

DRAGON

RADIEUX

**Jeux de Rôle
Jeux de Plateau**
N°28 - Janvier 90

Scénarios
AD&D®
Empires&Dynasties
Alter Ego...

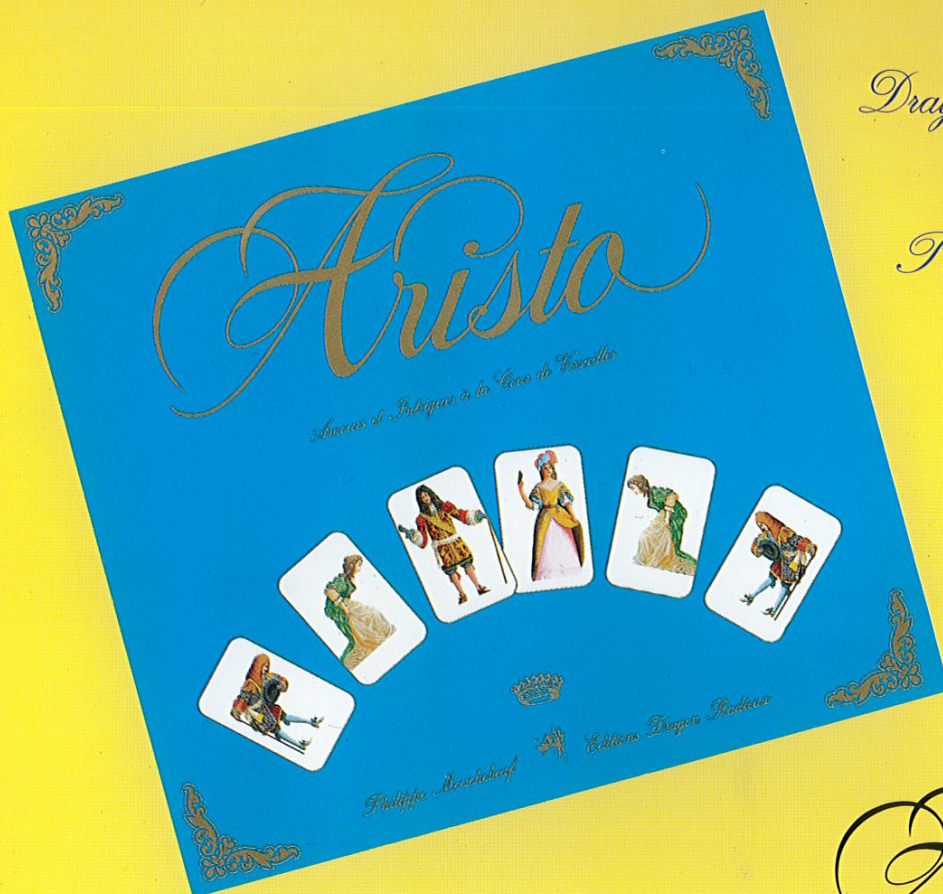
M 3327 - 23 - 30,00 F



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

Dossier :
**"Jeu et Rôle sont
dans un plateau !"**

**Des templiers
à Cyberpunk...
La fête du temps !**



Dragon Radieux Editions
et
Philippe Mouchebeuf



présentent

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
la *courtisane* ou le *courtisan* 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 dès Novembre
D'autres informations sur Aristo : 36 15 Jeuxplus

SI DES FANTÔMES S'ATTAQUENT
A VOTRE ENFANT ; APPELEZ :

GOSSES DUXTER II



Dragon Radieux n° 23 (Janvier 1990)

REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE RÔLE & JEUX DE PLATEAU

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 (cahier jeux de plateau)

Secrétariat de rédaction, abonnements et réconfort moral du rédac chef : Pascaline Chion.

Comité de Rédaction : Jean-Paul Tafani, Catherine Midy, Philippe Méheut, Frédéric Ménage, Olivier Fèvre, Valérie et Jean Luc Bizien, Finn, Roger Barnoud, Olivier Némoz....

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

Responsable de la publicité : Jean-Claude Julliland Tél. 74 80 10 64

ONT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DE CE NUMÉRO :

François Thiéry, Alain Borrel, Philippe Meunier, Dominique Prévot, Pierre Pradal, Jean Michel Ringuet, l'équipe des Editions D3 - Cahier suisse : Nicolas Antille, Georges-André Brugger - J.P. Dorand, Christophe Aebi, Laurent Gabella, Christophe Pythoud, Roboduck.

ADAPTATION DES TEXTES : Pascaline Chion.

ILLUSTRATEURS : Benoît Dufour, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Frank Devron.

COUVERTURE : Florence Magnin

MAQUETTE : Paul CHION - PHOTOGRAPHIE : S.P.I. Chambéry, S.R.G. Meylan.

IMPRESSION : Imprimerie J. PONCET Espace Comboire 38 ECHIROLLES.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS : Alter Ego® est un jeu publié par les Editions D3, Règles Avancées de Donjons & Dragons®, marque déposée de TSR, est distribué en France par Transecom, Empires & Dynasties® est un jeu de P. Durand-Peyroles édité par "Dragon Radieux", Cyberpunk® est édité par Talasorian Games Inc.



Sommaire

■ Scénarios

- P. 17 Pourpre Cardinale
scénario pour le jeu "Cyberpunk"
- P. 27 Histoire de fous
Règles avancées de "Donjons & Dragons"
- P. 64 Silent Witness
scénario pour "Alter Ego"
- P. 67 L'épreuve
scénario pour "Empires & Dynasties"

▼ Aides de jeu, infos

- P. 9 VITRINES
Toutes les nouveautés disponibles en magasin
- P. 12 Encyclopédia Ludica
Les "Divisions de l'Ombre" au banc d'essai
- P. 14 Présentation de Cyberpunk
- P. 33 Grand Père Dragon vous Aide :
Les corridors du temps. Le voyage spatio-temporel dans l'Appel de Cthulhu.
- P. 36 Doc historique pour le MJ : Les Templiers
- P. 41 Faites vos Jeux : Clubs, calendrier, rencontres
- P. 58 Vie et Mort dans les "Grandeur Nature"...
- P. 62 Jeu avec Figurines : les créatures volantes (2)

◆ Lecture

- P. 6 URK Saga
- P. 24 Nouvelle inédite : L'ombre de la Nuit
- P. 65 Nouvelle Inédite : La Maison près du lac
- P. 62 Ludobulles : Voyage ludique dans le petit monde de la Bande Dessinée.
- P. 73 Livres Ouverts : un livre fascinant,
"le manuscrit trouvé à Saragosse"...

▲ Jeux de Plateau

- P. 74 News
- P. 75 Interview de Philippe Mouchebeuf et
Banc d'Essai du jeu "Aristo"
- P. 77 Le dossier du mois : "Jeu de Rôle et Jeu de
Plateau sont dans un bateau"
- P. 82 La bêtise du mois : Le jeu des petits cochons

* sans oublier IMAGIC!
quatre pages réalisées par l'équipe de
rédaction suisse du D.R., en page 46

TRIBUNE LECTEURS

Des chardons pas trop piquants

De Jean Philippe Palanchini à Provins...

(...) et comme je suis maