE LONGUE
	G	4	18/61	14	08	16	13	14	28	1	ELFE	MAILLE +1, BOUCLIER, HACHE +1, ARC
	V	4	08	16	10	18	11	12	16	4	ELFE	CUIR, EPEE +1, DAGUE
	P	3	11	08	16	11	09	14	15	4	1/2 EL	MAILLE, BOUCLIER, MASSE
	G/V	3/3	18/80	14	10	18	10	08	14	0	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
GROUPE B												
	P	5	08	12	16	10	10	11	27	2	1/2 EL	MAILLE, BOUCLIER+2, MASSE
	G/M	3/3	18/93	16	08	09	09	13	12	4	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
	G	3	18/34	08	08	12	17	08	28	4	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
	V	3	08	14	09	18	15	10	17	4	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE, FRONDE
	G/V	2/2	18/45	13	10	18	10	08	10	0	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
GROUPE C												
	G/M	5/5	18/54	16	08	08	17	13	37	3	ELFE	MAILLE D'ELFE +1, BOUCLIER, EPEE LONGUE +2
	G	4	18/24	08	08	15	17	08	42	2	ELFE	MAILLE +1, BOUCLIER, EPEE +1, ARC
	G	3	18/80	14	09	08	17	09	28	4	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE, ARC
	V	3	08	09	09	17	15	10	15	5	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE, DAGUE
	V	3	08	11	10	17	15	09	12	5	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE, DAGUE
GROUPE D												
	G	5	18/18	11	08	18	08	08	27	-3	ELFE	PLAQUE +1, BOUCLIER, CIMETERRE +1, ARC
	V	4	08	12	09	18	09	09	17	4	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE +1, DAGUE
	G	3	18/11	08	13	17	16	08	24	1	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC
	V/M	3/3	08	16	10	18	11	14	14	4	ELFE	CUIR, EPEE LONGUE, DAGUE
	G/V	2/2	18/01	09	08	17	09	13	10	1	ELFE	MAILLE, BOUCLIER, EPEE LONGUE, ARC

Le MJ pourra améliorer l'équipement des PNJ s'il le souhaite.

DOUCE NUIT

Je venais de lui en coller une bonne, et cette dernière, il l'avait récoltée d'équerre dans les naseaux. J'aime à m'en référer au bruit que font les choses lorsqu'on les brise. Eh bien croyez-moi, un nez que l'on pulvérise émet un craquement sinistre et tout à fait significatif. L'homme fit un vol par-dessus la table du salon pour aller finir sa course en s'écrasant lourdement dans mon sofa.

J'enjambai adroitement l'obstacle, renversant au passage le couvert sympathique que j'avais soigneusement installé quelques heures auparavant. Les bougies tombèrent, les bouquet de gui et de houx suivirent le mouvement. A vrai dire, les assiettes, j'en avais rien à secouer, mais les débris de tarin sur mon canapé, ça non ! je ne pouvais le supporter. A sa portée, je lui envoyai donc une vieille daube qui dut résonner longtemps dans sa maudite carcasse. A mon avis, il n'avait pas dû l'apprécier à sa juste valeur, celle-là, aussi entamai-je une efficace série de coups de tête dans les boyaux, afin de lui faire digérer ses propres tripes.

Derrière moi, l'autre folle avait empoigné une espèce de pot, un joli vase. Dans la mesure où je m'occupais à ruiner les

appareils digestifs de son compagnon, je ne pus faire attention à elle. Cette salope profita lâchement de cet état de fait pour m'écraser la porcelaine sur le ciboulot. Juré, je ne fouterai plus les pieds chez ce foutu marchand chinois. En fait de porcelaine, le jaune commerçant m'avait refilé quelque vulgaire terre cuite, peinte et décorée par ses soins. Voleur, va ! Mais, j'en conviens, l'ustensile possédait une résistance bien supérieure à celle de la porcelaine ordinaire. Je m'affalai donc sur le plancher.

Le grand-père reprenait ses esprits. Il essuya la morve et le sang qui avaient emmêlé sa barbe en coagulant, puis il se leva et fit un pas de côté. Une fois à la verticale de mon corps gisant, je crois qu'il me balança un ou deux coups avec ses grosses bottes boueuses, juste là, dans les poumons, mais je dois avouer que je n'ai pas très bien senti. Tout se fondit dans un noir salvateur et feutré...

J'ouvris un œil. Leurs silhouettes avaient disparu, mais un étrange écho, venant du coin de la pièce que j'avais soigneusement décorée pour les fêtes me fit comprendre que les deux êtres étaient encore bien là, en train d'accomplir je ne sais trop quelle besogne. Mon bras

bougea, une douloureuse pique me traversa le côté.

La bonne femme se leva tout du haut et hurla quelque chose. Elle semblait encourager son mari qui se dirigeait vers moi à grandes enjambées bien décidées. En chemin, l'homme attrapa un truc dans la corbeille qu'il avait avec lui. C'était une grosse bagnole en ferraille, vous savez, comme on en faisait autrefois pour les mômes. Il s'agenouilla auprès de moi, dressa le jouet à deux mains au-dessus de sa tête. Il allait m'achever l'infâme !

Je n'eus pas le temps de réfléchir. Je roulais vers lui et, lorsqu'il fut à ma portée, je lui enfonçai mon doigt dans le nez. Il couina, le vieil homme couina tel un goret qu'on égorge. Je saisis alors sa grande capuche rouge, lui balançai la tête contre le sol et tapai, tapai jusqu'à ce qu'il en tombe raide mort. Le tissu était agréable au toucher...

La fenêtre était brisée, la neige tombait à gros flocons sur le tapis. Dehors, il faisait nuit. Sur le sol, deux traces parallèles. Le traîneau n'était plus là, les rennes avaient disparu... Mais bon sang, où était donc passée la Mère Noël ?

Olivier Nemoz ■

SCÉNARIO APPEL DE CTHULHU

Voici un scénario qui vous plongera dans le Paris des Années 20 et qui entraînera vos investigateurs dans les corridors du temps pour les faire remonter jusqu'au... Moyen-Age.

Il est recommandé de se munir de l'extension "Les Années Folles", bien qu'elle ne soit pas absolument nécessaire pour jouer ce scénario.

LES CRYPTES DU



INTRODUCTION : Sur la Scène et dans les Couloirs de l'Histoire.

XIIème Siècle - Palestine

La Palestine est à cette époque sous la domination des croisés qui y ont créé le Royaume Latin de Jérusalem. Un Egyptien, Abdel-Razuk, exerçait alors la profession de guérisseur mais aussi, au-delà de cette couverture, certains pouvoirs que sa lignée détenait depuis plusieurs générations...

Il était aussi grand-prêtre d'Y'Golnag, au sein même de Jérusalem, et développait ce culte parmi les habitants de la ville. Pour l'encourager, le Grand Ancien lui assurait les services d'un groupe d'habitants des Sables qui vivaient dans la région. Ils attaquaient de riches caravanes dont Abdel-Razuk s'appropriait les biens. D'autre part, fort de sa puissance personnelle et de ses connaissances en la matière, il instillait en une coupe de riche facture le pouvoir qui permettrait à son esprit d'y demeurer virtuellement vivant lorsque la mort s'emparerait de son corps ; ceci dans l'espérance qu'il pourrait dans l'avenir le placer dans une nouvelle enveloppe corporelle. Cette coupe demeurait cachée dans son laboratoire secret, non loin du trésor qu'il accumulait.

Mais Abdel-Razuk fut dénoncé, puis arrêté par la milice de l'Ordre du Temple. Il fut finalement exécuté pour "Actes de sorcellerie et Commerce avec le Diable" ; son trésor fut confisqué pour en rejoindre un autre : celui des Templiers.

1291-1300 : France

Devant faire face aux Mamelouks qui reconquirent alors les dernières possessions latines, les Templiers se replient en France. Une partie du trésor est amené à la maison mère, le Temple de Paris, lieu de la résidence du Grand Maître. La coupe de l'Egyptien figure parmi toutes ces richesses.

13 octobre 1307

Le roi Philippe le Bel fait arrêter et condamner les Templiers comme hérétiques. Néanmoins, certains parviennent à s'échapper et, avec eux, le trésor se retrouve dispersé... La coupe demeure oubliée avec une petite partie du trésor en un endroit aujourd'hui perdu...

5 mai 1921 : Paris

Abdel-Razuk, qui, depuis de nombreux siècles accumule l'énergie spirituelle que lui procure le lieu de culte sous lequel la coupe se trouve, parvient enfin à entrer en contact para-mental avec Oswald Petersen. Celui-ci est un grand

médium, néanmoins discret quant à ses vastes facultés, et il s'exerce, ce soir-là à la pratique d'une auto-hypnose spirituelle, visant à entrer, *seul*, en contact avec son guide spirituel. Mais c'est avec Abdel-Razuk que le lien se crée. Ce dernier lui donne les informations de l'annexe I et lui jure de partager ses connaissances avec lui s'il lui procure un nouveau corps et les éléments qui lui permettront de s'y fixer. Après que Petersen ait accepté, Abdel-Razuk lui indique de quelle façon il devra procéder pour retrouver la coupe...

... et c'est là qu'interviennent vos Investigateurs...

esprits demeurent éveillés, aidés en cela par Petersen qui les soutient, leurs corps finissent par sombrer dans un sommeil profond, résultat de la drogue ingérée qui était contenue dans le thé. Si jamais l'un des investigateurs avait refusé de boire le thé proposé, il se serait vu interdire de participer à la séance car "seul ce thé d'origine orientale permet une totale ouverture aux phénomènes de communication occulte." Par ailleurs, Petersen aura bu lui aussi le thé (il a absorbé auparavant de quoi contrecarrer les effets de la drogue).

Après être entré en contact avec Abdel-Razuk qui l'aura aidé dans cet effort pour établir le lien, l'Egyptien va "prendre en charge" les esprits des investigateurs et les

ou non isoler chacun des joueurs afin que les investigateurs ne sachent pas qu'ils sont réunis alors qu'ils ne voient autour d'eux que des étrangers ; d'autre part, chacun doit découvrir qu'il a changé non seulement de lieu, mais aussi de corps, sans que cela soit révélé tout de suite aux autres. La réunion des joueurs pourra alors avoir lieu soit par petits groupes, soit une fois que tous auront conscience de la situation.

Si un investigateur venait à parler, il devra le faire par l'intermédiaire du Gardien qui se fera son écho et recueillera les réactions des autres pour gérer la scène.

Après avoir ouvert les yeux, les investigateurs découvriront progressivement les éléments suivants : ils se trouvent

TEMPS

"Les vivants qu'on égare dans les Cryptes du Temps
dorment si bien avec les morts
qu'une même ombre les confond déjà."

Louis-Ferdinand Céline - *Voyage au bout de la nuit.*

PREMIERE PARTIE : Prise de Contact

10 Mai 1921 (mardi)

Paris : 5 rue Faraday - 17ème.

Oswald Petersen accueille chez lui 5 personnes parmi celles qui depuis longtemps désirent participer avec lui à une séance de spiritisme. Après une petite collation et quelques échanges d'idées sur le sujet, Petersen met en œuvre les préparatifs nécessaires au bon déroulement de la séance. Tous boiront un thé aromatisé destiné à préparer les invités à une plus grande disponibilité d'esprit. Ceci est vrai, mais Petersen y a en plus mélangé un narcotique destiné à endormir les corps des investigateurs lorsque l'échange avec les esprits des bâtisseurs de la crypte secrète se sera opéré : il ne veut pas que ces derniers, en demeurant conscients, puissent s'avérer belliqueux...

L'Echange (généralités)

"De même que la matière peut voyager dans l'espace, l'esprit peut se mouvoir dans ce que l'on nomme le temps : ce dernier n'ayant pas d'emprise sur le premier, il ne peut avoir d'effet restrictif sur lui. Le rapprochement ultime matière-esprit, appelé aboutissement ou consécration, n'aura de réalité que lorsque le temps et l'espace se confondront, c'est-à-dire qu'aucune limite ne les séparera et que chacun d'eux contiendra l'autre. Un jour, peut-être, l'humanité parviendra-t-elle à cette consécration... Mais de moyen d'y parvenir, aujourd'hui, je n'en connais pas..."

Abraham Sabilevsky in l'Ame, l'Esprit & la Matière.

Abdel Razuk, grand maître de l'Occultisme, a décelé les effluves spirituo-résiduelles, comparables à des empreintes laissées par le passage d'un homme, et détient ainsi, en quelque sorte, les coordonnées temporelles des bâtisseurs de la crypte secrète (on peut se déplacer dans l'espace mais laisser en un endroit précis, des traces précises).

Aussi, par l'intermédiaire de Petersen qui établira le contact, Abdel-Razuk va guider les esprits des Investigateurs, à travers le temps, jusqu'à cette date, et les substituer à ceux des maçons dans leur corps. Cet échange n'est néanmoins que temporaire car, pour fixer un esprit à un nouveau corps, ce dernier doit ingérer la concoction dont Abdel-Razuk avait découvert la formule avant sa mort. Ensuite il doit guider les esprits des maçons dans les corps des investigateurs qui seront endormis sous l'effet du narcotique.

L'échange (déroulement pratique)

Avant la prise en charge par Abdel-Razuk de l'esprit des investigateurs, Petersen doit établir le contact. Le thé aidant, leurs corps se détendent peu à peu et ils sont progressivement plus ouverts à l'effort spirituel nécessaire à l'expérience pour laquelle ils sont venus. Bien que leurs

faire glisser jusqu'à l'époque qui correspond aux empreintes spirituelles qu'il a captées. Les investigateurs ressentiront ce glissement comme une totale perte de leurs sens qui sont remplacés par un sentiment de concevoir l'univers extérieur, sans pourtant jamais l'appréhender dans sa plénitude. Ils auront l'impression d'être en dehors de l'espace, de pouvoir le saisir, le comprendre, mais qu'à chaque tentative il se dérobe à eux. Puis ce sera le noir...

Le transfert se sera opéré, ils sont maintenant dans la peau des maçons qui viennent de terminer la construction de la crypte...

DEUXIEME PARTIE : la crypte

L'histoire

L'église St-Merri, bâtie au XIIème siècle, fut choisie par les Templiers, à la fin du XIIIème, comme lieu de prédilection pour abriter l'une de leurs caches...

De nombreux avantages d'ordre pratique, tel un plan lui attribuant une entrée secrète, contribuèrent au choix de son emplacement en plein cœur de Paris, non loin de la Seine. Un ancien couloir secret situé dans l'épaisseur du mur principal, et dont l'entrée se trouve au niveau supérieur de l'église, fut installé dès son édification. Il devait, après s'être enfoncé dans les soubassements de Paris, relier St-Merri à l'église St Gervais St Protais, qui se situe aux abords des quais de la Seine. Les travaux furent néanmoins interrompus, le terrain en profondeur ne s'y prêtant guère.

Un plan fut par ailleurs conservé et découvert par un descendant de l'architecte qui l'échangea en paiement d'une dette. Il parvint ainsi, finalement, jusqu'à l'archiviste du Temple qui fit part de son existence au Grand Maître de l'époque, François de Lorient. Ce dernier commanda alors, à un franc-maçon lié à l'ordre, la construction de la crypte. Malheureusement pour lui et ses compagnons, l'un des soldats de Dieu prit sur lui de les faire exécuter lorsque les travaux furent terminés, afin que le secret fût conservé...

C'est ce qui arriva, et les investigateurs en seront les témoins privilégiés... 6 siècles plus tard.

Le Futur a rejoint le Passé : Périple Médiéval

Les investigateurs cependant n'auront pas le sentiment d'être maîtres de leurs mouvements, ou plutôt de ceux du corps dont ils sont locataires. Pour en prendre conscience, ils devront *vouloir* agir physiquement (comme ouvrir les yeux par exemple).

Note : le Gardien des Arcanes jugera maintenant s'il doit

avec d'autres individus dans une salle voûtée aux dimensions moyennes, et vide. Les autres personnes sont vêtues de tuniques d'aspect sobre et solide mais néanmoins austère. Elles portent aussi des braies de toile fine et des souliers de cuir. Quelques outils sont éparpillés sur le sol (ciseaux à pierre, masses, pioches...) ainsi que quelques gravas auprès desquels se trouvent une pelle et deux seaux. Il y a deux cruches en terre cuite près d'une paroi. La salle, éclairée par des lanternes accrochées à des torchères disposées sur les murs, ne comporte aucun mobilier. La seule issue est une porte de chêne, barrée de métal. Dans le mur opposé à la porte se situe une alcôve d'environ deux mètres de haut, au fond de laquelle se dresse une table en pierre. Sa profondeur n'excède pas un mètre et la largeur de la table est de 40 cm.

L'esprit de chacun des investigateurs ayant participé à la séance se retrouve dans l'une des six personnes présentes dans cette salle. Est-il besoin de préciser que les investigateurs ne s'apercevront qu'ils ont changé de corps qu'après s'être examinés eux-mêmes. La révélation de ce fait leur fera perdre SAN : 0/1d4

Toutes leurs caractéristiques mentales sont les mêmes que celles d'avant le transfert. Aucun souvenir résiduel du légitime propriétaire du corps ne demeure. Aussi va-t-il être difficile de le "manœuvrer", c'est-à-dire d'agir efficacement pour tout ce qui concerne les activités physiques et manuelles, de même que pour la prononciation des mots...

L'un au moins des individus n'ayant pas subi le transfert sera Germain le Monsois, le Maître Maçon chargé de la construction de la crypte. Lorsqu'il s'adressera à ses compagnons, notamment pour leur dire de ramasser les gravats et récupérer leurs outils pour le départ, les investigateurs n'y comprendront quasiment rien... En effet, outre la différence existant entre le Français médiéval et contemporain, l'accent employé à l'époque rend le dialogue extrêmement difficile. Seul un langage posé, composé de mots simples et bien articulés, permettra quelque échange. Ne pas oublier que les investigateurs ont en plus des problèmes d'expression dus à l'utilisation d'un corps qui leur est étranger...

Quoi qu'il se passe, Germain finira par emprunter la porte et par faire signe aux investigateurs de le suivre, après avoir vidé la salle de tout ce qu'elle contenait. Il se munira d'une lanterne et les investigateurs se répartiront les autres.

Ils s'engagent alors dans un couloir étroit (1m de large sur 2m de haut) qui finit par aboutir à un escalier montant, d'abord étroit, puis se courbant vers la droite (cf plan).

Après 77 marches, il s'interrompt et le couloir continue, épousant la forme de l'escalier d'accès au premier niveau de l'église, pour ensuite longer le mur du fond de l'étage et aboutir à l'envers du passage secret qui s'ouvre sur la partie circulaire, parallèle à l'escalier d'accès (N.D.L.C. : damned ! Je relis : après 77 marches...). Germain aura pour cela appuyé sur une pierre de couleur différente, à droite de la porte. Une fois que tout le monde aura franchi le seuil du passage, Germain appuiera simultanément sur deux des motifs de la frise décorative du mur, verrouillant ainsi le passage secret, maintenant indécélable (*jet TOC* pour pouvoir par la suite se souvenir des motifs mobiles). Il se dirigera ensuite vers l'escalier circulaire, passant derrière deux bancs richement sculptés dans le bois et qui font face au chœur de l'église éclairé faiblement par la lueur des lanternes. On parvient néanmoins à distinguer des rangées de bancs alignés dans la nef. Il fait nuit : aucune lumière extérieure ne pénètre dans l'église. La descente par l'escalier se fera sans problème, mais une fois franchie la dernière marche...

Caprice de la Destinée : la Mort était au Rendez-Vous...

Tout se passe très vite : un nombre indéterminé de spadassins employés par le Templier se jettent sur les maçons et les exécutent à coups d'armes blanches. Le métier de leurs assassins et la maladresse de leur propre corps font que les investigateurs, ou plutôt les corps qu'ils occupent, vont rapidement rendre l'âme.

TROISIEME PARTIE : la quête

Réunion et Révélation

Les esprits étant libérés, ils n'auront d'autres choix que de réintégrer leurs corps légitimes. C'est ainsi que les investigateurs réuniront leurs corps et leurs esprits, chassant par la même occasion les intrus qui n'y auront pas été fixés. Quant au devenir de l'âme de ces derniers c'est à chacun de s'interroger sur ce qu'il en est.

Leurs corps ayant été endormis par une drogue, les investigateurs mettront quelques temps avant de se réveiller. Ils s'apercevront alors qu'ils sont maintenant totalement redevenus eux-mêmes, en quasi pleine possession de leurs moyens. Si l'un d'eux regarde sa montre à gousset, il est 11 h 47.

Les investigateurs ne manqueront pas de poser des questions sur ce qui s'est passé et c'est avec une bonne volonté évidente que Oswald Petersen leur présentera l'affaire : il leur dira la vérité sur la façon dont il est entré en contact avec Abdel-Razuk lors de son exercice d'auto-hypnose spirituelle. Leurs échanges d'informations se font par transmission de "signifiés" sur lesquels le cerveau colle par la suite les équivalents linguistiques. Ils ont ainsi pu communiquer sans contrainte de langage. Petersen narrera alors l'histoire d'Abdel-Razuk qu'il détient de l'Egyptien (rappelez-vous que le médium ne sait rien de ce qui concerne le culte voué par le sorcier à Y'Golomac). Il présentera ensuite le résultat de ses recherches, c'est-à-dire ce qu'il estime avoir dû se passer après la mort d'Abdel-Razuk (cf éléments historiques de l'introduction). Et enfin, il apprendra aux investigateurs certaines des informations que l'Egyptien lui a transmises concernant sa situation actuelle (annexe I).

A la question : "Que s'est-il passé lors de la séance de spiritisme ?", il expliquera encore la vérité sur son déroulement : la prise de contact, la prise en charge par Abdel-Razuk de l'esprit des investigateurs et leur retour dans leurs corps endormis par la drogue, nécessaire pour avoir une idée de la localisation de la coupe, et que s'il fait tout cela, c'est afin de détruire à jamais l'esprit du Sorcier dont la puissance semble croître sans cesse.

Il demandera enfin ce qui s'est passé lorsqu'ils possédaient le corps des maçons car il n'en a aucune idée. Si les investigateurs acceptent de l'aider, Petersen leur apprendra par ailleurs que, au cours des années passées, à

l'occasion du développement de ses travaux sur la véritable essence de l'Esprit, il en est venu à s'intéresser, puis à se spécialiser dans les multiples formes que prenait l'Occulte dans l'ancienne civilisation égyptienne, et notamment le principe du Ka, ce fondement de l'Etre qui survivrait à la mort physique du corps. Il s'est donc initié au hiératique et au démotique qui sont les écritures cursives des hiéroglyphes de l'ancienne Egypte, et il les maîtrise maintenant relativement bien. Grâce à cette connaissance de la langue, il a pu travailler directement sur des copies de textes. C'est ainsi qu'il a découvert, deux ans auparavant, un traité sur ce qu'il a appelé l'Annihilation Ethérale du Ka, et qui permettrait de faire encourir une mort spirituelle du Ka, similaire à la mort physique du corps. Petersen se propose donc de concocter la préparation des composantes et, une fois la coupe retrouvée, il opérera la cérémonie et déclamera l'incantation nécessaire. Il ne sait si cela pourra marcher mais cela vaudrait le coup d'être tenté, au vu du sérieux du reste du texte contenant le rituel.

Mais pour cela, il lui faudrait un dernier élément qu'il n'a pu se procurer : de la poudre de momie ancienne. Il pense qu'il serait peut-être possible de trouver cette "matière première" chez un antiquaire du nom de Azzoul-ben-Rhaffa dont le magasin se situe dans le quartier de Montmartre. Il fait certainement du trafic et en utilisant les bons moyens, on doit pouvoir l'amener à fournir ce dont on a besoin... Il conseille aux investigateurs d'entreprendre cette démarche avant tout car il serait étonnant que l'Arabe n'ait pas besoin d'un délai pour honorer cette commande.

Enfin, il expliquera que lors de la découverte de la coupe, il faudra absolument ne pas la toucher, ni même la déplacer, pour ne pas risquer que Abdel-Razuk entre en possession du corps de l'un des investigateurs. Il faudra attendre que lui-même soit présent et il pratiquera le rituel à l'endroit même où se situera la coupe.

Note : on l'aura compris, la concoction que Petersen se propose de préparer est celle dont la formule lui fut transmise par Abdel-Razuk afin qu'il puisse fixer son esprit au corps de la victime qu'il va tenter de posséder. Petersen prévoit que ce sera l'un des investigateurs présents à la cérémonie mais ce qu'il ne sait pas, c'est que c'est son propre corps que l'Egyptien a décidé de posséder afin de profiter des capacités spirituelles du médium...

Azzoul-ben-Rhaffa

L'échoppe de ce sinistre antiquaire se situe en plein cœur de Montmartre. Vue de l'extérieur, elle est d'aspect insignifiant et rares sont les passants qui jettent un œil autre que dédaigneux vers la vitrine. A l'intérieur, il s'agit d'une petite boutique bigarrée aux nombreux bibelots aussi hétéroclites qu'exotiques et dont l'ordonnance ne laisse pas de faire penser à quelque souk arabe. C'est d'ailleurs un personnage basané, coiffé d'un chapeau à l'origine indéterminée et vêtu d'une veste de velours pourpre qui accueillera nos investigateurs avec force salamalecs et un discours d'une obséquiosité affligeante. Ce n'est que si l'un des investigateurs montre à Rhaffa que ce qu'il propose aux visiteurs de sa boutique n'est que pâles copies et toc (*jet archéologie*) que l'Arabe leur proposera de pénétrer dans son arrière-boutique. En effet, explique-t-il alors, il a l'habitude de travailler avec de véritables collectionneurs et connaisseurs et il ne veut pas perdre de temps avec le menu fretin que sont les touristes en quête de souvenirs...

Quand à la réserve en question, c'est une véritable caverne d'Ali Baba... et c'est ainsi que les investigateurs se trouveront devant un spectacle dont l'authenticité ne fait pas de doute, inutile d'être spécialiste pour s'en rendre compte : masques mauritaniens, vasques indiennes, armes de tous les continents, têtes réduites sud-américaines, crânes à la prognatité surprenante, multiples statuette exotiques dont certaines présentent des postures "intéressantes" ou diverses déités inconnues, des objets usuels magnifiquement ouvragés, ainsi que de nombreuses autres curiosités. Lorsque les investigateurs auront appris à Azzoul-ben-Rhaffa ce qu'ils sont venus lui acheter, il regrettera de ne pouvoir le leur fournir pour ne pas se trouver dans l'illéga-

lité. Pourtant, un *jet discussion* lui fera avouer finalement que parfois il parvient à contenter des clients comme eux, mais à titre exceptionnel. Il estime que cela leur coûtera la colossale somme de 50 000 francs, somme que bien sûr les investigateurs ne pourront réunir. Mais rappelons que la coupe représente une partie du Trésor entreposé dans la crypte et que le reste vaut très largement la somme demandée. Il restera donc aux investigateurs à se munir de quelques-uns de ces objets de grande valeur et à les échanger contre la momie. Quant au délai que l'Arabe demandera pour se la procurer, il sera de trois jours ("*peut-être l'un de mes amis fournisseur en a-t-il en réserve...*"). Si l'un des investigateurs désire marchander, il lui faudra réussir un *jet discussion* à 20 % de son propre score pour abaisser le prix à 45 000 francs (n'oublions pas que Rhaffa est un professionnel et de plus habitué au marchandage...).

"Nos pères avaient un Paris de pierre..."

Victor Hugo in Notre Dame de Paris

En principe, si les investigateurs tiennent bien compte de l'ensemble des informations données par Abdel-Razuk et que Petersen leur a transmises, ils devraient finir par circonscrire la zone de recherche au Paris intra-muros ("rayon proche du grand Temple environ 1 heure") de l'époque. Les "effluves spirituelles cycliques" doivent faire penser à un lieu de culte (elles correspondent en fait aux diverses messes qui se déroulent dans l'église St Merri depuis son édification). Le fait que l'émission de ces effluves *continue encore* prouve qu'il s'agit d'un bâtiment encore existant aujourd'hui. Il était de plus *déjà existant* lors de la fuite des templiers, donc en 1307.

Tous ces éléments utilisés au maximum réduiront les recherches (*jet bibliothèque* fonction de la précision des informations recherchées ainsi que les ouvrages consultés) à la liste des monuments de l'Annexe II. Quant à la visite proprement dite des monuments, vous pourrez vous aider des éléments de visite donnés dans l'excellent Guide du Paris des Années 20. Mais ce n'est qu'en l'église de St Merri que les investigateurs retrouveront le décor qu'ils recherchent. L'église de St Merri est encastrée dans un quartier populaire et seuls deux côtés du bâtiment demeurent visibles. Elle est construite dans le plus pur style gothique : arcs brisés (ogives) et voûtes sur croisées d'ogives s'entremêlent en de savants agencements tandis que de majestueux piliers soutiennent l'édifice. On y accède par le porche composé de 3 grandes portes massives. Après avoir passé le hall d'accès, on parvient à la nef éclairée par la faible lumière dispensée par les vitraux multicolores. Les colatéraux sont quant à eux parsemés de statuettes, tronc, présentoirs de cierges, ex-voto... Une fois la nef traversée, on accède à la croisée du transept d'où l'on peut maintenant distinguer une bonne partie de l'église : le chœur, à l'extrémité duquel cinq absidioles rayonnent de l'éclat de magnifiques vitraux, le transept - dont la partie droite est dédiée à St Merri - qui donne sur 5 portes :

Porte A : donne accès à une réserve où sont entreposés quelques bancs et chaises, ainsi que des cierges et des livres de messe. Elle conduit à un escalier circulaire montant vers le niveau supérieur.

Porte B : sacristie. Là se trouvent tous les accessoires nécessaires à l'office. Une autre porte située en face de la première donne accès au presbytère après avoir traversé une minuscule cours. La porte n'est pas fermée quand le prêtre dit sa messe journalière ou quand il confesse quelqu'un. Il a toujours la clé sur lui.

Porte C : accès à la chapelle souterraine. Est condamnée car l'escalier et sa voûte sont très dangereux et en voie de s'effondrer.

Porte D : escalier menant au niveau supérieur.

Porte E : porche annexe maintenant condamné.

Toutes les portes sont fermées à clé et le trousseau est dans un tiroir de la sacristie. Toutes les parties Nord et Est de l'église sont entourées de bâtiments divers. Seul un étroit passage sépare les murs de ces bâtiments de l'église. Au Nord-Ouest, le presbytère permet d'accéder par une étroite cour à la sacristie. Entre les deux se trouve une salle de réunion paroissiale.



La seule vision de la nef ne suffira pas aux investigateurs pour reconnaître l'église qu'ils auront vue six siècles plus tôt. Les bancs ne sont plus les mêmes, le décor non plus et surtout, il faisait très sombre lors de leur première visite. A l'entrée droite de la nef se situe une porte derrière laquelle un escalier mène à l'étage supérieur. Là les investigateurs pourront reconnaître les lieux, à part les grandes orgues qui maintenant occupent l'étage. Quant au recoin circulaire où se trouve le passage secret, il est encombré de prie-dieu entreposés ça et là sans le moindre ordre. Il faudra les dégager (attention au bruit !) pour accéder au passage secret. Si aucun des investigateurs ne se souvient de quelle manière on actionne le passage secret, un *jet TOC - 50 %* sera nécessaire pour retrouver les deux motifs où appuyer. Sinon, aucun problème : le panneau s'entrouvre et il suffit de l'aider pour libérer le passage...

La Crypte du Temps

Les investigateurs sont maintenant proches du but. Il est à espérer qu'ils se seront munis de cierges ou de quelque autre moyen d'éclairage car le couloir est plongé dans une profonde obscurité. Dès que le passage se sera ouvert, ce sera un air lourd et quelque peu vicié qui se dégagera de l'issue close depuis tant de siècles. Cette odeur pénétrante, les investigateurs la respireront tout au long de leur progression mais après quelques temps, ils s'y habitueront. Le couloir s'enfonce dans la paroi du mur pour aboutir au contournement de l'escalier circulaire. Ensuite, il s'enfonce tout droit, étroit et raide, de ses 77 marches ne présentant nulle trace d'usure, contrairement à l'escalier circulaire que les investigateurs viendront d'emprunter. Après une interminable descente, le couloir redevient horizontal et s'enfonce toujours dans l'oppressante obscurité...

Au bout, une lourde porte renforcée obstrue le passage (elle est fermée, mais pas à clé). Contre la porte, maintenu par deux pointes quelque peu oxydées, est placardé un parchemin écrit en latin (cf annexe VI). Si le premier des investigateurs désire ouvrir la porte (on ne peut se doubler dans cet étroit couloir), il se rendra compte que "quelque chose" derrière elle empêche son ouverture normale. De plus, une lourde pestilence s'abattra sur lui dès la porte entrouverte, nauséabonde odeur indéchiffrable que ses compagnons décèleront eux aussi très vite. En entrouvrant encore la porte, un cliquetis se fera entendre dans la crypte. Ce n'est qu'une fois la porte totalement ouverte que les investigateurs découvriront avec horreur (*SAN : 01d3*) quel fut leur obstacle : un cadavre totalement desséché et sinistrement affalé sur les 3 marches en deça de la porte. Lorsque la porte l'aura repoussé, il se sera macabrement affalé sur les marches, se disloquant quelque peu, et produisant le son irrévérant de lugubres entrechoque-

ments. Il est vêtu d'une tunique qui fut blanche passée au-dessus d'un haubert aux mailles ternies ; une épée reste fixée à la large ceinture qui n'enserme plus maintenant le cadavre, tant sa maigreur est prononcée. La tête, appuyée au mur dans une posture grotesque, semble regarder ces êtres d'un autre temps, venus le déranger en son ultime demeure, son tombeau. Ce crâne à la peau parcheminée, aux rares cheveux épars, les observe. Le mouvement des sources de lumière crée dans les orbites, maintenant vides de toute vie, un jeu d'ombres troublant, semblant donner à ce témoin du passé le don incroyable du regard post mortem. En examinant le corps, on constate qu'il enserme de sa main droite une dague plongée dans son torse...

Une fois leur regard détaché de ce macabre spectacle, les investigateurs pourront contempler ce que recèle la crypte. Mais avant tout, l'intensité de l'odeur est telle qu'ils devront se couvrir le nez et la bouche. La première chose qui attirera leur regard sera sans doute la table située contre le mur du fond et recouverte d'un amoncellement d'objets richement ouvragés et d'une valeur apparemment inestimable... Mais nous y reviendrons plus tard...

Le reste de la pièce a lui aussi changé : contre le mur de gauche se trouve un râtelier occupé par diverses armes (lances, épées, masses, arbalètes) ; à côté, une table avec trois chaises et contre le mur du côté de l'entrée, trois tonneaux remplis d'une eau croupie, de fruits secs et de choses auxquelles on ne saurait attribuer un nom. Dans un coin, de nombreuses torches sont entassées. Au centre de la salle, trois tas de gravats se sont accumulés sur le sol : ils sont situés en-dessous d'orifices, sans doute un système de ventilation, pratiqués dans la voûte et que le temps a fini par obstruer. Six torchères sont réparties sur les murs. Enfin, dans l'alcôve et sur l'autel, on peut découvrir, disposés sur un napperon de fine dentelle, un crucifix, une statue de la vierge et un tabernacle fermé. Celui-ci recèle un magnifique calice vermeil et agate, ouvragé avec magnificence et rehaussé de multiples pierres précieuses multicolores. C'est la coupe contenant l'esprit d'Abdel-Razuk, coupe qui fut utilisée par les templiers lors de certains offices.

Quant au trésor étalé sur la table non loin de l'alcôve, il rayonne de cette beauté que même le temps ne parvient pas à altérer. Il se compose de coupes, chandeliers et vases en or magnifiquement ciselés ; un plateau d'argent aux poignées de nacre brille de mille feux ; un splendide miroir ovale au cadre incrusté de bijoux étincelle de splendeur ; un coffret d'ébène à la sculpture sans pareil et aux ferrures d'or laisse présager un contenu des plus précieux ; enfin, une dague en acier dont le manche et la

garde ont été ouvrés d'or, d'argent et de bronze, et représentant un dragon enlaçant quelque monstre marin, repose sur un présentoir, lui aussi magnifique. Sur la lame est écrit, en caractères stylisés, le mot *Léviathan*. Un *jet de Connaissance* révélera qu'il s'agit de l'un des monstres du chaos, créature marine citée souvent dans la Bible en compagnie de *Rahab* et *Behemoth*. Mais ceci est une autre histoire et n'apportera rien aux investigateurs en ce qui concerne leur affaire...

Si les investigateurs s'intéressent au coffret qui n'est pas fermé à clé, ils y découvriront une pierre d'un noir profond, entièrement vitreuse, qui n'est autre que de l'obsidienne (*jet géologie*). Elle est solidement maintenue dans la boîte par un écrin de velours. Les investigateurs ont en face d'eux la pierre d'Argapial (cf annexe IV)... Le message d'Argapial, situé à l'intérieur du couvercle, constitue l'annexe V.

QUATRIEME PARTIE :

"il est des lieux où souffle l'esprit..."

Aristide Briand - La Colline inspirée

Métempsychose et rituel

Il faut bien le comprendre, l'intérêt d'Abdel-Razuk est de pouvoir *définitivement* recouvrer un nouveau corps. C'est pourquoi il ne tentera rien qui puisse remettre en question l'exécution du rituel avec Oswald Petersen. Néanmoins, si jamais l'un des investigateurs ne suit pas les recommandations du médium et touche à la coupe en vue de la sortir de la crypte, l'Egyptien opérera immédiatement l'échange avec son esprit, le temps de la lui faire redéposer à sa place dans son tabernacle. L'esprit de l'investigateur se sera momentanément retrouvé dans la coupe, inconscient. Une fois retourné à sa place, il ne se souviendra de rien depuis qu'il aura saisi la coupe. Si jamais l'ensemble des investigateurs ourdisait un plan commun pour sortir la coupe de la crypte, Abdel-Razuk prendrait possession successivement de chacun d'eux et les ferait se battre entre eux.

Lorsque les investigateurs auront fourni à Petersen la momie acquise chez Azzoul-ben-Rhaffa - celle-ci, de petite taille, aura été enveloppée dans du tissu puis enfermée dans une malle - le médium préparera la concoction selon les instructions d'Abdel-Razuk et réduira la momie en poudre. Il sera alors prêt à entreprendre le rituel.

Celui-ci se déroulera bien entendu dans la crypte et de la manière suivante : pour simuler l'exécution du rituel égyptien qui est, rappelons-le, totalement factice, Petersen ver-

sera la concoction dans la coupe tout en psalmodiant quelques phrases en égyptien qui, en fait, ne signifient rien. Tout se déroulera à la lueur des chandelles supposées savamment disposées. Puis le médium prendra de pleines poignées de poudre de momie qu'il éparpillera dans toute la crypte. Quand il n'en restera qu'une, il la saupoudrera dans la coupe, concluant ainsi la vraie préparation nécessaire à la fixation de l'esprit de l'Égyptien dans un nouveau corps. Il était convenu qu'alors Abdel-Razuk prendrait possession du corps de l'un des investigateurs, mais ce que le sorcier fera en réalité sera de s'insinuer dans le corps de Petersen, opérant l'échange avec son esprit qui intégrera la coupe. Si l'un des investigateurs a précisé qu'il observait l'expression du médium, tirer secrètement un jet de psychologie pour lui : en cas de réussite, il dénotera un sursaut furtif, un changement fugace dans l'attitude de Petersen.

Maintenant, le corps du médium est définitivement devenu celui d'Abdel-Razuk.

Portail et invitation au sacrifice

L'Égyptien comptera sur le fait que l'échange d'esprit s'est fait sans témoin. Il est d'ailleurs à noter que, de même qu'un esprit non fixé dans un corps ne peut y demeurer longtemps, celui de Petersen ne pourra pas rester longtemps dans la coupe. La fixation impliquant la mise en phase d'un corps avec l'esprit, l'ancienne enveloppe physique de Petersen lui est dorénavant aussi étrangère que n'importe quelle autre. La mort du corps de l'Égyptien huit siècles plus tôt signifie l'évasion de l'esprit de Petersen dans les hautes sphères éthérales... où en quelque autre endroit que vous concevez...

Il est maintenant temps de révéler l'ultime plan du sorcier égyptien Abdel-Razuk ; durant les nombreux siècles où il demeure enfermé dans la coupe, il accumule une puissance extrêmement importante. Il put ainsi enfin entreprendre l'exécution d'un sort qu'il ne pouvait jeter alors qu'il était à Jérusalem, faute de pouvoir, mais qu'il détenait pourtant de source ancestrale. Ce sort est celui de la création d'un portail... Comme il l'avait justement révélé à Petersen, l'Égyptien pouvait agir spirituellement dans la zone circonscrite à la crypte. C'est donc ici qu'il créa son portail, et plus exactement au fond de la niche. Son plan, une fois un corps recouvré, est de rejoindre la cité de 'Yargoth'Nat'h où réside le maléfique Y'Golonnac, et d'y entraîner les investigateurs comme premiers des nouveaux sacrifiés au Grand Ancien. Il va donc, sous les traits de Petersen, déclencher l'ouverture du portail déjà créé et, jouant le rôle du médium, se précipiter à travers le passage en criant : "Mon dieu, je le sens, il s'enfuit par là ! Vite ! Venez !..." puis il disparaîtra...

Si les investigateurs décident de ne pas le suivre, on peut considérer qu'ils ont échoué dans le sens où ils ne peuvent maintenant plus empêcher l'Égyptien de développer le culte d'Y'Golonnac au sein même de Paris puisqu'il reviendra dans la ville et s'installera dans les catacombes. Mais en contrepartie, ils auront conservé une sérieuse option sur leur existence, ce qui est tout de même un bien. Dans le cas contraire, voici la suite des événements...

'Yargoth'Nat'h : cité de la désolation

Comment décrire une cité engendrée sans que nulle conception humaine y ait pris part ? Comment dépeindre l'imaginable ?... Cette cité n'est que ruines, ou du moins l'imaginaire-t-on ainsi. Elle a pour cieux une immense caverne si vaste que l'œil ne porte pas jusqu'à ses extrémités. Une voûte haute de plusieurs centaines de mètres surplombe ce fantastique chaos de pierres. De majestueux piliers aux angles inattendus semblent soutenir les derniers reliquats d'une architecture inconcevable. Tout semble avoir été construit suivant une géométrie aux axiomes défiant toute cohérence. Il est impossible de déceler des parallèles, aucune courbe n'est régulière.

Tout n'est que déraison...

L'arrivée des investigateurs, après qu'ils aient franchi le

portail, se fera sur une dalle polyédrique dont la surface est couverte de stries irrégulières (le passage leur coûtera 3 points de SAN). Alors le spectacle de la cité s'offrira aux yeux incrédules des nouveaux venus. Si un jet d'idée est réussi les investigateurs *conçoivent* que tout ceci est *inconcevable*. Dans ce cas, un jet de SAN est requis : SAN : 1d6 / 1d2. Sinon, leur esprit se ferme à toute tentative de compréhension : SAN : 1.

Si les investigateurs ont suivi Abdel-Razuk à moins de trente secondes de sa traversée du portail, ils le verront enjambrer les rochers épars qui le séparent d'un vaste bâtiment encore dressé. Si l'un des investigateurs s'interroge sur l'origine de la lumière, il s'apercevra qu'il n'y en a pas. Il voit... *Simplement*, il voit...

Les investigateurs pourront errer quelques minutes s'ils le désirent car, dans tous les cas, le retour est impossible par là où ils sont venus (l'Égyptien prévoit de créer un autre portail de retour). Puis la terre se mettra à trembler...

Ultime bataille d'un irréel combat

Alors, près d'une tour inclinée à demi-éboulée se dressera un être aussi étrange que le décor qui l'entoure. Ce pourrait être un homme s'il n'en avait deux fois la taille et trois fois le volume. Tout n'est que bouffissures flasques, vibrant au rythme des mouvements du corps. Les formes semblent onduler en d'écœurantes vagues de chair débordante. La peau semble irradier une lueur fascinante comme si elle contenait une énergie propre à dévaster un continent.

Non loin de là, sur une gigantesque ruine, les investigateurs verront le corps de Petersen pris de convulsions, qui ne seront en fait que les fols accompagnements du rire dément dont éclatera le sorcier.

Mais le regard des investigateurs sera à nouveau attiré par la créature gigantesque qui se dressera de toute sa grotesque masse. Brandissant ses mains ouvertes, Y'Golonnac, puisque tel est-il, poussera un cri d'une force incroyable, un rugissement aigu d'une horreur à vous glacer le sang. Mais le ton s'élèvera encore jusqu'à atteindre un assourdissant contre-ut dévastateur, saisissant tant par sa force que par son imprégnation sur l'esprit. Les investigateurs, les mains enserrant leur tête, souffriront le martyre tant physique que psychique : PV : 1 SAN 1 : d2/0

Puis tout s'arrêtera... du moins pour un instant.

Car des ruines environnantes surgiront des créatures humanoïdes d'une incroyable monstruosité : deux immenses yeux globuleux surmontent un faciès repoussant et d'incroyables oreilles au pavillon démesuré. Leur peau, d'une horrible rugosité, semble leur conférer une résistance absolue à tout ce qui pourrait les atteindre. A l'extrémité de leur bras émaciés, ils brandissent deux immenses pattes griffues, suggérant ainsi de quelle monstrueuse manière les investigateurs vont passer de vie à trépas. Seul réconfort dans ce spectacle hallucinant, les créatures semblent se mouvoir avec une grande lenteur.

Techniquement, les Habitants des Sables (cf livret de règles) arriveront un par un tous les deux rounds sur les investigateurs. Leur vue nécessitera un jet de SAN : SAN 1d6/0 et ils se serviront de leurs griffes pour attaquer. Ils viennent de toutes les directions et encerclent les investigateurs.

Quand tout semblera perdu (au Gardien de juger quand ils seront au plus mal sans toutefois être trop sévère...) il restera un espoir dont les investigateurs sont inconscients. Il faudra néanmoins pour cela que l'un des investigateurs ait touché la pierre d'Argapail pour que se soit créé le contact avec Nodens. C'est lui en effet qui viendra au secours des investigateurs, ou plus exactement s'opposera à Y'Golonnac et ses créatures pour, on le devine, le plus grand soulagement de ceux qui paraissent condamnés...

Le Dieu Très Ancien apparaîtra dans une immense conque marine traînée par deux fantasques chevaux dont la partie

postérieure n'est autre qu'une souple nageoire caudale. Nodens, quant à lui, se présentera sous les traits d'un vieillard sans âge, à la fois imposant et râblé, dégageant une aura magnifique de puissance et une profonde sérénité. L'investigateur ayant touché la pierre reconnaîtra le visage qui s'était imprimé en lui. Aux côtés de Nodens apparaîtront soudain une douzaine de sombres créatures ailées, que je ne saurais dépeindre aussi bien que le génial visionnaire que fut Lovecraft, prophète tourmenté des manifestations du Mythe :

"Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. (...) Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit."

H.P. Lovecraft - A la recherche de Kadath

Après un round, les Maigres Bêtes de la Nuit seront sur les habitants des sables et un combat acharné qui paraîtra tant irréel que fantastique s'ensuivra. Certaines des créatures de Nodens tenteront de se saisir des investigateurs, pour les emporter hors du lieu de la bataille. S'il en est qui tentent de s'y opposer, ils seront délaissés et n'auront plus qu'à faire face au flot des habitants des sables et qui finalement va les submerger... Quant aux autres, ils s'élèveront dans les airs et seront déposés sur un promontoire rocheux, à une centaine de mètres de là. La vision des créatures ailées leur fera perdre SAN : 1d4/0.

Pour ceux qui auront le bonheur de s'en sortir vivants, l'assurance que tout n'est jamais perdu et le fait que toute créature monstrueuse n'est pas nécessairement hostile les submergeront : SAN : +2d4.

Mais ce regain d'assurance risque bien de s'effondrer si les survivants persistent à regarder dans la direction d'Y'Golonnac. En effet, ils seront alors les spectateurs de la transformation du Grand Ancien en sa véritable forme qu'il aura décidé de revêtir pour lutter contre Nodens. Alors, la fantastique incandescence s'accroîtra et l'immonde créature se métamorphosera en un être plus grand mais dont la tête s'atrophiera jusqu'à disparaître. Il semblera rayonner d'une puissance inimaginable. Il écartera les bras, laissant alors apparaître deux bouches humides, dégoulinantes d'un liquide à l'effrayante viscosité, au centre même des paumes de ses mains. L'horreur sera à son comble et les investigateurs assistant à l'horrible spectacle s'en trouveront profondément choqués : SAN 1d20/1. Si toutefois un ou plusieurs investigateurs avaient précisé qu'ils refusaient de contempler plus avant la transformation, ils ne prendront que : SAN 1d6/0 pour les prémices de la métamorphose.

Tandis que le combat continuera de faire rage au niveau du sol, il se déroulera entre ces deux déités un fantastique combat psychique. En effet, Nodens va tenter de renvoyer Y'Golonnac d'où il vient, dans les profondeurs de la cité d'Yargoth'Nat'h. Pour s'y opposer le Grand Ancien devra réussir un jet inférieur à 28 (son score en POU) sur le d100. S'il échoue, il se jettera vers le sol qui s'ouvrira en une vaste faille et qui avalera Y'Golonnac tel l'océan engloutissant le navire qui sombre. Sinon, Nodens ne pourra plus rien contre et, refusant l'engagement physique, il décidera de s'en aller et il rappellera à lui ses Maigres Bêtes de la Nuit.

Dans les deux cas, il faudra que les investigateurs demandent expressément au Seigneur du Grand Abîme, Nodens, de les emmener s'ils veulent avoir une chance de survivre. Un jet d'Eloquence agrémenté d'un large bonus si le joueur y met une réelle bonne volonté fera réagir Nodens et envoyer aux investigateurs quelques-unes de ses créatures afin qu'elles les saisissent. Quant à lui, il se retirera de ce plan d'existence et il réintègrera son lieu de villégiature perpétuelle. Les Maigres Bêtes, quant à elles, s'enverront jusqu'à un passage situé dans l'immense voûte et qui remonte en une interminable ascension jusqu'à aboutir



BEN

sur les pentes de l'une des montagnes de la chaîne de K'ouen-louen située au Tibet. Là, les créatures ailées déposeront leur fardeau avant d'être rappelées par le Seigneur du Grand Abîme...

En cas d'échec dans la tentative de persuader Nodens de les emporter, les investigateurs partageront le sort d'Abdel-Razuk et seront massacrés par les habitants des sables laissés libres d'agir à leur guise.

Si Y'Golonac a résisté à Nodens, il fera capturer les survivants afin de se repaître lui-même de nos infortunés investigateurs de ses affreuses bouches dévastatrices. Alors le

Grand Ancien encouragera Abdel-Razuk à reprendre son culte dans la capitale et, pourquoi pas, bien au-delà...

CONCLUSION

"L'Esprit est le principe de la vie, la Matière en est l'élément fondamental"

Szu-Ma Ts'ien - Tibet

N'ayant pas le choix, les investigateurs descendront sans doute le versant qui s'offre à eux. Il fera jour, et après trois heures de progression, ils distingueront les parois austères

des murs d'un monastère tibétain dont la construction à flanc de montagne semble tenir du miracle. Ils pourront y trouver refuge en attendant qu'un guide les aide à rejoindre un village en contrebas, première étape vers le retour à la civilisation.

Mais ceci est une autre histoire...

Olivier Fèvre ■

ANNEXES

I. Informations qu'Oswald Petersen détient d'Abdel-Razuk

• Informations transmises aux investigateurs

- L'histoire d'Abdel-Razuk sauf ce qui concerne le culte d'Y Golonac. L'esprit d'Abdel-Razuk demeure semi-conscient, enfermé dans une coupe richement ouvragée, mêlée à une maigre partie du Trésor des Templiers.

- Il sait qu'elle fut déplacée du Grand Temple lors de l'arrestation des Templiers et ce dans un rayon proche (environ une heure : il avait encore quelque peu la notion du temps).

- Il est conscient de ce qui se déroule aux proches abords de la coupe.

- Il tire l'énergie qu'il accumule d'effluves spirituelles cycliques qu'il capte des abords de l'endroit où est entreposée la coupe.

- Il n'a pas été déplacé depuis et il a perdu la notion du temps.

• Informations que Petersen ne transmettra pas aux investigateurs

- Abdel-Razuk avait établi une formule

qui le libérerait définitivement de la coupe une fois concoctée et absorbée par son futur corps.

- Il a donné la liste des éléments nécessaires à Petersen.

- Il a offert à Petersen de partager, en échange de ses services, ses nombreuses connaissances occultes.

II. Monuments pouvant intéresser les joueurs après traitement de l'ensemble des informations données par Abdel-Razuk

1 Cathédrale Notre Dame de Paris.

Fondée en 1163

Architecte : Maurice de Sully, évêque de Paris.

Architecte du transept : Jean de Challes

Architecte de la façade occidentale : inconnu

2 Basilique du Sacré-Cœur et église de St Pierre de Montmartre

3 Eglise St Merri (78, rue St Martin)

4 Ste Chapelle de Paris. Située dans le

palais de la Cité. Construite sous St Louis entre 1241 et 1248 par Pierre de Montreau.

5 Eglise St Gervais St Protais

6 Eglise St Germain des Prés (3, place St Germain des Prés). Construite en 558 sous le patronage de St Vincent.

III. Caractéristiques des PNJ

ABDEL-RAZUK

Egyptien

FOR 12 DEX 11 INT 18 Idée 90

CON 12 APP 14 POU 45 Chance 95

TAI 13 SAN 55 EDU 17 Conn. 85

Points de Magie 45 Points de SAN 0

Points de Vie 13

COMPÉTENCES

Astronomie 65 Trouver Objet Caché 45

Linguistique 45 Lire/Ecrire Egyptien 95

Mythe de Cthulhu 45 Occultisme 55

SORTS

Ensorceler une Victime (p 12) Domination (p

11) Instiller la peur (p 13) Le Seau d'Isis (p

16) Invoquer la Brume de Releh (p 13)

Les références données sont celles des

Fragments d'Epouvante - deuxième supplément de Cthulhu

On remarquera que les caractéristiques physiques sont celles de Petersen. S'il arrivait qu'Abdel-Razuk se retrouve dans un autre corps, il faudra tenir compte des caractéristiques de ce dernier.

OSWALD PETERSEN

Parapsychologue français âgé de 47 ans

Adresse : 5, rue Faraday - Paris XVII.

FOR 12 DEX 11 INT 17 Idée 85

CON 12 APP 14 POU 18 Chance 90

TAI 13 SAN 94 EDU 17 Conn. 85

Points de Magie 18 Points de SAN 85

Points de Vie 13

COMPÉTENCES

Trouver Objet Caché 45 Mythe de Cthulhu 5

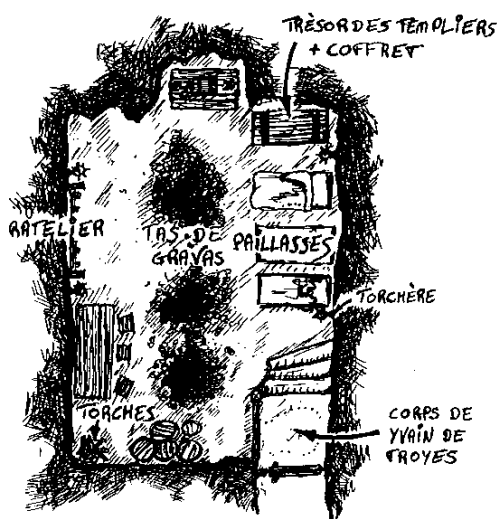
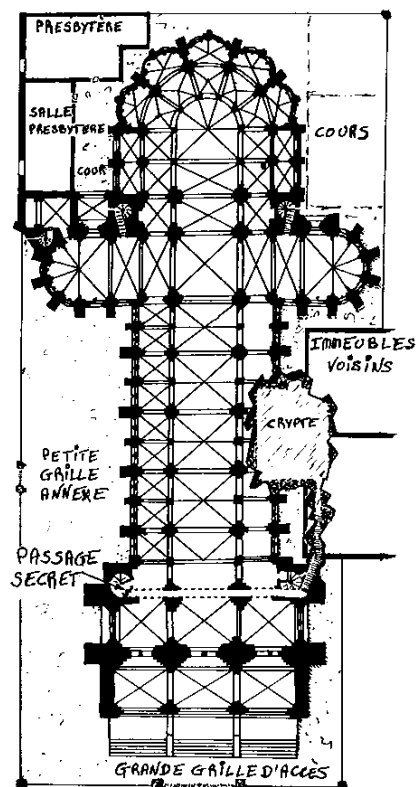
Occultisme 75 Psychologie 30

Anthropologie 35 Archéologie 20

Astronomie 20 Bibliothèque 55

Histoire 35 Linguistique 25

Lire/Ecrire : Hiéroglyphes 55 Démotique 55



La Crypte au XXème siècle

IV. La pierre d'Argapial

A la suite de l'utilisation de la coupe (dans laquelle se trouve contenu l'esprit d'Abdel-Razuk) lors d'offices religieux au sein de la communauté des Templiers, il s'avéra que certains d'entre eux se mirent à avoir une attitude sacrilège ou à professer des hérésies. Une enquête discrète fut ouverte, menée conjointement par un chevalier du Temple, Yvain de Troyes, et un alchimiste lié aux activités des Templiers : Autostène Argapial. Ce dernier finit par découvrir ce que la coupe recelait. C'est ce moment qu'Abdel-Razuk choisit pour entrer en communication avec Argapial, mais ce ne fut qu'un bref contact car il n'avait pas encore eu le temps de concentrer une grande puissance. Il proposa le même marché qu'il fera plus tard à Petersen, mais il commit cette première fois l'erreur de parler de son attachement à Y'Golonac... qui n'était pas inconnu d'Argapial.

En effet, certains manuscrits en sa possession révélaient l'existence du mythe et il avait maintenant la preuve de la véracité des textes. Il conserva néanmoins ces révélations secrètes et décida de contrecarrer les agissements du sorcier. En attendant de trouver le moyen de détruire l'occupant de la coupe, il se servit de l'un des descriptifs d'une cérémonie contenu dans l'un de ses manuscrits pour concevoir la Pierre d'Argapial : il dirigea dans la pierre le pouvoir latent du sort permettant de contacter le Dieu Très Ancien Nodens. Il espérait en effet que le dieu accepterait d'envoyer l'une de ses créatures pour détruire l'Egyptien s'il parvenait à posséder un nouveau corps (rappelons qu'Abdel-Razuk avait expliqué à l'alchimiste les mêmes choses

qu'à Petersen). Mais connaissant les risques encourus lors d'une tentative de contact avec une divinité, il préférait garder cette solution comme ultime secours. Aussi le sort ne se déclencherait-il que lorsque quelqu'un aurait pris en main la pierre, créant ainsi le lien avec le plan du dieu.

Argapial demanda donc à Yvain de Troyes, réfugié chez lui à la suite de la condamnation des Templiers par Philippe le Bel, d'aller déposer le coffret à côté de la coupe, dans la crypte. Ainsi, si quelqu'un survenait, risquant ainsi d'être possédé par Abdel-Razuk, il prendrait connaissance du pouvoir de la pierre. Le chevalier était l'un des rares à connaître l'existence de la cache, et c'est lui-même qui avait transporté le trésor et disposé la coupe dans le tabernacle entouré des symboles religieux, en la garde de Dieu. Il était donc tout indiqué pour entreprendre cette mission. Par la suite, il devait rejoindre d'autres Templiers et fuir le joug menaçant de Philippe le Bel...

Lorsqu'il arriva dans la crypte, le Templier fut pris de vertiges : Abdel-Razuk tentait de s'emparer de son corps, le temps de sortir et de savoir où il se trouvait, avant l'inévitable retour dans la coupe dû à la non-fixation du corps-esprit. Yvain déposa le coffret sur la table, puis, sentant que le sorcier confortait son emprise sur lui, il résolut de se donner la mort en se poignardant. Il s'effondra contre la porte, et l'Egyptien ne put le posséder.

Quant à Argapial, croyant que le Templier - poursuivi par les forces du roi - avait pris la fuite, il continua ses recherches pour détruire lui-même l'esprit d'Abdel-Razuk.

Moins d'un an plus tard, la maladie l'ayant atteint et se sentant condamné, il voulut - afin de connaître la paix dans son ultime repos - vérifier que tout avait bien été entrepris. Il se rendit à la crypte mais ne put qu'entrouvrir la porte bloquée par le corps d'Yvain. Il rédigea alors le message qu'il fixa sur la porte (cf annexe VI). De retour chez lui, ses recherches n'ayant abouti à rien, il devait succomber trois semaines plus tard, après une longue agonie peuplée de rêves obscurs et d'une épouvantable emprise...

Mode d'action de la Pierre d'Argapial

Le sort se déclenche lorsqu'un individu entre en contact cutané avec la pierre. Cette action coûte un point de pouvoir définitif à la personne qui a pris en main la pierre. Cette personne sentira comme une décharge lui parcourir tout le corps et ses pensées converger inéluctablement vers un point situé au-delà du temps et de l'espace. Enfin, s'imprimera en lui la très fugitive image du visage d'un vieillard immensément âgé. Alors, tout s'évanouira pour laisser place au décor de l'endroit où il se trouve.

En fait, le contact se sera bien effectué, mais Nodens, constatant que celui qui l'appelle n'est pas seul, décide de ne pas y donner suite. Il ne le rompt pourtant pas totalement et une infime partie de son être reste "à l'écoute" de ce qui peut se passer.

Si toutefois l'investigateur s'avérait être seul lors de ce premier contact avec la pierre, le Gardien des Arcanes pourra éventuellement décider qu'une rencontre avec Nodens peut se produire... ce qui ne serait pas banal...

V. Le Message du Coffret

Toi qui as pénétré en ce lieu, sache quels sont les risques que tu encours...

Un être des plus maléfiques est contenu dans le calice situé dans le tabernacle, à la garde de Dieu.

Sache aussi que moi, Autostène Argapial, ai œuvré afin de détruire ce mal qui ne demande qu'à ressurgir.

Si tu découvres ce message, c'est que nul n'est parvenu à l'annihiler et que le danger existe encore...

Puisse Dieu avoir mis entre tes mains les moyens de cette destruction.

Sinon, cette pierre est le dernier recours, hélas incertain... Prends-la en main sans crainte, elle est notre ultime chance pour que Quelqu'un nous vienne en aide.

Je ne peux t'en dire plus car, crois-moi, c'est pour ton bien...

Dieu Te Protège...

Texte écrit en latin : jet lire le latin - avec un dictionnaire, + 30 %

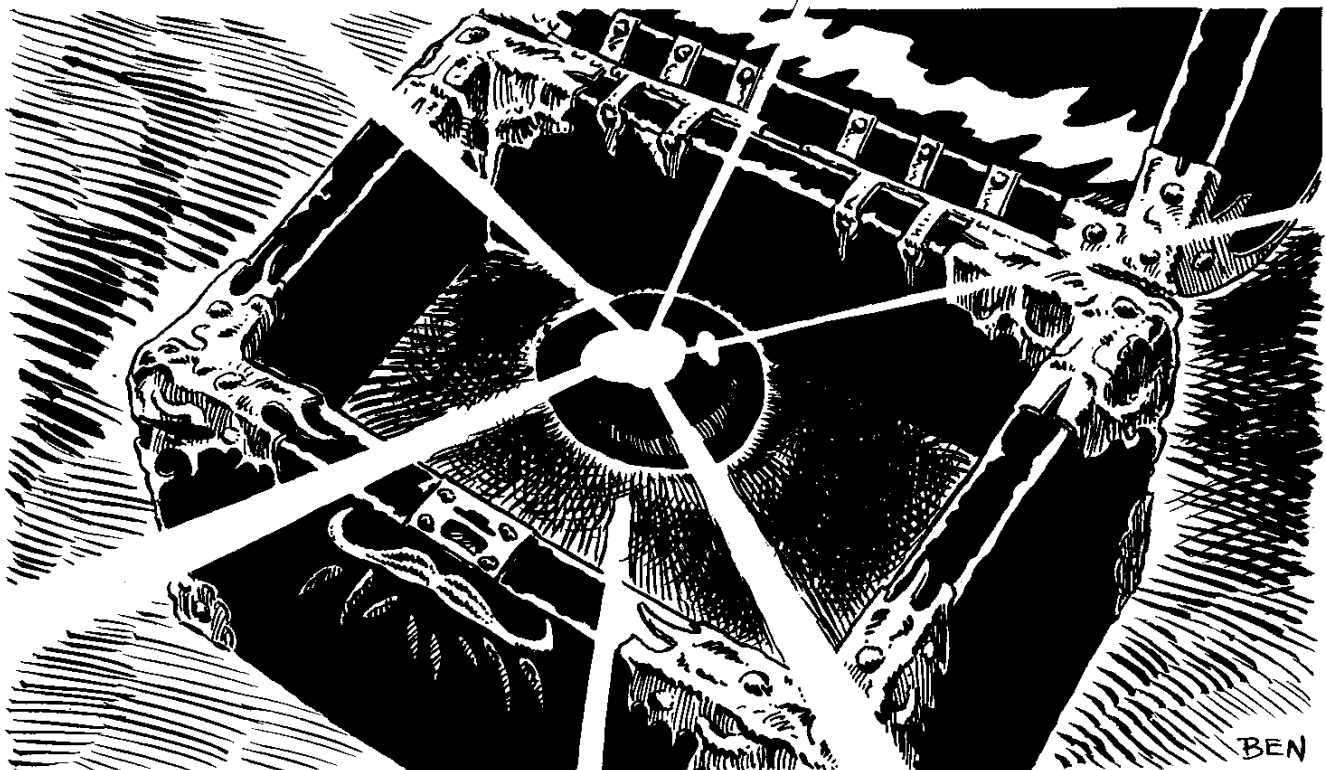
VI. L'ultime Message d'Argapial

Ce lieu recèle le Mal, n'y entre pas si tu ne peux lutter...

Dieu fasse qu'Yvain repose en paix et que le coffret soit à l'intérieur.

Qu'il te donne la force de ne pas Faillir...

texte écrit en latin : jet lire le latin - avec un dictionnaire : + 30 %



LudoBulles

Il fallait bien que Drag'Rad' s'y mette un jour à la BD. Cet univers est d'autant plus intéressant qu'il propose à la fois les scénarios et les images. Que demander de plus dans un jeu de rôle ? Il serait bien sûr tentant, comme dans beaucoup de rubriques de ce genre, de se contenter de donner une liste des nouveautés plus ou moins utilisables accompagnée d'un bref résumé des ouvrages présentés.

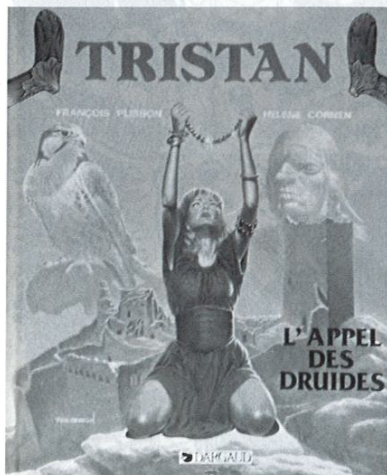
La liste, vous l'aurez, succincte et non exhaustive comme il se doit, mais sans résumé. Le texte sera lui consacré à un nombre restreint d'éléments utilisables avec, selon les cas, quelques explications profitables.

Parmi les BD intéressantes pour un jeu, de rôle ou autre, on peut définir deux catégories que je nommerai : BD d'ambiance et BD de référence. Les premières sont idéales pour en retirer des éléments d'un monde ou d'un univers. Ce sont surtout, mais pas uniquement, des séries.

Des secondes, il est peut-être plus difficile de trouver les éléments constitutifs des premières, mais l'histoire, ou quelques scènes, peuvent donner le point de départ à un scénario ou un événement plus ponctuel d'un jeu. Bien entendu, certaines BD peuvent appartenir aux deux catégories.

Cette rubrique se propose donc d'examiner quelques-unes de ces BD pour vous indiquer ce qu'un joueur ou un MJ peut en tirer. Au chapitre du jour : Tristan (chez Dargaud), l'Almanach (chez Casterman), Donnington (chez Lombard) et la danse de l'ours (chez Lombard).

L'APPEL DES DRUIDES



Après le "Sortilège d'Ysandre" et "L'Île des rois maudits", Hélène Cornen et François Plisson sortent le troisième tome des aventures du ménestrel Tristan : "L'Appel des Druides". La série, autant que l'album en question, permettent de retirer une foule d'éléments intéressants.

L'univers celtique - quoi de plus normal pour la scénariste d'origine bretonne - convient bien sûr particulièrement à "Légendes Celtiques" mais aussi à des jeux qui ont pour cadre le médiéval-fantastique, à condition de ne pas vouloir faire apparaître des monstres à chaque coin de rue.

Il est relativement aisé de produire une carte géographique sur l'ensemble des trois albums, avec un peu d'imagination (il y aura des blancs à explorer). La magie est également présente, mais surtout en toile de fond : on la sent plus qu'on ne la voit. Quelques scènes lèvent un coin de voile sur les rites druidiques.

Le plus difficile est peut-être d'en tirer un scénario. Le couple géographie-druidisme lié au départ des prêtres pour les îles brumeuses (Avalon !) peut toutefois être un point de départ pour quelques aventuriers téméraires qui ne craignent pas la magie druidique pour se lancer à la découverte de ces îles, pour autant qu'elles existent, c'est au MJ de le décider.

L'ALMANACH



Cet album de Jean-Claude Servais date de la fin décembre. Qu'à cela ne tienne, il mérite sa place dans ces colonnes. Un almanach c'est un calendrier d'événements qui émaille, ou plutôt émailleront, l'année. C'est ce principe qu'a adopté l'auteur en présentant une courte histoire pour chacun des mois de l'année.

Douze histoires pour cerner la vie de la France profonde à la fin du siècle dernier. Teintée de magie noire, cette BD d'ambiance permettra à tout MJ de se plonger dans cet univers et de mieux approcher les réactions possibles des villageois face aux rumeurs ou à la vision d'un monstre sorti de l'imagination de Lovecraft.

DONNINGTON

Ici encore c'est l'ambiance qui prime. Roman policier en plein Congo Belge, l'histoire peut, elle, convenir à "DéTECTIVE-CONSEIL". Mais l'idée

maîtresse c'est le Congo, et d'une manière plus générale l'Afrique noire sur fond de colonialisme à bout de souffle.

Cet univers offre beaucoup d'avantages dont, et pas des moindres, celui d'être bien documenté. Les scénaristes - de JdR s'entend - tireraient certainement profit à s'intéresser de plus près à ce continent. La magie y existe, sous des formes différentes il est vrai, et à défaut de monstres il y a une panoplie d'animaux sauvages qui peuvent très bien faire l'affaire. Ceci dit, les XVIIIème et XIXème siècles ainsi que la première moitié du XXème peuvent être le théâtre d'aventures qui vont de la simple exploration - "Dr Livingstone je présume" - aux luttes d'indépendance.

LA DANSE DE L'OURS

Imaginées par Marc Renier, les trois histoires groupées sous ce titre complètent du vocabulaire "contes et sortilèges du Moyen-Age", constituent un support idéal pour tous les jeux qui ont pour cadre cette époque avec ou sans la notion de fantastique.

Renier demeure près du peuple, des paysans. Il est facile d'y cerner la vie d'un village ou d'une ville médiévale. Malgré la brièveté des histoires, les joueurs trouveront quantité de renseignements et surtout d'images illustrant à la perfection cette époque.

L'ouvrage, s'il peut être classé dans la catégorie ambiance, peut aussi l'être dans la catégorie référence. Outre les images qui permettent de visualiser l'environnement avec réalisme, chacune des trois histoires peut faire l'objet d'un scénario ou, à tout le moins, d'une partie de scénario.

Dans la première, deux éléments marquants : le jeu et la triche dans une auberge - observez les réactions des personnages impliqués - et la rivalité entre deux clans, élément digne d'intérêt à lui tout seul.

La seconde et la troisième histoires peuvent toutes deux être intégrées à une campagne. Chacune peut en effet faire l'objet d'une scène : découverte d'un enfant abandonné et fête villageoise.

Les trois histoires mises bout à bout sont également susceptibles de donner un scénario entier. Les personnages-joueurs désœuvrés font le tour des auberges de la ville en quête d'une aventure. Accusés de tricherie lors d'une partie de dés, ils doivent fuir.

En chemin, ils sont tour à tour attaqués et faits prisonniers par un clan puis, réussissant à s'échapper, rencontrent malencontreusement une bande de brigands battant campagne. Après une brève bagarre, ils mettent les brigands en fuite mais se retrouvent avec sur les bras un enfant abandonné par ceux-ci. De qui s'agit-il ? Ils mènent l'enquête... A vous d'imaginer la suite.

Pierre Berclaz

QUELQUES NOUVEAUTÉS DE L'ÉTÉ

La liste qui suit ne prétend pas à l'exhaustivité.

TITRE	SÉRIE	AUTEUR(S)	ÉDITEUR	UNIVERS OU JEU QUI S'EN RAPPROCHE	CATÉGORIE A=AMBIANCE R=RÉFÉRENCE
Aaricia	Thorgal	Rosinski Van Hamme	Lombard	médiéval-fantastique	A (quelques courtes his- toires tirées de l'enfance de Thorgal et de sa femme)
Le retour de Lady Monroe	Les jardins de la peur	Paape, Sohier, Dufaux		horreur	A (pour les amateurs de morts-vivants et autres cultes vaudou)
La mémoire et la boue	Giles de Chin	Ptiluc	Vents d'Ouest	médiéval-fantastique	A
S.O.S. Bonheur 3		Griffon Van Hamme	Dupuis	époque actuelle, futur	A, R (les effets d'une société qui se veut de plus en plus réglementée)
La guerre éternelle 2		Marvano Haldeman	Dupuis	SF	A (intéressantes idées sur l'espace-temps)
Les lumières et la poudre	La révolution française 3	Cothias Temglit	Vents d'Ouest	Aux armes, citoyens !	A, R
Le sourire du Pendu	La marquise des lumières 3	Cothias, Lax	Vents d'Ouest	Aux armes, citoyens !	R
Des oh ! et des Bah !	Robin Dubois 16	Turk, De Groot	Dargaud	Toon	A
Chili con carne		Moliterni, Fahrer	Dargaud	James Bond	R (espionnage dans le Chili de Pinochet)
L'autre rive	L'or du temps 2	Haziot, Baranger	Dargaud	La vallée des rois	A, R (voyage à travers la mythologie égyptienne)

A LA VARENNE ST HILAIRE
RER La Varenne - Chennevières

Ouvert le Dimanche matin
Parking en face

L'ECLECTIQUE

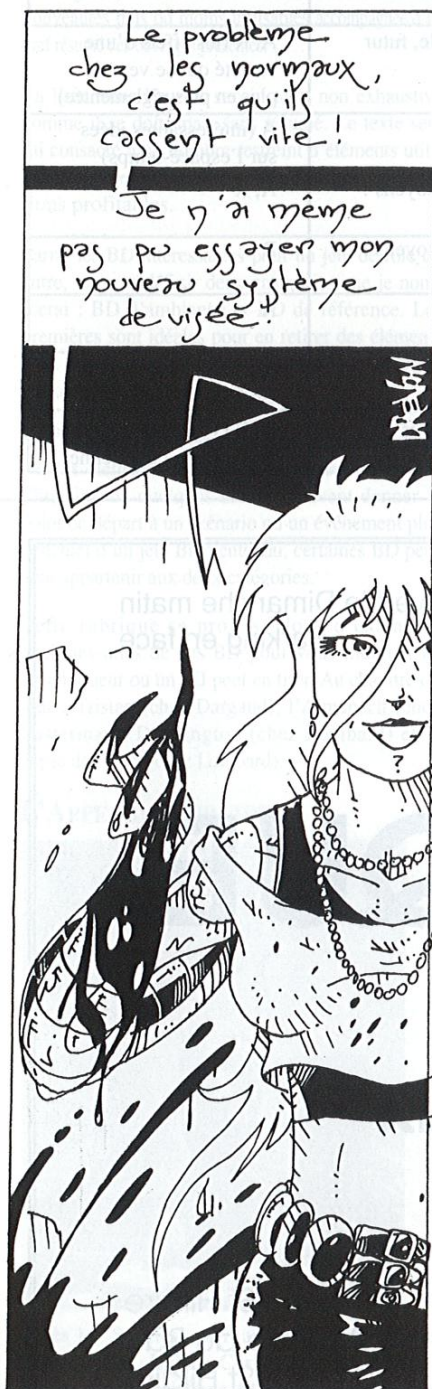
LE Magasin de Jeux

et aussi...
Toute la littérature S.F.
et Fantastique...

Galerie St Hilaire
93 Avenue du Bac
94210 La Varenne St Hilaire
Tél. 16 (1) 42 83 52 23

CYBER PUNK

LA POST-COMBUSTION



Depuis trois ans maintenant une S.F. pas comme les autres s'infilte en France. D'apparence discrète, elle s'est d'abord dissimulée sous les jaquettes des éditions La Découverte avant de gagner Pdf puis J'ai Lu.

Vous pouvez en effet maintenant trouver dans cette collection, *Neuromancien* et *Comte Zéro* de William Gibson, deux premiers romans qui révélèrent au public l'existence de ce mouvement que d'aucun ont baptisé CYBERPUNK. *Neuromancien*, livre fondateur, a ainsi raflé les prix Hugo, Nébula ainsi que le Philip K. Dick en 1985.

Une écriture dense et riche, des idées audacieuses, un univers cohérent, la High-Tech omniprésente, pas de doute c'est bien de la S.F., mais une S.F. comme purifiée, plus proche que jamais de sa source : la Technologie.

Les Cyberpunks se placent résolument dans une évolution de notre société, l'imbrication de plus en plus étroite entre Culture Populaire et Technologie, la High-Tech modifiant toujours plus notre façon de vivre, nos mœurs même, leur S.F. reflète nos Futurs, des Futurs plausibles !

Cybernétique, Biotechnologie, Intelligence Artificielle, Réseaux de Communications, en sont les maîtres mots, des mots qui nous apparaissent encore comme propriété exclusive de quelque Grand Laboratoire de Recherche. Mais peut-être déjà ces mains qui feuilletent *Le Dragon* ont définitivement acquis quelques tons plus noirs, peut-être ces yeux qui le déshabillent adoptent la teinte orange fou de la passion, et ces oreilles que ne viennent pas encore troubler les rugissements, envahies par le Sique Sique Spoutnik dément d'un walkman invisible...

Alors tu peux imaginer l'interface directe homme-réseau visualisant directement dans le centre de la vision le transfert de données ou le programme-virus tueur Russe que tu viens de lancer sur l'objectif de ta passe, COWBOY !

Imagine la foule interlope de la cité de la nuit, le bourdonnement incessant de tous les deals, endorphines de synthèse, amphés, octogones bleus, triangles jaunes, dernière créations des artistes des grands trusts pharmaceutiques.

Visite la ZONE, découvre que l'Homme n'est plus UN ;

Implants, Organes Artificiels, Réflexes Cablés cristal pour le combat de rue, Greffes étranges, font de la foule un monstre étrange et mortel d'où surgissent parfois la lueur d'une optique Kikuyu ou la masse de muscle greffés d'un garde du corps.

Vis une vie plus riche, plus dense, plus dangereuse aussi sous la lointaine domination des Multinationales fanatisées à la Japonaise, les Hosaka, Mitsubishi, ITT, et autre Yakusa en train de supplanter les vieux états régionaux condamnés par leur étroitesse.

Des Multinationales dangereuses car sans morale, dangereuses car compétentes à l'extrême ? Leurs tores réfrigérés n'oublient rien et font toujours *tout* payer...

Outre *Neuromancien* et *Comte Zero* (J'ai Lu n°2325 et n°2483) deux romans immanquables dont l'intrigue se noue essentiellement autour des réseaux et des entités étranges qui les traversent, sont parus également :

- **CABLÉ**, de Walter Jon Williams (Pdf n°437), se situant dans un futur un peu plus lointain que les précédents, décrit les intrigues, les morcellements politiques, les trahisons sur une planète qui a perdu l'espoir, et qui ne voit son salut que dans l'accès à une place en orbite d'où les puissances assèchent la terre.

- **LE SOUFFLE DU CYCLONE**, du même auteur (Pdf n°478), les rivalités économiques, les intrigues politiques, les complexités d'une civilisation humaine ayant atteint les premières étoiles proches et confrontée à une race toute puissante d'extra-terrestres. Un thème classique mais traité à la cyberpunk par un héros qui n'est qu'un "Bêta", clone aux souvenirs périmés de l'original.

- **MOZART EN VERRES MIROIRS**, (Pdf n°451) recueil de nouvelles par un des chefs de file des cyberpunk, Bruce Sterling, des nouvelles toutes très originales parmi lesquelles j'ai particulièrement apprécié *Petra*, de Greg Bear ainsi que celle qui donne son titre au recueil, par l'auteur en duo avec Lewis Shiner.

- **LA SHISMATRICE**, de Bruce Sterling (Pdf n°426), une vision fort convainquante de la colonisation de l'espace proche. Sur deux siècles on voit des cultures s'affronter, disparaître, se transformer à une vitesse hallucinante. Ce nouvel espace disponible, cette nouvelle frontière ayant favorisé le développement de sociétés baroques, étranges bien que parfaitement stables tant que la balance des paiements reste équilibrée !

On peut aussi citer **GRAVÉ SUR CHROME** de William Gibson, publié aux éditions La Découverte qui ne devrait pas tarder à passer en poche tant la traduction française a suivi de près l'édition anglaise, dénotant l'intérêt que suscite ce mouvement dans les maisons d'édition, grâce en soit rendue à ces éditeurs qui nous gouvernent...

ALAIN K. ■

TROUBADOURS, MÉNESTRELS ET BATELEURS



Qu'il s'agisse de Jeux de Rôles ou de Grandeurs Natures semi-historiques, l'un des rôles les plus passionnants est celui de troubadour ou de barde. Pourtant dans de nombreux cas les confusions de termes viennent ternir le plaisir du jeu. Nous allons donc essayer d'y voir plus clair ce qui nous permettra de présenter quelques idées de scénarios intégrant ces personnages.

Histoire et Vocabulaire

D'abord, le **Barde**, figure légendaire de nos ancêtres et que l'Eglise Chrétienne combattrait féroce. Le barde (*bardus*) est une des seules personnes sacrées de la société celte. Les bardes peuvent être itinérants. Ils sont intouchables car on sait que celui qui tue un barde désarmé s'expose à tous les maux de la terre. L'art du barde semble être un art de composition sans interruption : il connaît la trame d'une ou plusieurs légendes et peut improviser des heures durant à partir de cette trame. C'est de la même manière que les aèdes grecs pouvaient chanter pendant des heures ce poème nommé Iliade. Le terme de bardus continue à être utilisé pendant tout le Moyen-Age, mais son impact décline.

A tout seigneur tout honneur, c'est avec les **Troubadours** que commence l'art médiéval proprement dit, au tout début de notre millénaire, vers 1080, avec le premier d'entre eux, Guillaume IX, Duc d'Aquitaine et de Gascogne, Comte du Poitou.

L'art des troubadours est celui du "trouver", qui consiste à trouver les rimes, les phrases, les vers, qui vont permettre de transmettre de belle façon, une idée. Comme le poème n'est pas écrit, il faut, pour qu'il soit connu, le dire. La présentation n'est pas le travail du trouveur, c'est celui du "Jongleur". Lorsque le trouveur n'est pas au sud, dans ce pays chaud où la langue se dit d'Oc, mais au nord de la France, on ne parle plus de troubadour mais de **trouvère**. L'idée est la même, il s'agit de trouver les vers qui seront chantés par d'autres.

Le troubadour est le plus souvent un noble. Cela ne doit pas surprendre car il s'agit d'une tâche d'érudition et donc réservée à ceux qui peuvent avoir une éducation. Parfois, le trou-

badour est simplement au service d'un noble. Il n'est que très rarement itinérant.

L'art du troubadour est un art complexe et difficile à cerner. Il parle le plus souvent d'amour, amour de la femme, amour de la nature et amour de Dieu. Mais c'est surtout dans le domaine de l'amour pour la femme qu'il se définit. C'est lui qui invente le concept d'Amour Courtois. Toutefois ce concept n'a pas grand-chose à voir avec ce que l'imagerie d'Epinal nous en a laissé. L'Amour Courtois est un sentiment où cohabitent l'amour impossible cher aux bardes celtes et l'amour physique le plus cru. Ainsi que le chantait Guillaume IX à propos des Dames Agnès et Ernessem :

*Tant les fotei com ausiretz :
Cen e quatre vint e ueit vetz
pauc no'i rompei mes coretz
E mes arnes !*

Je les foutais tant comme vous l'entendez :
oui, bien 188 fois,
à m'en rompre courroies
et harnais !

Guillaume IX

Une fois le texte composé, il reste à le faire connaître. Et ce n'est plus l'art des troubadours, c'est celui des **jongleurs et ménestrels**. Le terme de jongleur est utilisé à partir du XII^{ème} siècle. Il s'agit d'une personne nomade qui récite ou chante en s'accompagnant d'un instrument de musique. Mais qui ne compose en aucun cas les œuvres qu'il présente. La vie du jongleur est difficile, dans une période où la famine et les épidémies sont nombreuses. Il erre de château en village dépendant des autres pour assurer sa subsistance journalière. Pour le petit peuple, la venue du jongleur est l'assurance d'avoir des nouvelles de l'extérieur. Car il ne faut pas oublier que le Moyen-Age est une période où la plupart des gens ne voyage pas. Ceux qui se déplacent sont les nobles et leurs troupes au cours des campagnes et des pillages qu'ils lancent, et quelques pèlerins en route vers St Jacques de Compostelle par exemple. Les autres, ruraux et citadins restent toute leur vie au même endroit. Seuls les mercenaires et jongleurs traversent parfois la place du village. Les jongleurs racontent le monde, on les nomme parfois "conteurs". Ils décrivent aussi des scènes épiques souvent fort romancées,

parfois, ils répandent la bonne parole désirée par leur seigneur. C'est en particulier le cas pour les jongleurs de Bertrand de Born, qui faisait moult propagande en chanson pour son suzerain, Richard Cœur de Lion. Les ménestrels sont des jongleurs affectés au service d'un seigneur ou d'un très riche bourgeois. Ils ne voyagent donc pas mais ne composent pas plus que les jongleurs.

Les **Bateleurs** sont ceux qui animent de joie les villages. Ils ne donnent pas dans la poésie, plutôt dans les tours d'adresse, d'acrobatie et de force, voire d'escamotage. Le terme de bateleur est utilisé à partir du XIII^{ème} siècle et sera, plus tard, remplacé par celui de saltimbanque. Ce sont les bateleurs qui amusent le petit peuple par des tours simples :

- pratiquer les tours de ce que nous nommons aujourd'hui l'illusionnisme, apparition et disparition d'objets (ou de petits animaux), devinettes...
- jongler au sens où nous l'entendons maintenant,
- faire des sauts périlleux et autres exercices acrobatiques,
- tordre des barres de métal,
- soulever des objets très lourds comme un chariot,
- dressage d'animaux et présentation de monstres complètement ces tours.
- des spectacles pour marionnettes sont souvent présentés.
- Parfois la prostitution est nécessaire à la survie du groupe. Mais il arrive qu'elle soit organisée et systématique.

Les bateleurs et jongleurs sont considérés comme des **forains** par les gens qu'ils rencontrent, c'est-à-dire comme des étrangers au sens étymologique. Ils viennent d'ailleurs et ne resteront pas. On dira longtemps forain pour étranger, jusqu'à ce que l'idée nationale se forge, faisant de l'étranger, non plus celui qui n'habite pas ici mais celui qui n'est pas de la nation. Ensuite, les foires foraines, marchands forains puis fêtes foraines donnent au terme le sens que nous lui connaissons : "itinérant".

Un domaine moins connu est celui du théâtre. Les représentations théâtrales sont courantes dans l'antiquité, tant chez les Grecs que chez les Celtes, que deviennent-elles au Moyen-Age ? Sans doute rien d'autre que de la bouffonnerie, même si le terme de **baladin** en tant que comédien itinérant n'est rencontré qu'à partir du XVI^{ème} siècle.

Une autre pratique courante est celle des **augures** et **divinations**. Il suffit parfois d'un peu d'humour pour classer les augures dans le folklore et l'exclure de la sorcellerie. Mais ce sont aussi des pratiques antérieures à la Chrétienté et celle-ci veille à leur interdire toute influence. Les augures donnés par les vols d'oiseaux ("Un corbeau s'éleva à leur droite indiquant que Lug était avec eux") ne peuvent pas être acceptables pour une Eglise si soucieuse de présenter un Dieu unique. L'art du devin est donc non seulement celui de prévoir l'avenir et de le présenter, mais encore celui de

donner à cette présentation un côté amusant qui lui permet de rester au milieu du chemin entre sérieux et illusoire.

Dernier métier du voyage, celui de **mage** (on dira mage à partir de 1500), qui se présente comme un prêtre astrologue perse.

Là encore, tout l'art est de se présenter comme ayant des pouvoirs de sorcellerie tout en y associant la farce pour ne pas être conduit au bûcher !

Mais où se passent tous ces événements ? Les cirques avec toiles de tente existent-ils comme souvent les joueurs de Hurléments le croient ? Non, pas avant longtemps en tout cas. Les plus professionnels construisent des gradins de bancs en bois qui, installés en plein air, font office de cirque. Sinon le cirque peut avoir lieu dans un théâtre, construction romaine, mais il n'y en a pas partout. Et lorsqu'il y en a, et qu'il n'est pas utilisé pour autre chose, il est nécessaire de gérer un spectacle assez important pour attirer les centaines de personnes qui peuvent y prendre place. Dans tous les autres cas, les représentations, comme toutes les réunions publiques du Moyen-Age, se déroulent soit sur la place du village, soit directement dans l'église. Parfois, si le seigneur le demande, c'est l'enceinte du château qui est utilisée. Mais c'est rarement la grand-salle, sauf lorsque la fête est organisée par le seigneur lui-même. C'est sans doute afin d'éviter toute dépendance (envers seigneurs et Eglise) que les bateleurs se contentent de présenter de nombreux tours publics indépendants. Il faut noter que l'art des troubadours ne sera pas forcément plus acceptable pour l'Eglise, Guillaume IX ayant été même excommunié deux fois !

Modules éclairs

Nous allons maintenant présenter un certain nombre de propositions de modules sur la base de la vie des troubadours et itinérants au Moyen-Age. Ces idées peuvent être intégrées à tous les jeux de Rôles à base historique : Légendes de la Table Ronde, Pendragon, Harnmaster et surtout Hurléments qui concerne directement la vie des itinérants.

1 Leur seigneur demande à un groupe de personnages d'espionner une ville qu'il a décidé de prendre au cours des semaines suivantes. Pour cela il leur conseille de se faire passer pour des jongleurs et bateleurs. Ils devront, jour après jour, donner représentation publique, à eux de trouver les tours et histoires qui maintiendront leur clandestinité. S'ils sont très bons dans ce rôle, peut-être seront-ils invités au château, là les pièges sont nombreux, le seigneur tentera sans doute de les faire parler de ce qu'ils ont vu et connaissent. Gare à eux, quoiqu'il en dise, il a beaucoup voyagé et détectera toute supercherie.

2 Un jongleur récite un poème attribué à Bertrand de Born. Dans ce poème est donné la localisation plus ou moins approximative du lieu où périt le seigneur Henri, ainsi que les circonstances du décès. Pas de doute il indique

comment revenir dans ce marais au cours d'une période assez sèche pour ne pas y périr. Il sera alors possible de retrouver les dépouilles et les trésors que les combattants ont abandonnés en mourant. Conte ou réalité ? Voilà de quoi réjouir tout aventurier qui se respecte. Et si la morale de l'histoire est simplement de stopper les aventuriers dans les marais pour en faire de solides recrues (mercenaires volontaires) pour de prochains pillages, qui y trouverait à redire ?

3 Un riche marchand crie au voleur, un garçonnet s'enfuit une pomme à la main. On ne dénie pas aisément la justice. Mais vraiment, est-il possible de vouloir couper la main de ce fils de bateleur pour une simple pomme ? L'affaire n'est peut-être pas si simple, le marchand ne veut-il pas plutôt attirer la colère sur les bateleurs pour s'emparer du peu qu'ils possèdent ? Et dans ce cas, ceux qui se mettent sur son chemin ont-ils les moyens de lui résister ? Ne représentent-ils pas eux-mêmes un butin suffisant ?

4 Les personnages rejoignent sur la route une troupe de bateleurs et jongleurs, feront-ils route ensemble pour apprendre les nouvelles du monde et se défendre efficacement contre ces maraudeurs qui les attendent au coin du bois ?

5 Au cours d'une représentation bouffonne dans une église, un villageois est pris à partie par l'un des amuseurs qui le traite de voleur. Au lieu d'en rire, le rustre (qui n'a rien à se reprocher) se jette sur le bouffon et le frappe violemment. Il s'ensuit une bataille générale à laquelle les Aventuriers sont inévitablement mêlés. Assommez-les s'ils font mine de s'enfuir. Les bateleurs réussissent à s'esquiver et font route toute la nuit pour éviter la justice du lieu. Malheureusement pour les Aventuriers, il y a eu un mort (le rustre) et ils sont accusés comme complices du meurtre et "forains". On va donc les juger. Mais peut-être pourront-ils s'échapper avant leur condamnation à mort, à moins que le seigneur ne les oblige, en échange de leur vie, à lui rendre un "petit service".

La Caravane

Plus précisément quelques idées pour ceux qui font jouer à Hurléments.

6 Alors que la caravane est au repos dans une forêt touffue, une troupe de mercenaires vient à passer. L'Initié a bien du mal à les distraire de leur idée immédiate de pillage et de viol. Il ne trouve rien d'autre à leur proposer que la possibilité de divertir leur seigneur au cours de la veillée le soir même. Les mercenaires finissent par accepter, cela n'empêche pas de revenir demain pour piller ! Il ne reste que les personnages auprès de l'Initié à ce moment, c'est ce groupe qui aura charge d'amuser et distraire le seigneur local pour que celui-ci protège la caravane. Impossible ?

7 Un troubadour (ou trouvère si vous ne vous sentez pas en mesure de parler la Langue d'Oc) compose en son petit château une ode à sa belle.

*Non es mervavelha s'ieu chan
Mielhs de nulh autre chantador,
Que plus mi tra'l cors ves amor
E mielhs sui faitz a son coman...
Car de vos sai, domna, que'm ve
Tot quant ieu fatz ni dic de be.*

L'ode est magnifique et la jeune femme en sera certainement charmée. Hélas elle réside à des lieues de là et le nobliot ne peut pas quitter son domaine si longtemps (troubles, peurs locales). Aussi demande-t-il à celui des personnages qui a la plus belle voix de chanter le poème à la jeune fille. Il suffit pour cela d'y aller et de trouver la belle. Mais les choses ne sont pas si simples car elle est maintenant enfermée dans un couvent pour avoir osé accepter l'amour de notre troubadour !

8 Deux chevaliers-rats mettent au point un numéro de marionnettes. Mais le spectacle présenté paraît insultant pour un seigneur local. Il les fait arrêter. La caravane est tenue à quitter les lieux au plus vite. Les deux chevaliers savent qu'ils peuvent s'enfuir et le font savoir si besoin est. Mais il faut leur fournir une couverture (casser les portes ou soudoyer les gardes ou...) pour qu'ils n'apparaissent pas aux yeux de tous comme des sorciers, risquant en cela de faire poursuivre et massacrer la caravane. C'est à cette tâche que vont être dévolus les Aventuriers.

9 Ils arrivent dans la petite ville de Ribérac. L'année précédente, des bateleurs s'y sont produits. Ils étaient accompagnés de plusieurs prostituées et la vérole a sévi dans la population masculine d'abord, mais féminine aussi ensuite. La mort a emporté son lot de jeunes gens et le chapelain, plus éclairé qu'il n'y paraît, a correctement déterminé l'origine du fléau : le péché ! Lorsque la caravane se pré-

sente il commence à sermonner les gens. Puis il demande que l'on brûle la caravane puisqu'elle contient des femmes qui par leurs charmes vont encore attirer la mort sur la ville. Il faudra s'engager à éviter tout contact physique avec les autochtones pour rester en vie. Mais les jeunes hommes de Ribérac ne sont pas du tout d'accord pour se passer des services des prostituées (ils ne savent pas qu'elles ne le sont pas), eux qui en ont "tant besoin". De même l'un de vos aventuriers ne risque-t-il pas de tomber amoureux de la jolie Flore, déchaînant à nouveau les colères de ce brave chapelain ?

Tout ce qui concerne les troubadours et ménestrels gagne à être joué en "role-playing" c'est à dire que les poésies peuvent être lues ou dites, les plaisanteries faites... cela donne beaucoup plus de vigueur au jeu.

Mais si le joueur ne se sent pas à son aise pour réciter un poème, ne le forcez pas, je sais, par expérience que cela peut vraiment nuire à l'ambiance !

Pour finir un joli poème, une "alba" d'origine inconnue avec une traduction de Henri-Irénée Marrou.

*En un vergier sotz fuelha d'albespi
Tenc la dompna son amic costa si,
Tro la gaita crida que l'alba vi :
Oi Deus, oi Deus, de l'alba ! Tant tost ve !*

*Plagues a Dieu ja la nueitz non falhis,
Ni'l mieus amics lonh de mi no's partis,
Ni la gaita jorn ni alba ne vis :
Oi Deus, oi Deus, de l'alba ! Tant tost ve !*

*Bels dous amics, baizem nos, eu e vos,
Aval els pratz on chate'ls auzellos,
Tot o faisam en despeit del gilos :
Oi Deus, oi Deus, de l'alba ! Tant tost ve !*

*Bels dous amics, fassam un joc nouvel,
Ins el jardì on chanton li auzel,
Tro la gaita toque son caramel :
Oi Deus, oi Deus, de l'alba ! Tant tost ve !*

En un verger, sous aubépin feuillu
Tient la dame son ami tout contre elle,
Tient que le veilleur crie que l'aube a vu :
O Dieu, O dieu, cette aube si tôt vient !

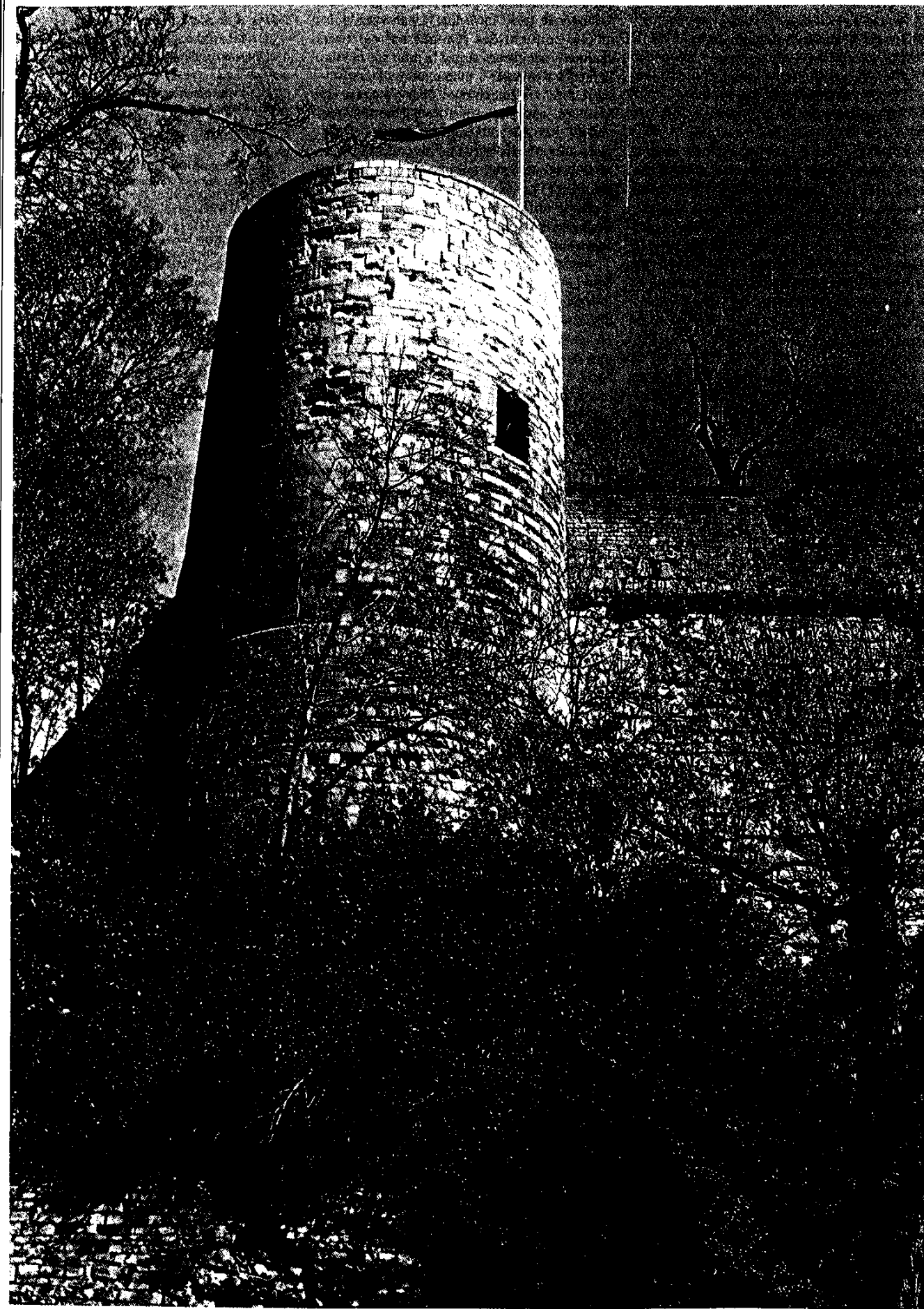
Plût à Dieu que la nuit n'ait point fini,
Que mon ami n'ait pas loin de moi à partir,
Que le veilleur ne vit ni jour ni aube :
O Dieu, O dieu, cette aube si tôt vient !

Beau dous ami baisons-nous, moi et vous,
Dans la prairie où chantent oisillons.
Faisons tout ça en dépit du jaloux :
O Dieu, O dieu, cette aube si tôt vient !

Beau dous ami, remettons ça un coup,
Dans le jardin où chantent les oiseaux,
En attendant que le veilleur flageole :
O Dieu, O dieu, cette aube si tôt vient !

Finn ■





Lycanthropie

superstition, folie ou transformation ?

Entendez-vous ce hurlement strident s'élever dans la nuit claire de la pleine lune ? Prêtez l'oreille et vous pourrez emplir votre cœur de l'immense tristesse qui émane de ce chant issu du fond des âges. Même si l'on sait à présent que les loups ont tous disparu de nos contrées, que leurs hurlements ne constituent qu'un mode de communication, il n'en reste pas moins qu'un frisson parcourt inévitablement l'échine de celui qui vient à les percevoir.

Oh là, mais... ! Retendez l'oreille une fois encore ! Cette fois, un nouveau hurlement s'élève, mais il ne semble pas exactement identique aux précédents... plus rauque... plus douloureux... plus proche, aussi... Se pourrait-il qu'un varou, un versipelle, une galipot, bref qu'un loup-garou ait surgi de la nuit obscure pour venir troubler notre sommeil et hanter nos rêves ? Mais s'il ne s'agissait encore que de nos rêves, nous n'aurions pas vraiment de raisons fondées d'avoir peur ou d'être fascinés par cette figure monstrueuse (quoique...). Alors mettez-vous à frissonner et à trembler puisque, comme vous allez pouvoir le constater de suite, certaines réalités de ce bas-monde se révèlent parfois plus surprenantes que nos cauchemars les plus fous ! Car en effet, loin de n'être que l'objet de vagues superstitions folkloriques imaginaires ou illusoire, de nombreux textes venus de diverses cultures anciennes (ou actuelles), à commencer par la nôtre, témoignent de la croyance tenace - et de *faits* - qui attestent la réalité du phénomène de la transformation de l'homme en loup. Aussi, avant d'esquisser un sourire dubitatif, considérez ces quelques exemples choisis parmi tant d'autres, qui risquent fort de vous déconcerter. Voyez plutôt :

Certains auteurs gréco-romains antiques comme le géographe Pausanias révélèrent l'existence en Arcadie, l'une des régions les plus sauvages de Grèce, de confréries d'hommes qui se transformaient en loups pendant neuf années après avoir mangé de la chair humaine au cours d'un banquet donné en l'honneur d'un obscur dieu loupin apparenté sur le tard à Zeus. D'autres comme l'écrivain Petrone dans le *Satyricon* décrivaient la transformation d'un soldat de l'armée romaine en loup après qu'il se fût débarrassé de ses vêtements sous les yeux du narrateur.

Plus près de nous, en France, on entendit parler de loups-garous dès le début du Moyen-Age ; mais c'est au cours des XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles que le phénomène prit les allures d'une véritable épidémie : au moins 30 000 cas furent relevés entre

1520 et 1630 (non, vous avez bien lu, nous n'avons pas laissé traîner un zéro de trop !)... Les comptes-rendus de certains procès de l'époque en témoignent : ainsi, en 1521, deux bergers accusés de sorcellerie déclarèrent devant l'assistance pétrifiée s'être volontairement transformés en loups. L'un d'eux, un dénommé Pierre Burgot, confessa qu'un jour d'orage, alors que son troupeau s'était débandé, il vint à s'égarer en le recherchant et trouva sur son chemin un "homme noir" qui lui promit de rassembler ses bêtes s'il prêtait allégeance au diable. Après avoir d'abord refusé comme il se doit, Burgot finit par accepter. Du coup, deux ans durant, son troupeau fut protégé de toutes les calamités, et comme tout allait si bien, ma foi, il se plut à oublier dans un recoin de sa mémoire la rencontre insolite qu'il avait faite. Mais alors se présenta à lui Michel Verdun, l'autre accusé, qui lui demanda de renouveler son serment au diable contre une grosse somme d'argent. Burgot accepta de nouveau, et l'autre l'emmena un soir dans une clairière où il lui dit de se dévêtir pour l'enduire d'un onguent ; le résultat ne se fit pas attendre : "Je marchais à quatre pattes, et mes membres étaient velus et couverts de longs poils ; je courais aussi vite que le vent, mais seulement avec l'assistance du diable. (...) Michel, s'étant oint de même fut emporté lui aussi d'une telle vitesse, que l'œil avait peine à le suivre. Après être restés une heure ou deux en telle métamorphose, nous retournâmes à notre première forme..." Par la suite, tenez-vous bien, les accusés avouèrent avoir copulé avec des louves, dévoré une enfant de quatre ans et une femme, étranglé une jeune fille avant de sucer son sang, égorgé une chèvre avec un couteau... Hem... Un couteau ?! Jusqu'à preuve du contraire, les pattes du loup ne sont pas vraiment faites pour tenir des ustensiles de cuisine... Par ailleurs, la suite du procès relaté nous montre que les deux accusés se contredirent lorsque les juges leur demandèrent des détails, ce qui jette, nous sommes obligés de l'admettre, quelques doutes sur la véracité de leurs dires (qu'à cela ne tienne, ils n'en furent pas moins condamnés par le tribunal de l'époque à être brûlés vifs sur le bûcher). Il y a lieu de penser que les accusés confessèrent tout ce que leurs tortionnaires, forts de leur bon droit et de leur bonne conscience chrétienne, voulaient les amener à avouer.

Peut-on conclure que les 30 000 cas recensés étaient tous faux ou que le mythe du loup-garou ne repose sur aucune donnée réelle ou fiable de quelque nature ? Rien n'est moins sûr. D'une part, on peut considérer, comme certains théologiens des XVI^{ème} et XVII^{ème} siècles français, que les accu-

sés de lycanthropie croyaient véritablement se transformer en loup après que leurs sens aient été abusés par l'absorption de liqueur ou d'un onguent aux propriétés hallucinogènes mystérieuses (c'est le cas ci-dessus semble-t-il). D'autre part, il suffit de prendre compte d'un fait rapporté au *Daily Telegraph* en... 1949 par l'un de ses correspondants pour admettre devant l'évidence qu'il y a, fort probablement, quelque chose "là-dessous" : le correspondant relata en effet que la police italienne tomba nez à nez dans les jardins du centre de Rome avec un homme couvert de boue grattant la terre avec ses mains ; il l'avait alertée en poussant des hurlements à la pleine lune... Amené à l'hôpital, il avoua que, depuis trois ans, il perdait régulièrement conscience aux périodes de pleine lune et se retrouvait déambulant dans les rues sans pouvoir se contrôler.

Amusant non ? Mais certes contrariant également pour nous, hommes policés du XX^{ème} siècle finissant, d'être les témoins presque directs d'un mythe aussi archaïque, qui nous rappelle que la démarcation entre l'homme et l'animal n'est peut-être pas aussi nette que l'on se plaît à le penser. Cependant, on note ici que l'homme hurlant dans les jardins de Rome ne s'est pas, lui non plus, véritablement transformé. Dès lors, il est tentant de considérer généralement la lycanthropie comme une forme de folie, une maladie nerveuse perçue au XVII^{ème} siècle comme une manifestation fantaisiste de la "Mélancolie", toujours d'après nos théologiens français. Aussi, superstition, illusion des sens, folie ou transformation, le débat reste ouvert. Mais alors que de nos jours on serait enclin à invoquer systématiquement la psychanalyse, il se pourrait que l'une des solutions au problème se trouve en définitive dans certains pouvoirs occultes que le monde des rêves peut exercer sur l'homme, si l'on se réfère à certains savoirs traditionnels en provenance de l'Inde (notamment) qui donnent cohérence à certains autres témoignages relevés au cours de l'histoire de France du Moyen-Age jusqu'à nos jours... Mais nous n'allons pas tout vous dévoiler ici. Nous préférons vous donner rendez-vous dans le numéro un de *Hurlélune*...

Bertrand Coquio ■

JEUX DE

SUR LE HAUT-PLATEAU DESERTIQUE... 19 juin 1989, nuit de pleine lune, quelque part...

Un groupe de créatures d'apparence humaine, aux visages étrangement marqués par un amalgame de rires et d'intense réflexion, perpétuent un insolite rituel autour d'une table de cuisine. Ouvrant l'un après l'autre de fascinants coffrets aux couleurs chatoyantes, ils en extraient de minuscules artefacts, qu'ils manipulent avec soin et délectation, ponctuant leurs gestes de phrases sibyllines...

"Tu passes ton tour...", *"Je relance de cent-cinquante..."*

"Je zappe...", *"Je donne deux Epices à la Guilde..."*

Soudain, tout près, le téléphone sonne, impromptu et perturbateur. A contre cœur, deux des protagonistes se lèvent et décrochent le combiné, ensemble.

Voix Caverneuse : Allo, Serge Laget, Pierre Cléquin...?

Ici le seul et unique Dragon Radieux ! Cela vous dit quelque chose ?

Les Deux Compères : Euh... oui oui, bien sûr ! C'est à quel sujet ? Vous vous rendez compte que nous nous dérangez en pleine partie de Dune...?

Le Dragon : Justement, messieurs, justement ! Figurez-vous que, dans Notre grande mansuétude, mû par notre perpétuel souci de ne pas voir Nos lecteurs succomber d'un cruel manque d'informations, Nous avons décidé d'ouvrir les colonnes de Notre radieux magazine à tous ces objets que d'aucuns dénomment "Jeux de Plateau", "Boardgames", "Jeux de Société"...

Le Cléquin : En voilà une idée qu'elle est bonne, ô Grand Gourou Ludique !

Le Dragon : Je ne vous le fais pas dire, aimables vermineux ! Et, après une longue et périlleuse enquête, émaillée d'impitoyables tests extra-sensoriels, J'ai dû Me rendre à l'évidence : c'est vous qui avez été choisis pour accomplir cette tâche !

Le Laget : C'est trop d'honneur, bel animal, mais...

Le Dragon (énervé) : Il n'y a pas de mééh qui tienne, ou Je vous avale tout crus ! Présentez-vous demain à l'aube devant Mon antre, avec huit pages géniales et passionnantes...

Le Téléphone : Clic.

Le Cléquin : Fort bien, mon cher Empereur, il va falloir en finir plus vite que prévu avec ces diables de Fremen...

Le Laget : Justement, mon doux Harkonnen, justement, je voulais nous entretenir en privé de la situation qui règne dans le Sietch Tabr!...

Voilà comment les deux modestes fous de jeux en tous genres que nous sommes ont été soudain transformés en une abracadabrante entité au goût-étrange-et-venu-d'ailleurs, le Ludo-Rédacteur Garou Bicéphale. Etonnant, non...?

Mais du calme, bande de petits voyous, rangez donc ces épées à deux mains, si vous le voulez bien ! Remplacez vos pisto-lasers à plasma fluo-chlorés (et la couche d'ozone, bon sang !) dans la sacoche de votre mob interstellaire !

Nous ne vous voulons que du bien !

Et pour vous prouver nos aimables intentions, nous allons immédiatement nous fendre d'un petit laïus dans le genre "édito-avertissement-prologue", à faire pâlir d'envie tous les rédacteurs du monde connu...

Notre propos est simple autant qu'immense : vous faire partager, avec plaisir et enthousiasme, l'une de nos passions majeures, le jeu, encore le jeu, toujours le jeu...

Jeux de Société, de Cartes, de "Plateau", de Dés, de Boîtes, et tutti quanti...

Jeux simples, compliqués, intelligents, bêtes et méchants, français, anglais,

transylvaniens, pour les petits comme pour les grands...

Jeux d'hier, d'aujourd'hui, et de demain...

Cependant, malgré (ou à cause de...) l'incommensurable vastitude du sujet, notre désir n'est pas de vous perdre dans une exhaustive encyclopédie... D'autant que, par les temps qui courent, les quelques pages généreusement octroyées par compère Dragon ne pourraient y suffire. Saviez-vous que, par exemple, près de cent nouveaux jeux auront déferlé sur le marché français en 1989 ? Bien entendu, cela réjouit nos tendances ludomaniaques... Mais, face à ce flot d'informations à transmettre, nous prendrons le parti d'une subjectivité sélective passionnelle, plutôt que de nous ennuyer (et vous avec !) dans une succession de brefs descriptifs techniques, objectifs certes, mais trop fades à notre goût.

Nous vous parlerons également de tout ce qui fait le jeu : les créateurs ("professionnels" ou non), les éditeurs, les activités d'animation, et les initiatives diverses qui contribuent actuellement à développer l'activité ludique.

Sans oublier l'essentiel : vous, les joueurs, et vos jeux.

Une certaine expérience (eh oui, tout petits déjà...!) nous amène à penser que le jeu fait partie intégrante de ce que nous appellerons pompeusement le patrimoine culturel. Cela ne date pas d'aujourd'hui, et nous ne nous étendrons pas maintenant sur les mille exemples motivant cette affirmation. Tout le monde, d'une manière ou d'une autre, a joué, joue et jouera... Or, paradoxalement, alors que le monde du jeu est en plein développement, certains de ses aspects tendent à se calfeutrer derrière les soi-disant limites de la spécialisation. Joueurs de tous poils, ne nous donnons pas la main (pas question de lâcher mes cartes)... mais évitons d'enfermer notre passion et les plaisirs qu'elle nous procure dans un ghetto de pseudo initiés ! Que les "rôlistes" redécouvrent les joies simples d'un bon vieux Morpion, et que les exclusifs du Scrabble aillent de temps en temps s'aventurer au fond d'un donjon !

Il y a mille et mille choses à découvrir et à dire en ce domaine : tous les vieux jeux de notre enfance, toutes les variantes et dérivations, tous ces "passe-temps" d'ici et d'ailleurs, et toutes ces inventions qui dorment au fond des tiroirs... nous avons envie de les explorer avec vous !

Bref, depuis que ce cher Dragon nous a si aimablement conviés à étaler notre prose ludique devant vos yeux (que nous voyons déjà ciller de fatigue à la lecture de ce préambule...), les idées de rubriques et de thèmes à traiter (de tous les noms, même les plus gentils !) se bousculent... Des Dossiers passionnants, des Bancs d'Essai fulgurants, le Top-Jeux, le grenier aux Trésors, les Billets d'Humeur, le Tiroir aux Variantes...

Mais nous attendons surtout avec impatience toutes vos remarques, suggestions, envies, critiques, et même idées géniales, qui nous aideront à faire de ce premier essai une chronique régulière, et de plus en plus importante.

Merci de votre aimable attention,

ludiquement vôtres,

Serge Laget et Pierre Cléquin ■

P.S. : Au moment où nous écrivons ces lignes, nous apprenons la disparition (momentanée ?) de la revue Jeux et Stratégie. Ne reculant devant aucun poncif, surtout lorsqu'il sert à exprimer un sentiment sincère, nous tenons à remercier ici les initiateurs et collaborateurs de ce magazine qui, malgré divers défauts n'ayant entaché ses nombreuses qualités, a très largement contribué pendant dix ans à l'extension de notre "culture ludique", et à la démultiplication de notre passion. En souhaitant que, tel le phénix...



PLATEAU

PICTIONNARY AU BANC D'ESSAI

JEU : je retourne le sablier. Vous avez une minute pour trouver ce que j'ai dessiné...



Si vous avez prononcé le mot "Pictionary", bravo ! Vous êtes déjà conquis : ce jeu va vous plaire. Pictionary c'est simple, excitant, rapide, tordant, culturel, américain, ça se vend bien, c'est à la mode ; en bref, c'est génial et bien sûr... copié. Incroyable, non ?

SIMPLE : on y joue par équipes de deux. Chaque équipe se déplace sur un parcours composé de cases de couleurs différentes et doit, pour gagner, parvenir la première sur la case d'arrivée. Pour avancer, il faut, grâce à de rapides croquis, faire deviner à son partenaire le mot inscrit sur la carte que l'on a tirée du sabot. Chaque joueur de l'équipe est alternativement chercheur ou dessinateur. Si le chercheur parvient à identifier le mot à trouver en moins d'une minute, l'équipe continue et relance le dé, sinon elle passe la main à l'équipe suivante. La couleur des cases sert à déterminer la catégorie du mot que vous aurez à découvrir : lieu, personnage, animal, objets inanimés, actions...

La règle du jeu tient pratiquement dans la phrase inscrite sur la boîte : un mot en un coup de crayon !

EXCITANT : le piment du jeu est assuré par les défis. Si vous tombez sur une case rouge ou si le mot que vous devez croquer est précédé d'un triangle noir, c'est un défi, toutes les équipes vont jouer en même temps ! Les dessinateurs prennent connaissance du mot à trouver et le sablier est retourné. La première équipe qui identifie le mot prend le contrôle du dé. Précisons que les chercheurs peuvent regarder les croquis des autres joueurs. C'est là que l'on voit les plus réservés se déchaîner : ceux qui se lèvent pour mieux voir, ceux qui s'assoient sur la table, ceux qui prononcent un mot approchant et qui permettent à un adversaire de trouver et pour finir ceux qui incendient leur partenaire parce que vraiment son dessin ne ressemble à rien...

RAPIDE : une partie moyenne dure environ une heure et si les "paires" qui jouent ensemble se connaissent et sont "rodées", cela peut même aller beaucoup plus vite ! En effet, chacun a sa manière de croquer les mots et un temps d'adaptation est toujours nécessaire entre les deux partenaires d'une même équipe.

TORDANT : quand une autre équipe est sur la sellette, ne vous privez pas du plaisir de regarder le mot qu'ils ont à découvrir : avec le mot "cheveux" à faire découvrir à son partenaire, on a vu un dessinateur se les arracher car son coéquipier a tout dit : chevelure, coupe, coiffure, perruque, moumoute, tonsure, bigoudis, frissette, accroche-cœur... tout sauf le mot fatidique "cheveux". Rageant non ? Les villes ou les pays sont toujours de grands moments ainsi que les animaux et les personnages célèbres. Plus les joueurs s'excitent, plus la qualité du dessin baisse, les mines cassent et les blocs de papier défilent. La palme revient à ceux qui, lors d'un défi, lisent le mot de travers. Pour "truie" par exemple, alors que chaque dessinateur s'applique à représenter

un cochon avec des mamelles, un seul dessine, imperturbable, un poisson pour faire trouver à son coéquipier le mot... truite !

CULTUREL : pour satisfaire à la sempiternelle ambition : apprendre en jouant, Pictio semble tout aussi convainquant que nombre de jeux de questions qui ont fait fureur ces derniers mois. Savoir dessiner un mot demande d'en comprendre précisément le sens, sans cela votre partenaire risque de vous réciter toute la liste des synonymes. D'autre part, dans les défis où il faut être le premier à trouver, ce n'est pas le meilleur dessinateur qui fait gagner son équipe mais celui qui va à l'essentiel. Il faut aussi souvent procéder par associations d'idées. Si vous ne savez pas, par exemple, dessiner avec précision la silhouette d'un animal, il vous faudra trouver un élément de décor qui sera suffisamment significatif. Une otarie se découvre plus facilement avec un ballon sur le nez.

AMÉRICAIN : ce jeu a été créé par Rob Angel et est édité par Parker.



BIEN VENDU : avec environ une quinzaine de millions d'exemplaires vendus et ce dans nombre de pays, Pictio entre avec honneur dans la catégorie des jeux grand public. Copié, recopié et rerecopié, ses qualités sont indiscutables et sa réussite commerciale assurée.

A LA MODE : après un succès tel que celui de Trivial, il fallait trouver un jeu qui saurait éclipser un peu son aura pour s'imposer au public et aux médias. C'est chose faite avec Pictio et c'est une belle réussite.

GÉNIAL : pour nous résumer :

- Tout le monde peut jouer. Les règles sont archi-simples et comprises en cinq minutes.
- Pas besoin d'être un dessinateur professionnel. Les complexes du crobard ont leur place.
- Ambiance assurée. Très prenant quant tout le monde cherche. Très marrant quand les autres cherchent.
- Arrive à point sur le marché, après la réussite de Trivial Pursuit. C'est suffisamment le même type de jeu pour assurer le lien et suffisamment original pour se démarquer et refaire un succès commercial.

COPIÉ : quand on est éditeur et que l'on veut gagner beaucoup d'argent avec les jeux, il faut : soit dénicher la perle rare, soit... se dépêcher de copier. Après une ribambelle de jeux de questions inspirés du Trivial, nous allons avoir droit à la série Pictio. Inévitable. Fort bien,

n'entrons pas dans la polémique pour savoir si cela est bien ou mal et voyons plutôt si ces "petits frères" apportent un plus. Il existe en France trois jeux : *Images* (édité par Schmidt), *Croc'Images* (édité par Dumbo) et *Dessins c'est gagné* (édité par Milton Bradley) qui devrait sortir bientôt et qui reprend le titre de l'émission télévisée de 12h 30 sur A2 présenté par Patrice Laffont. Dans *Images*, l'avantage est de pouvoir choisir entre la version par équipe et la version individuelle. Chacun dessine à son tour, avec pour but de faire deviner le mot en question à un des autres joueurs. Celui qui trouve avance alors son pion, de même que le dessinateur. Sympa car tout le monde joue en même temps. D'autre part, si l'on est cinq à vouloir jouer, il est préférable de choisir la variante individuelle plutôt que de faire deux équipes avec un nombre de participants différent, ce qui est toujours un peu bancal. Par contre l'idée de mettre deux sabliers (un de 30 secondes et un d'une minute) qui permettent aux joueurs d'avancer d'une ou deux cases selon la rapidité avec laquelle ils répondent, ne me semblent pas vraiment judicieuse. On a autant de mérite à trouver un mot difficile en une minute que certains mots très simples en trente secondes.

Dans *Pictio*, l'existence de cases "difficiles" est bien. Il n'y a aucune commune mesure entre le fait de croquer le mot "nez" et le mot "bissextile" ou "collet-monté". Malheureusement, trouver les mots classés dans la catégorie difficile n'accorde aucun bonus ; dommage... et frustrant !

Hormis l'idée de créer une catégorie "expression et nom-composés", *Croc'Images* ne nous a pas vraiment emballés.

Quant à *dessinez c'est gagné*, nous ne l'avons pas testé mais espérons qu'il reprendra l'idée sympa de l'émission télévisée : dans un temps donné (2 mn) l'équipe doit trouver le plus de mots possibles avec l'autorisation de passer deux fois sur des mots qui font caler le chercheur.

En conclusion, il n'y a pas de grandes différences entre ces trois jeux et les copieurs n'ont pas fait preuve d'une originalité remarquable. Le plus gros reproche que nous ferions à Pictio est la grande part laissée au hasard par le tirage du dé (chose, d'ailleurs, qui a été rectifiée dans *Images* et *Croc'Images*). Aussi nous ne résisterons pas à la tentation de vous proposer une variante pour éliminer ce petit défaut.

PICTIOPARI : chaque fois qu'une équipe identifie un mot, elle avance son pion jusqu'à la case suivante. Quand il y a un défi, le dessinateur qui tire la carte choisit un nombre de un à six. L'équipe gagnante avancera alors du nombre de cases équivalent à l'enjeu fixé. D'autre part, une réussite sur une case difficile (verte) permet d'avancer sur la case verte suivante (5 cases plus loin). Pour un défi sur une case difficile, l'enjeu peut aller jusqu'à 12 cases.

Pour conclure, nous espérons que bientôt l'éditeur commercialisera une version junior, car ce jeu plaît beaucoup aux enfants. La version adulte comporte cependant des mots un peu difficiles pour eux : appentis par exemple, n'entre pas forcément dans le vocabulaire d'un enfant de 10 ans.

Rome, an 45 avant Jésus-Christ... Toute la ville est en liesse. Caesar Imperator, pour célébrer son cinquième Triomphe, celui de la bataille de Bunda, où il s'illustra en fondant le premier au cœur des troupes ennemies, a ordonné cinq journées grandioses de courses d'attelages dans le Circus Maximus !

Plus de cent mille spectateurs se pressent sur les gradins de l'immense édifice. La foule en délire acclame les auriges, qui déploient toutes leurs forces à contenir leurs coursiers devant la tribune impériale, d'où viendra le signal du départ.

Soudain, sur un signe discret et néanmoins auguste de l'empereur Caesar, le magistrat délégué aux courses jette sur la piste le morceau d'étoffe blanche, alors que résonnent les trompes, à peine audibles dans l'immense clameur qui s'élève de la multitude... Sur l'hippodrome, dans une gerbe de sueur et de sable ocre, les quadriges rutilants entament leur folle ronde...

Voilà dans quelle ambiance, à condition de déployer la dose minimum d'imagination convenant à ce genre de divertissement, vous allez plonger en jouant à *Ave Caesar* !

DESCRIPTION DU JEU

- Un plateau comportant deux pistes, une sur chaque face.
- Six petits chars en plastique coloré.
- Six jetons "sesterce", aux mêmes couleurs que les chars.
- Six jeux de cartes, également aux mêmes couleurs, marquées de chiffres de 1 à 6 (quatre de chaque).

BUT DU JEU

Pas de surprise... *Ave Caesar* est un jeu de course, et le but est donc de finir premier ! Mais une partie comprenant plusieurs courses, il faut être le premier... du classement général.

MÉCANISMES

Mise en place d'une partie : on commence par placer le plateau de jeu sur la face portant le circuit correspondant au nombre d'attelages en course (3 ou 4 d'un côté, 5 ou 6 de l'autre). Chaque joueur reçoit un char, ainsi que le sesterce et les cartes de la même couleur. Les attelages sont placés derrière la ligne de départ, la course commence !

Déroulement d'une course : chacun mélange son paquet de cartes, prend les trois premières, qu'il regarde sans les montrer aux adversaires.

Chaque joueur à son tour doit jouer une de ses cartes, et avancer son char d'autant de cases que le chiffre indiqué. Cette carte est remplacée par la première de son talon.

Modalités de déplacement : classiques à ce genre de course sur circuit divisé en cases : pas de déplacement en arrière ni de côté, pas plus d'un véhicule par case, interdiction de sauter par dessus un adversaire... Mais le système de progression par cartes, la configuration du parcours, et quelques règles spécifiques donnent à ce jeu un indéniable intérêt tactique.

Utilisation des cartes : une course comporte trois tours de piste, au cours desquels on utilisera une fois son paquet de cartes. Or, le nombre total de points des 24 cartes est à peine supérieur au nombre minimum de cases à parcourir... Il ne faut donc pas les gâcher !

**BANC
D'ESSAI**

AVE



CAESAR

On est toujours dans l'obligation de jouer tant que l'on a des cartes permettant de franchir des cases libres devant soi, même s'il faut pour cela emprunter le plus long chemin. Et à l'inverse, quand on n'a pas les cartes adéquates, on passe son tour sans en changer... A ce propos, ne tenez pas compte du point 4 de la page 7, qui est en contradiction avec la règle 11 de la page 5 !

Il faut donc gérer au mieux les cartes que l'on a en main, se rappeler celles que l'on a déjà jouées, et essayer de se souvenir de celles déjà posées par les adversaires !

Un point fondamental est l'interdiction faite au char en tête de la course d'utiliser les cartes 6. L'oublier est souvent cause de mauvaises surprises en fin de parcours.

Ave, Caesar ! : le circuit comprend une dérivation qui passe devant la tribune impériale. Chaque attelage doit y passer et s'y arrêter une fois dans la course pour rendre hommage à l'Empereur. Cette action sera signalée par la remise du sesterce. Tout char ne satisfaisant pas à cette obligation sera purement et simplement déclassé (et que le joueur s'estime heureux de ne pas finir ses jours dans les mines de sel !). Ceci pouvant arriver (du moins sur le circuit à 3/4 joueurs) par une malheureuse conjonction de malchance au tirage des cartes et de blocage volontaire de certaines cases...

Fin de la course : chaque attelage doit franchir la ligne d'arrivée, et se voit alors attribuer des points en fonction de sa place. Tout joueur déclassé, ou n'ayant plus assez de points en main pour finir, marque un zéro qui sera difficile à rattraper au classement général.

Fin de la partie : la règle de jeu préconise une partie en quatre courses (ce qui permet d'utiliser toutes les possibilités d'un même circuit). Il est possible

de décider à l'avance d'en faire plus, mais il n'est pas du tout intéressant d'en faire moins. Les joueurs additionnent les points obtenus pendant ces courses, et le plus fort total gagne.

COMMENTAIRES ET CONSEILS

Comme la très grande majorité des jeux de la gamme Ravensburger, *Ave Caesar* jouit d'une impeccable réalisation technique, tant du point de vue esthétique que pratique. Et il a le triple mérite d'être à la fois simple, astucieux, et amusant !

Le système de déplacement par cartes (utilisé de manière un peu différente dans les excellents "Le Lièvre et la Tortue", ou encore "Tapis Volant", du même éditeur), permet de réduire notablement la part de hasard, sans confronter les joueurs à des choix impliquant de trop longues prises de décisions.

Le principe de la course est à notre avis un excellent moteur de jeu. Surtout lorsque, comme dans *Ave Caesar*, il offre en tant que meilleure tactique le blocage sans scrupules des adversaires ! Suspense et ambiance garantis ! Ce jeu n'est pas sans rappeler certaines excitantes parties du bon vieux "Formule 1" (antiquité de Miro-Meccano) ou du méconnu "Speed Circuit" (Avalon Hill). D'ailleurs, le salut à l'Empereur ressemble étrangement à un arrêt aux stands...

Il est probable que les fans de Ben Hur, sans doute autant motivés par un souci de vérité historique que par leur légitime passion pour les combats féroces, déplorent l'absence totale d'affrontement physique dans ce jeu... Eh bien, nous attendons avec impatience toutes suggestions de variantes en ce sens ! Mais s'il vous plaît, évitons quand même de transformer ce jeu simple en une succession de calculs de "Points de Vie", "Initiative" et autres "Bonus et Malus sont dans un bateau...". A vous de jouer !

Quant à nous, amoureux de tactique, nous vous proposons une simple variante, permettant de réduire un peu le hasard de la répartition des cartes au sein d'un paquet : au lieu de mélanger vos cartes en début de course, placez-les dans l'ordre de votre choix ! On peut ainsi espérer minimiser certains risques de mauvaises surprises (comme une succession de 6 en fin de course). Et la course garde tout autant de suspense... car vous ne classerez jamais les cartes des autres joueurs !

Autre variante, le jeu à deux. Chacun prend deux ou trois chars, et mélange toutes les cartes correspondantes. Chaque attelage sera joué à son tour, dans l'ordre du départ, en utilisant l'une des trois cartes prises dans ce paquet commun. Aucune autre règle n'est modifiée. Chaque joueur totalise les points obtenus par les chars de son équipe. *Ces variantes nous ont été proposées par François Pingaud.*

Une dernière chose, chers auriges ! N'hésitez pas à initier votre grand-mère ou votre petit frère à ce jeu (la limite d'âge de 12 ans indiquée sur la boîte peut aisément être abaissée à 8...). Voilà une excellente occasion de leur faire partager votre ludomanie sans trop de peine ! Un conseil, d'ailleurs : arrangez-vous pour faire offrir cet *Ave Caesar* au dit petit frère à Noël... Vous en profiterez autant que lui, et vous aurez quant à vous toujours la possibilité de recevoir la vingt-septième extension de "Cicatrices & Moignons"...

Ave Caesar est un jeu de Wolfgang Riedesser, édité et distribué par Ravensburger-France. ■

KREMLIN

Ou La Délicieuse Satyre du Système Politique Soviétique

Il y a quelques semaines Gorbatchev effectuait une tournée triomphale à l'ouest et devenait la vedette incontestée de tous les médias. Plus discrets que jamais mais toujours aussi efficaces, les reporters du Drag'Rad' profitaient de l'occasion pour organiser une entrevue avec Gorby le Magnifique, empereur de la perestroïka, tsar de toutes les détente. Prétextant une visite sur le site de la centrale de Creys-Malville, Gorby et Raïssa acceptaient donc, après avoir discuté et déjeuné avec les plus grands de ce monde, de venir goûter à la soupe quotidienne dans les locaux du célèbre journal.

L'émotion des premiers instants passée et quelques apéros plus tard, Raïssa nous confiait que son mari, pour échapper aux vicissitudes du pouvoir, était un grand ludomane et un lecteur assidu du Drag' Rad'. Avec une grande présence d'esprit, la maîtresse de maison profita de cette aubaine pour lui faire renouveler son abonnement et ordonna que l'on servît deux ou trois sangliers rôtis arrosés de capiteux Beaujolais. La fête était alors lancée et je trouvais pour ma part que la soirée s'annonçait riche en confidences. Vous dire avec précision ce qui se passa par la suite me semble maintenant, après deux ou trois aspirines, assez difficile. Est-ce la magie d'un instant aussi rare ? Est-ce la douceur du vin ? Je me souviens, malgré tout, que nous avons, à grand renfort de claques dans le dos, échangé des vérités sur le jeu du pouvoir et le pouvoir des jeux, la notion de pouvoir dans la pratique des jeux et les jeux par rapport à la notion de pouvoir... bref, toutes ces sortes de choses, belles, grandes et mystérieuses qui, au moment où elles sont dites, ont la couleur de la vérité. Ce qui est sûr, c'est qu'au petit matin, nous avons retrouvé sur la table, au milieu des restes de la ripaille de la veille, une boîte de jeu portant la photo de ce cher Gorby devant le mur du Kremlin...

Bien sûr, nous avons ouvert cette boîte...



DESCRIPTIF TECHNIQUE

Kremlin est un jeu de société (un board-game, comme il est de bon ton de les appeler aujourd'hui) pour 3 à 6 joueurs dont une partie, avec les règles de base, dure de une à deux heures. Ce jeu est une satire du système soviétique où chaque joueur représente une faction politique : des trotskystes internationalistes aux marxistes purs et durs en passant par les staliniens les plus féroces, les réformistes expansionnistes, les évolutionnistes et enfin les militaires de l'armée rouge.

Sur le plateau : 16 emplacements représentant les différents postes politiques. Huit pour les membres du politburo : chef du parti, du KGB, ministre des affaires étrangères, de la défense, de l'idéologie, de l'industrie, de l'économie et enfin des sports. Cinq pour les candidats qui attendent l'instant propice où ils pourront entrer au politburo. Un qui symbolise la Sibérie et où seront envoyées les malheureuses victimes d'une purge ou d'une accusation d'espionnage. Un qui symbolise le peuple et où sont placés les membres du parti en attente d'une promotion. Un

qui symbolise le mur du Kremlin et où iront reposer avec tous les honneurs les personnages terrassés par la maladie ou qui atteignent l'âge respectable de 96 ans.

Dans la boîte : 26 cartes représentant les hommes politiques qui vont vous permettre de réécrire l'histoire de l'URSS, et une ribambelle de petits pions marqueurs qui serviront à la gestion des divers éléments du jeu.

Avant que la partie commence, les 26 personnages sont placés au hasard sur les différents postes du politburo ou dans le peuple. Oligarchie oblige, Nestor Aparatschik, vétéran de la bande, occupe obligatoirement, du haut de ses 80 ans, la place très enviée de chef du parti. Après cela, chaque faction politique attribue secrètement des points d'influence à dix personnages de son choix : 10 pour son préféré, 9 pour le second et ainsi de suite jusqu'à 1 pour le dernier (on ne peut en attribuer à Nestor Aparatschik). Ces points serviront en cours de partie à prendre le contrôle des hommes politiques et à les faire évoluer à votre guise. Comme dirait ce cher Karl, ce choix est capital puisque le but du jeu est de contrôler 3 fois le personnage qui est chef du

parti, dans le cas où il est suffisamment valide pour participer à la parade d'octobre. Votre mission (si vous l'acceptez) sera donc d'infiltrer le politburo avec le plus grand nombre possible d'hommes politiques que vous manipulez, jusqu'au moment où vous pourrez en pousser un à la fonction suprême.

Si vous contrôlez le chef du KGB, vous aurez la possibilité d'organiser de joyeuses purges contre toutes les têtes qui ne vous reviennent pas. Si vous contrôlez le ministre des affaires étrangères, c'est vous qui proposerez un successeur au chef du parti dans la regrettable éventualité où celui-ci viendrait à nous quitter. Si vous contrôlez le ministre de la défense, vous aurez tout loisir d'accuser d'espionnage tous ceux qui vous semblent accomplir au sein du parti une ascension trop rapide pour être honnête.

Précisons que l'on révèle les points d'influence quand on le désire et qu'il est bon de ne pas dévoiler toutes ses batteries au début. Si vous annoncez, par exemple, d'entrée de jeu, un 10 sur Lech Schukrutoff au poste de ministre des sports, il y a de grandes chances qu'Andrej Purgemoff, au poste de chef du KGB et contrôlé par

un autre joueur, tente une purge, histoire de vous envoyer "prendre le frais" en Sibérie. Toutes les tentatives, de purge ou autres, se résolvent avec un système éprouvé, vieux comme le monde : le dé. Notons enfin, et c'est un des trucs géniaux de ce jeu, que les personnages vieillissent d'autant plus vite qu'ils agissent beaucoup et que le poids des responsabilités s'accumule sur leurs frères épaules. Le pouvoir n'use que si l'on s'en sert, c'est bien connu ! Les hommes politiques peuvent tomber malades et ils se voient alors contraints d'abandonner leur fonction pendant un ou plusieurs tours pour aller se soigner dans le calme du sanatorium. Ils sont alors remplacés. Si le chef du KGB est au sana, c'est le ministre de l'idéologie qui hérite de la lourde, mais ô combien jubilante, tâche d'organiser les purges (contre le chef du KGB, par exemple, car évidemment, lorsque l'on est au sanatorium, on peut moins bien se défendre contre une purge...). Ce jeu est cruel.

NOTRE AVIS

Fi de l'objectivité, essayons simplement d'être justes !

La première chose à dire c'est que, malgré quelques petits défauts sur lesquels nous reviendrons, nous nous sommes marrés en jouant à Kremlin. Il est toujours agréable de pouvoir se défouler sur des sujets aussi tabous et sérieux que les systèmes politiques et surtout ceux des pays de l'est. Kremlin est essentiellement un jeu d'ambiance où plus les joueurs en rajouteront pour planter le décor, plus la partie sera réussie. Ah ! Moments émouvants que ceux où tous les joueurs se lèvent spontanément, pour chanter l'internationale au moment de la parade d'octobre ! Les cartes sur lesquelles sont dessinés les hommes politiques méritent d'ailleurs que l'on s'y attarde. Ne serait-ce que pour leurs noms : Mickail Strychnin, Victor Wasolin ou Ivan Manjak. Pour certains il ne faut pas hésiter à chercher l'explication du jeu de mot dans diverses langues étrangères : Boris Badenuff, qui donne prononcé à l'anglaise Bad Enough (assez mauvais) ou encore Tigran Zenjarplan, qui donne prononcé à l'allemande Zehn Jahre plan (plan décennal). De plus, derrière chaque carte personnage, une petite "fiche d'état civil" nous en dit plus sur sa personnalité...

EXEMPLE

Sergej Eastumuch
HOBBY : cuisiner de délicieux plats de pomme de terre

AMBITION : avoir un frigidaire

HISTOIRE : connu sous le nom de "cotillon soviétique", Serge est proprement détestable depuis qu'il a été suspecté de travailler pour la CIA. En dépit des ragots, sa carrière ayant été un manuel (ou un livre de cuisine !) de médiocrité, rien encore n'a pu sérieusement gêner sa promotion. Comme s'il était conscient que le pouvoir lui ferait un jour signe, il dépense le plus clair de son temps avec l'équipe de dactylos du Kremlin, lorgnant Olga et attendant son heure pour manger le caviar à la pelle.

Le jeu est conçu avec humour et c'est une invite pour les joueurs à se laisser aller à moult gags et plaisanteries de leur cru.

L'aspect simulation est aussi un point fort de cette

création. Bravo aux auteurs ! Le mécanisme de contrôle des hommes politiques, plein de suspense, rend admirablement le "sinueux" de leurs itinéraires. Le vieillissement accéléré par les points de stress et les passages au sanatorium reflète bien ce qui se passe dans les régimes oligarchiques où certaines vedettes politiques sont maintenues au bord de la mort, telles des marionnettes, alors que d'autres gouvernent dans l'ombre. D'ailleurs, pour gagner à Kremlin, il faut souvent prendre un poste clé, par exemple le KGB, avec un personnage "sacrifié" qui va s'user très vite mais qui va préparer la place à un de vos jeunes loups.

Malgré toutes ces qualités, Kremlin présente quand même quelques défauts. En premier lieu, les règles sont touffues, à la limite même du confus par endroit. Le mécanisme de jeu n'est pas vraiment complexe (ce qui prouve bien que tout le monde peut faire une carrière politique) mais il y a plein de petits détails et de points particuliers de règles qui sont un peu trop nombreux pour être mémorisés facilement. Pour les points de stress, par exemple, certaines actions vous en procurent et d'autre pas ; celles qui vous en procurent ne vous en causent pas toujours le même nombre et de toute façon ce nombre varie selon que l'action est réussie ou ratée... Euh, vous voulez que je reprenne ? Heureusement, tout ou presque est noté sur le plateau de jeu. Ouf !... Il en va un peu de même pour les votes où, à mon avis, la simple méthode de la majorité eût été suffisamment efficace et n'aurait pas été grand chose à la fidélité de la simulation. Notons aussi qu'il y a beaucoup de manipulations de petits pions (les points de stress, les contrôles, les croix rouges qui symbolisent la maladie...) ; qu'ils sont posés sur les cartes ; qu'ils changent souvent et que bien sûr si on éternue c'est la catastrophe ! Notons enfin qu'il faut tenir avec rigueur la feuille où sont inscrits les points d'influence. Ce jeu est donc déconseillé aux grands nerveux, aux débiles psychomoteurs, aux alcooliques, aux parkinsoniens, aux distraits et par extension à toute personne ne pratiquant pas 5 heures de zen par jour.

Signalons que la pratique nous a montré qu'à trois joueurs il est vraiment décisif de mettre au départ beaucoup de points d'influence sur les personnages occupant les postes clés. Il est alors pratiquement impossible aux deux autres de vous arrêter et le gain est très rapide. De toute façon, même à plus nombreux, la répartition des points d'influence, en début de partie, est cruciale. On a vu des joueurs ne par pouvoir prendre le contrôle d'un seul homme politique de toute la partie ! Prévoyez un bon bouquin ou apportez vos aiguilles à tricoter, on ne sait jamais... Ceci dit, Kremlin est un jeu bien conçu et très sympa qui vous procurera sans doute nombre de bonnes soirées. N'hésitez pas à investir, vous ne jetterez pas votre argent par les fenêtres, ne serait-ce que pour le plaisir d'être fiché par le KGB. Si vous n'êtes pas

M 6 4

SERGEI
EATSTUMUCH

+ Defense
- Sport



un angliciste chevronné, procurez-vous la version avec les règles en français. Lire les rules with l'haraps shorter à côté de vous is very pénible. Believe my old experience !

BIDOUILLAGE DE CRÉATEURS

Il ne nous a pas semblé vraiment utile de proposer des variantes pour ce jeu déjà très riche et qui comporte des règles optionnelles. Par contre, nous vous proposons quelques aménagements qui vous apporteront un peu de nouveauté quand vous serez devenu un vieil habitué du Kremlin, ou qui rétablissent, à notre avis, certains déséquilibres.

LE CONTROLE PROGRESSIF. Les points d'influence doivent être révélés progressivement. Le premier à désirer prendre le contrôle d'un membre du bureau doit déclarer un point et un seulement. Si quelqu'un veut surenchérir, il doit en déclarer deux et deux seulement et ainsi de suite. Cela présente l'avantage d'inciter les joueurs à faire durer le suspense et évite surtout qu'une faction déclare 10 d'entrée sur un personnage pour être sûr d'en prendre le contrôle, au cas où un autre joueur aurait lui aussi attribué 10 points sur le même homme politique. Avec cette variante, c'est celui qui déclare le premier qui se fait avoir. Particulièrement intéressant à trois joueurs, pour minimiser les inconvénients dont nous avons parlé plus haut.

REVALORISATION DU MINISTRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES.

Coincé entre le chef du KGB qui purge à tout va et le ministre de la défense qui traque sauvagement les espions, le ministre des affaires étrangères ne nous semble pas chargé d'un poste assez influent pour leur tenir tête. C'est lui qui propose les successeurs en cas de vacance au poste suprême, mais il doit citer d'abord un membre du politburo de premier niveau autre que lui-même. De plus, lors du vote, il doit l'appuyer puisque c'est lui qui l'a proposé ! Frustration suprême.

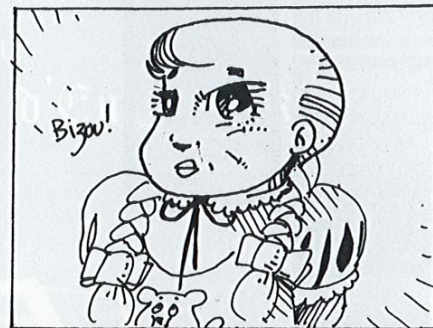
Nous proposons donc que le ministre des affaires étrangères soit complètement libre quant au choix du successeur qu'il désigne : lui-même ou n'importe quel autre membre du politburo (pas forcément de premier niveau) ; libre aussi quant à son propre vote. Que de libertés ! Le vent de la détente nous porte !

FANTOCHE. Les points d'influence existent toujours et servent bien à contrôler les hommes politiques, mais un pion contrôlé ne fait pas gagner. C'est toute l'équipe des hommes manipulés par une faction politique qui doit amener au pouvoir un fantoche.

Chaque joueur coche donc au début sur sa feuille un personnage qui sera son fantoche et qui aura 0 point d'influence. Dès que celui-ci arrive au poste de chef du parti, le joueur révèle sa feuille et gagne.

Cette variante a évidemment un inconvénient : deux joueurs (voire tous !) peuvent choisir le même fantoche... c'est rare, mais cela peut arriver : c'est l'école des fans, tout le monde a gagné, youpi ! On peut décider de faire son choix parmi un groupe de personnages différents pour chaque joueur, mais le choix est bien sûr un peu restreint, surtout à 6 joueurs. Nous vous signalons qu'il existe une extension à ce jeu avec des personnages nouveaux (si l'on peut dire, puisque ce sont les célébrités qui ont marqué l'histoire de la Russie : Lénine, Staline, Trotsky...) et que l'on pourra bientôt se la procurer en France.

JUNTA ILLUMINATI



Ici devait se trouver la photo d'un dictateur cruel au regard d'acier et au rictus sadique. ... Il vient d'être assassiné. En conclusion contentez-vous de ceci !

Mais ne nous y trompons pas ! La dérision ludo-politique ne se cantonne pas derrière le rideau de fer. Les tortueux méandres de la course au pouvoir au sein du système politique soviétique ne sont que l'un des aspects des diverses subtilités inventées par l'homme en ce domaine. De César à Pinochet, en passant par Machiavel et autres Robespierre, de la Chine au Guatemala, en faisant quelques détours au nord autant qu'au sud, à l'ouest comme à l'est, et qu'ils s'appellent Démocratie, Théocratie, Dictature, Réforme, Révolution, ou Coup d'Etat (j'en passe, et non des moindres...), les exemples ne manquent pas. Autant de sujets passionnants que quelques créateurs de jeux sont allés explorer, nous offrant ainsi de joyeuses occasions d'expérimenter sans risques et sans vergogne les raffinements des intrigues, complots, escroqueries, et autres forfaitures utiles aux concurrents de l'éternelle course au pouvoir...

Les envoyés spéciaux de Dragon Radieux (qui ne recule décidément devant aucune note de frais !) sont allés étudier sur le terrain les plus représentatifs de ces jeux. Mais, soyez sans crainte, ceux qui en sont revenus avec une main sous le gilet ou un pinceau-brosse sous le nez ont sans délai été envoyés effectuer un reportage complémentaire de dix ans à Verkhöiansk (Sibérie Orientale)...

JUNTA

Comme vous l'avez peut-être remarqué, la petite république tropicale de Los Bananas ne fait plus parler d'elle dans la presse internationale. D'aucuns prétendent que c'est parce que l'Amérique Latine est négligée par les chroniqueurs, depuis les défections en rafale des principaux chantres de la méthode dictatoriale. Mais allez donc savoir...

Quoi qu'il en soit, cette crotte de mouche géopolitique demeure le théâtre vivant de savoureuses magouilles politiques et financières, ponctuées de brefs mais violents affrontements, destinés à tester divers engins militaires, tout en faisant un peu de ménage. Pour s'en rendre compte, il suffit d'ouvrir une boîte de *Junta* (non, ce n'est pas une boisson gazeuse !), et de plonger avec quelques amis (mais le resteront-ils ?) dans les subtilités tactico-diplomatiques qu'elle renferme.

Chaque participant (l'idéal sera de 4 à 7) représente l'une des familles influentes du pays, qui ont pris la sage précaution de se dissimuler derrière des pseudonymes du genre "Chapeau Mou", "Montre à Gousset", ou "Épingle à Cravate".

Le but est simple : après un laps de temps dépendant de la masse monétaire globale mise en jeu, la famille qui aura déposé le plus de millions de pesos sur son compte secret en Suisse sera déclarée gagnante. Cet argent aura bien entendu été discrètement prélevé sur le budget de l'état, lors de l'obtention par les familles des postes-clé du gouvernement. A priori, le poste le plus rémunérateur semble celui de Président de la République... Bien qu'il ne faille pas négliger le rôle de l'Amiral de la Flotte, ou encore celui de Ministre de l'Intérieur. Non, ne cherchez pas le Ministre de la Culture... Il a disparu dans la jungle depuis dix ans, après l'inauguration d'une ruine Maya !

"El Presidente" comme on le dénomme amicalement, a le grand privilège de recevoir en mains propres (enfin, si l'on peut dire...) le montant de l'aide étrangère, qui constituera le fameux budget de l'état, objet de toutes les convoitises. C'est également lui qui distribue les divers postes aux familles.

Tant de pouvoir suscite jalousies et suspicions... Et, malgré une apparence de débat démocratique à la Chambre des Députés, des complots se trament dans l'ombre, des coalitions se nouent.

Lorsque les groupes d'influence du pays, syndicats et autres socio-démocrates, qui sont tous, nous n'hésiterons pas à le dire, à la solde des grandes familles, ne parviennent pas à s'entendre au cours des houleux débats du vote du budget, lorsque apparaissent quelques assassins chargés de régler proprement les querelles intestines, cette trépidante vie politique devient le creuset bouillonnant d'une situation insurrectionnelle...

Soudain, tout éclate ! Les familles lésées par les décisions d'El Presidente forment une Junta ayant pour seul but d'éliminer le tyran, lequel s'efforce de rassembler ses alliés, subtilement fidélisés dans les minutes suivantes à grand renfort de millions de pesos... La force militaire finit par se déchaîner sur la capitale : les chars envahissent les rues, la flotte canonne les beaux quartiers, les Mirages (qui ont remplacé l'année dernière les Migs défectueux) bombardent le palais présidentiel... et tutti-frutti !

Mais toutes les bonnes choses ayant une fin, et une excitation trop longue étant fatigante sous ce climat ensoleillé, le calme finit par revenir. La vie recommence, avec un nouveau président, ou le même, est-ce vraiment si important ? L'aide étrangère reprend son cours, les banques rouvrent, les débats reprennent, les assassins retrouvent du travail... La routine, quoi !

Au bout de deux ou trois heures (temps réel, méridien de votre salon), les choses sont définitivement réglées. Chacun fait ses comptes... Mais, si l'on y réfléchit un peu, les grands gagnants, ne sont-ce pas finalement les banquiers suisses ? Enfin, après tout, ce n'est qu'un jeu...

Pour conclure, ces quelques mots du général Alcazar, qui organise régulièrement des tournois de Junta dans la maison de retraite du château de Moulinsart :

"Ma qué, pour sour, amigo, cé Junta* est vraiment lé plou faboulos yeu qué yé connaisse ! Ouné grandé dose dé soubtilité diplomática, ouné bonne rasade dé nauvaisé foi charismatique, y dos doigts dé tactique très outile pour les coups d'état, oune vrai cocktail explosivo... ! Et yé vous assouré qu'il n'est pas trop complicado. La preuve ? Cette vieille tortilla dé Reagan, qui nous a rejoints ici l'an passé, a presque tout compris dès la segunda partie... Caramba, Junta, es mejor !"

* comme le général Alcazar, prononcer "rounta"

Amis ludimanes, prenez donc le prochain vol pour Los Bananas, vous vous y ferez à coup sûr de fidèles ennemis !

Viktor Payasos, correspondant ■

Junta est un jeu créé par Vincent Tsao
Première version éditée en 1979 par Creative Wargames Workshop, remanié et réédité en 1985 par West End Games.
Traduit et édité en France par Jeux Descartes.

ILLUMINATI

Avertissement I : les informations contenues dans le rapport secret ci-dessous peuvent présenter un réel danger pour la sécurité des personnes physiques ou groupes et associations qui en prendront connaissance. Il est expressément conseillé à tous ceux qui désirent conserver la paix et la tranquillité, liés à leur enviable ignorance de certains faits, d'arrêter immédiatement cette lecture, et de brûler ostensiblement et sans délai ce journal, en le dénonçant à haute et intelligible voix comme n'étant qu'un tissu de mensonges et d'absurdités.

Car ils sont là, tapis dans un recoin de votre vie, à épier le moindre de vos gestes, dans l'attente d'un signe compromettant.

Avertissement II : si vous êtes de ceux que motive en permanence une inextinguible soif de mystère, de danger, d'aventure, et de pouvoir !... Ou bien si vous faites d'ores et déjà partie d'une quelconque organisation secrète complotant pour l'acquisition de la Puissance Absolue... lisez ces lignes ! De toutes façons, il est désormais trop tard pour reculer : vous êtes impliqué corps et âme dans La Conspiration...

Folio A Niv. X1

L'ensemble des données explicitement ou implicitement contenues dans le "jeu de société" *Illuminati* constitue à l'heure actuelle l'un des outils les plus performants de connaissance et d'expérimentation simulatoire des complexes rouages élaborés par diverses sociétés secrètes à travers le monde entier, et plus particulièrement de leurs rapports d'influence sur divers groupes d'intérêt existant aux Etats-Unis d'Amérique.

Le but unique de chacune de ces sociétés est la domination totale de notre planète. Pour accomplir cet objectif ultime, ces puissantes organisations se livrent en permanence une guerre d'influence occulte sans merci.



Les noms de ces sociétés sont :

Folio B - Niv XX4

Les Illuminés de Bavière Le Triangle des Bermudes
La Société de Discorde Les Gnomes de Zurich
Les Serviteurs de Cthulhu Le Réseau
La Société des Assassins Les O.V.N.s

De plus amples informations sur les pouvoirs particuliers, les objectifs spécifiques, et les croyances fondamentales de ces groupes seront disponibles dans le jeu Illuminati.

Folio C - Niv. XY

Les "joueurs" représentent chacun l'une de ces sociétés. Une meilleure simulation sera effective à partir de 3 ou 4 participants. Ils devront contrôler, mentalement et financièrement, un certain nombre d'organisations comme la C.I.A., les Compagnies Pétrolières, les Magazines Féminins, ou encore la Mafia, les Adorateurs de la Terre Plate, les Rockers, les Lecteurs de B.D., sans parler des Joueurs de Jeux de Rôle...

Chacun de ces groupements a ses propres caractéristiques, que les sociétés sus-nommées utilisent à leur profit : Pouvoir, Résistance à l'influence, Revenus, Puissance de contrôle des autres groupes, et Alignement Moral...

Folio D - Niv. YY

Le "jeu de société" Illuminati retranscrit de façon précise cette hallucinante réalité. Utilisant un système de jeu original et diaboliquement simple (malgré un matériel peu maniable, mais sans doute est-ce à dessein ?), chacun peut enfin aborder, à ses risques et périls, l'une des plus terribles vérités de ce monde : tout est sous le contrôle de puissances occultes sans pitié.

Tous les moyens leur sont bons, spécialement les plus crapuleux.

Cela vous paraît à peine croyable ? Et pourtant !

Folio E - Niv X2

Un élément significatif de ce vaste complot réside dans le fait que le jeu Illuminati n'existe qu'en version anglo-saxonne. On soupçonne la Société de Discorde d'être à l'origine de cette grossière manœuvre de désinformation. Les Serviteurs de Cthulhu, que l'on sait de sources sûres être très influents en France, ont dernièrement fait courir le bruit qu'une traduction serait bientôt largement diffusée par la société d'édition Jeux Descartes. Y aurait-il un lien ?

Folio F - Niv 0 ±

Illuminati a été créé (ou du moins retranscrit) par un certain Steve Jackson. Cet individu, qui a commis plusieurs autres objets ludiques, comme le très déstabilisateur "Car Wars", l'a fait éditer par sa propre société : "Steve Jackson Games", et ce dès 1982. Il en existe deux versions, l'une sous forme de quatre énigmatiques petites boîtes noires, la plus récente dans un classique coffret en carton.

Ces objets sont tous frappés du sceau significatif de "L'Œil de Caïn sur la Pyramide"...

Ce Steve Jackson serait, d'après des informateurs infiltrés dans le Réseau, un des membres influents de la mystérieuse Société de Ceux Qui s'Appellent Jackson, dont un certain Michaël serait le gourou...

Folio G - Niv 69 (lingerie, layette)

Personne n'est à l'heure actuelle en mesure de savoir qui contrôle Dragon Radieux.

Jacques Dupont - informateur exclusif ■

DJAMBI (l'Echiquier de Machiavel)

Dépêche Agence Branche-Press - 27/06/89 - 22 h 47

Marcel Vroop, théoricien du groupe activiste d'extrême-gauche "Brigades Directes", met fin à la grève de la pensée qu'il avait entamée 18 mois auparavant. Il n'a encore fait aucune déclaration, mais tout porte à croire que cette résolution à cesser ce mouvement auto-sacrificiel extrêmement pénible pour un intellectuel de ce niveau est due à la vision d'un objet très particulier : le jeu de société "Djambi". Ce jeu, connu également sous le nom d'Echiquier de Machiavel, met en scène une simulation abstraite de la lutte pour le pouvoir entre quatre "partis", disposant de pièces ayant des capacités de manipulation, de provocation, de récupération, de scandale, d'arrivisme, et de crime politique.

Il semblerait que cet objet a été introduit dans l'infirmerie du quartier de haute sécurité qui abrite Marcel Vroop depuis 3 ans, par des spécialistes du ministère de l'intérieur désireux de faire cesser cette protestation qui commençait à faire des remous dans les milieux étudiants.

Extraits des règles du jeu Djambi.

"Au cours de la partie, et à chaque nouveau développement, des alliances se nouent ou se dénouent, publiquement ou secrètement, au gré des joueurs et à tout instant. Les joueurs font des offres mirifiques, des serments solennels, se répandent en menaces, exercent des pressions en présence de leurs adversaires, ou en particulier.

Aucune règle ne limite ces manœuvres publiques ou occultes : l'intimidation, l'intoxication, la trahison, ne sont pas, ici plus qu'ailleurs, proscrites...

Il est recommandé d'éviter des attaques *ad hominem* lors des appréciations qui ne manqueront pas de s'imposer face à des entreprises conduites hors des chemins de la vertu, "*per qualche via scellerata*"..."

Extrait d'un article du mensuel "Politikos" (janvier 87)

"... Un nouveau passe-temps fait à l'heure actuelle fureur dans les salons feutrés de la Brasserie du Sénat, où les principaux représentants des partis ont l'habitude de venir se délasser entre deux débats enflammés. Il s'agit d'un étrange jeu de société intitulé "Djambi". Cette pratique nous permet de contempler cet étonnant spectacle : de farouches adversaires politiques rassemblés autour d'une table...

...Chacun à son tour déplace qui son "Provocateur", amenant ainsi une pièce adverse dans une inconfortable position auprès d'une pièce adverse, qui son "Reporter", qui élimine une pièce voisine en l'éclaboussant par un scandale, qui encore son "Nécromobile", pièce fondamentale ayant la délicate tâche de déplacer les pièces mortes encombrant le champ de bataille...

...On comprend mieux, au vu de cette fin de partie, pourquoi les politiques les plus vindicatifs viennent en découdre autour de ce diabolique échiquier de Machiavel. Ils y trouvent le terrain idéal pour assimiler les théories de base du combat des chefs, et de toutes façons, ils en ressortent plus adversaires que jamais !

Gérard Manvu - politologue mondain ■

Djambi est un jeu conçu sur une enquête de Jean Anesto, avec le concours d'une équipe de spécialistes. Créé et édité à l'origine par la librairie "L'Impensé Radical", il est actuellement diffusé par la société Morize.

AUTRES JEUX

POLITICO. Jeu de cartes où se succèdent "Atouts", "Embûches" et "Événements", sur les joies de la vie parlementaire en France. Un certain humour... Pas franchement désagréable, mais on y revient, en encore, que les jours de grande pénurie ludique...

AUTEUR : Jacques Bertin. EDEITEUR : Jeux T'M.

SUPERPOWER. Jeu de plateau de géopolitique internationale. Les joueurs y sont des grandes puissances prenant le contrôle des pays du Tiers-Monde, par l'argent et la force, avec le concours de la propagande. Jeu simple et très plaisant, sans pourtant grande originalité. Uniquement en anglais.

AUTEURS : Bruce Hollands & Daniel Mc Gregor

EDEITEUR : Games Workshop (Londres).

MEDICI. Jeu d'alliances à la Renaissance. Simple mais assez peu passionnant, et présentant de grosses lacunes au niveau des règles.

EDEITEUR : International Team.

LA LUTTE DES CLASSES (class struggle). Jeu de parcours linéaire avec argent, très classique. Décrit avec un certain humour yankee la vision socialiste du monde du travail, les pouvoirs des syndicats, etc. Amusant une fois ou deux, sans plus.

EDEITEUR : Class Struggle Inc (V.O.). Sodilitec SA - Genève (V.F.).

GUILLOTINE. Combines et dénonciations en tous genres, 1792, pendant la Révolution française, au sein de la Convention Nationale. Très retors et plaisant, ce jeu a le mérite de ne pas être bêtement tombé dans le style "questions-réponses" comme ses inintéressants camarades, profiteurs de Bicentenaire ! Pourtant, il y a des questions historiques (restons cultureux, que diable !) mais l'astuce sympathique est que les réponses diffèrent selon le parti que vous défendez.

AUTEUR : Philippe Hernandez

EDEITEUR : Avril et Floréal (diffusé par Ludodélie)

SOVIET-SYSTEM. Parcours ennuyeux et questions sans intérêts. Simple profiteur de Gorbi-Mania ! On dit merci à Dragon Radieux de nous faire économiser l'achat de cette nullité.

AUTEUR : on ne le dénoncera pas, du moins pas ici.

EDEITEUR : Milton-Bradley.

Ce survol des principaux jeux intégrant politique et pouvoir dans leurs objectifs et leurs mécanismes ne saurait être complet sans une petite remarque pour tous ceux qui l'utilisent d'une façon ou d'une autre.

Ainsi les jeux de diplomatie "pure" (le grand ancêtre *Diplomacy* et ses divers rejetons, parmi lesquels nous apprécions particulièrement le *Machiavelli* de chez Avalon Hill), où la magouille est un instrument privilégié. Mais l'objectif essentiellement territorial en fait des jeux où domine la stratégie militaire.

De même peut-on observer dans certains wargames une influence importante du contexte politique. Par exemple *Third Reich*, *Struggle of Nations* (Avalon Hill) ou encore *Korean War* (Victory Games), dans lequel les objectifs stratégiques sont conditionnés par l'équilibre de la situation internationale. Mais en fait, tout jeu n'est-il pas, en dernière analyse, une histoire de pouvoir...?

Nombre de jeux traditionnels ont quant à eux tout simplement un rôle important dans la réalité sociale. Le meilleur exemple en est certainement l'*Awélé* (ou *Wari*, *Solo*, *Jisoro* et mille autres appellations), le jeu de toute l'Afrique. Les chefs de villages ou de tribus l'utilisent pour exprimer leur pouvoir politique, et résoudre maints conflits diplomatiques.

Dans cette optique, et pour conclure, nous vous proposons les règles du *Trouduc*, un jeu de cartes simple et hilarant, qui pourrait remplir sous nos latitudes une fonction similaire, et résoudre avec humour nombre de polémiques de comptoir...

Sergueï Lagetoff & Peter Clékinos ■

Laborinthus II

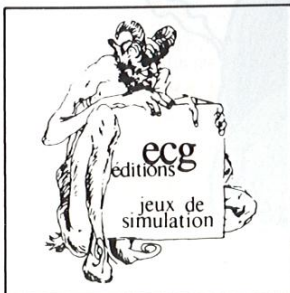
Abraxas

OU

Les Songes d'En'Maalk



Elles se damnent



Je désire recevoir

- ☐ un exemplaire du jeu de rôle
"Laborinthus" au prix unitaire de 695 f
(franco de port - recommandé)
- ☐ un exemplaire de l'extension
"Laborinthus II" au prix unitaire de
360 f (franco de port - recommandé)

Je joins mon règlement par chèque postal ou
bancaire à l'ordre de "Editions Dragon Radieux"
Le Charbinat - 38510 MORESTEL

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

LE TROUDUC'

LE TROUDUC' : jeu antique d'Urk, retrouvé lors des fouilles du Charbinat. La conjoncture économique ne vous permet plus de vous offrir les dernières nouveautés ludiques ? Le renouvellement de votre abonnement au Drag'Rad' vous a laissé sans un ? Pas de problème ! Pour la modique somme nécessaire à l'achat d'un jeu de 54 cartes, vos longues soirées d'automne sont assurées. Merci Radieux Dragon !

MATÉRIEL : pour vous essayer à cette véritable activité culturelle qu'est le trouduc', il vous faut :

- 3 acolytes (3 alcooliques peuvent aussi faire l'affaire)
- 1 jeu de 53 cartes (un seul joker utilisé)
- 1 tapis (facultatif)

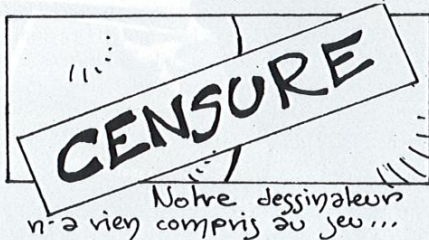
BUT : le but essentiel de ce jeu est de déterminer un trouduc' qui sera chargé de toutes les vilaines besognes coutumières d'une soirée passée entre amis : ramasser les plis, distribuer les cartes, vider les cendriers, préparer les cocktails, tourner les casses, sortir le chien, nourrir les canaris...

L'objectif de chacun est, donc, de rester le moins longtemps possible au poste harassant de trouduc'. Juste au-dessus de lui, il y a l'ouvrier, puis le contremaître et enfin le patron.

Au début du jeu, les places sont tirées au sort. La hiérarchie peut être bouleversée à la fin de chaque donne puisque le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes sera le patron au tour suivant. La partie continue à trois jusqu'à ce que l'un des joueurs restant épuise toutes ses cartes et soit nommé contremaître. La partie continue à deux... et, vous l'avez compris, le dernier à se retrouver avec des cartes en main devient (ou reste !) le trouduc'. Autant vous prévenir tout de suite, ce jeu est aussi bête que méchant et profondément injuste. Quand on a l'insigne privilège d'occuper la fonction de trouduc', il y a toutes les chances que cela dure !

LA DONNE : les joueurs doivent se placer autour de la table dans l'ordre de la hiérarchie : patron, contremaître, ouvrier et trouduc'. Après chaque donne, il vous faudra donc changer de place, éventuellement. On peut même convenir d'octroyer un fauteuil au patron, des chaises pour le contremaître et l'ouvrier et un tabouret pour qui vous savez.

Le trouduc' donne les cartes une par une en commençant et en finissant par le patron, qui a donc 14 cartes alors que les autres joueurs n'en ont que 13.



Immédiatement après la donne, le trouduc' extrait de son jeu ses deux meilleures cartes et les donne à... son cher patron qui, lui, lui en donne deux de son choix (pas forcément les deux plus mauvaises ; ne faisons pas de mauvais esprit). L'ouvrier donne sa meilleure carte au contremaître qui, lui, lui en donne une de son choix. L'ordre des cartes est le suivant, de la plus forte à la plus faible : joker, as, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Le joker est considéré comme la carte la meilleure car il peut prendre n'importe quelle valeur ; ceci dit, pendant la partie, il peut au mieux remplacer un as et n'est donc pas plus fort que lui.

LES PLIS : pour la première levée, c'est le patron qui commence à jouer, ensuite le contremaître, puis l'ouvrier et enfin le trouduc'. Pour les autres levées, c'est celui qui vient de faire la pli qui commence à jouer, puis son voisin de gauche et ainsi de suite. La couleur des cartes (trèfle, carreau, cœur, pique) ne compte pas, seule leur valeur est importante. Le premier joueur d'une levée a le choix de jouer :

- une carte toute seule
- une paire (2 cartes de même valeur)
- un brelan (3 cartes de même valeur)
- un carré (4 cartes de même valeur)
- un poker (4 cartes de même valeur plus le joker).

Le joueur suivant doit poser mieux mais avec une combinaison de même type (carte sur carte, paire sur paire...). S'il n'a pas mieux ou s'il ne veut pas jouer, il peut passer.

Exemple :

Le patron joue une paire de valet

Le contremaître passe (il préfère ne pas casser son brelan de roi)

L'ouvrier joue une paire de dame

Le trouduc' passe et, philosophe, ramasse le pli

C'est l'ouvrier qui entame la deuxième levée avec un brelan de deux...

COMMENTAIRE : la première fois que l'on joue à ce jeu, on ne pense qu'à se fendre la poire. Mais ne vous y trompez pas, bien vite on découvre un jeu tactiquement assez fin où un bon tirage ne mène pas forcément au poste suprême. Faut-il toujours entamer par ses cartes les plus basses ? Les cartes seules ? Vaut-il mieux utiliser trois as en brelan ou séparément ? Quand faut-il passer ? Autant de questions auxquelles il vous faudra répondre en tenant compte de votre jeu et surtout du poste que vous occupez et de qui joue après vous.

Il existe, sur le sujet, un ouvrage passionnant que nous nous permettons de vous recommander : "Comment sortir de la difficile condition de trouduc' en jouant la mineure troisième" édité chez Plomb et signé F. Lecornu.

ET SI ON EST CINQ ? Aucun problème. On rajoute un cinquième personnage qui est l'O.S. (ouvrier spécialisé). Il ne donne ni ne reçoit de cartes. Il est placé entre le contremaître et l'ouvrier. En ce qui concerne la donne, le patron a 12 cartes, le contremaître 11 et les autres 10.

BILLET D'HUMEUR

Marché porteur - créneau à prendre - secteur en pleine expansion - courbes de vente - millions d'exemplaires vendus - médias sensibilisés - succès commercial... bref le milieu du jeu est en plein développement, nous dit-on. Et pourtant... de nouvelles revues naissent autant qu'il en disparaît, la vie n'est pas rose pour toutes les maisons d'édition et les week-ends "créateurs de jeux" ne s'organisent pas, tous frais payés, aux Seychelles... Alors, qu'en est-il vraiment ? A notre avis, le marché du jeu se trouve effectivement dans une période d'évolution mais il est encore instable, et son approche commerciale, complexe. Mais ce qu'il ne faut pas oublier, c'est que là où arrive l'argent s'en vont souvent la poésie et l'amitié. Alors, grandissons puisqu'il le faut ! Mais n'en oublions pas pour autant nos rêves d'enfants et faisons en sorte que travailler dans le milieu du jeu reste un plaisir.

TOP 10

Classement des meilleures ventes boutiques

- 1 - BLOOD BOWL
- 2 - EXCALIBUR
- 3 - FULL METAL PLANETE
- 4 - SUPER GANG
- 5 - DUNGEON QUEST
- 6 - LA FUREUR DE DRACULA
- 7 - SPACE HULK
- 8 - ABALONE
- 9 - IMAGES
- 10 - JUNTA



Galerie des Monstres (II)

*Philippe Mouchebeuf et Dragon Radieux Editions
vous proposent :*

Aristo

*Un jeu
rôlement humoristique
tactiquement plateau
aristocratiquement historique*

*Mieux vaut être bien placé auprès du Roi et de la Reine pour obtenir rentes et pensions qui feront de vous
l'homme ou la femme le plus riche d'Aristo®.*

*Mais attention, le Grand Chambellan veille au respect de l'étiquette, et vos amis n'attendent que
votre premier faux pas pour vous envoyer... à la Bastille !*

Tactique, alliance, rôle et humour sont les ingrédients d'un cocktail à la fois aristocratique et explosif !

En vente dans tous les magasins spécialisés

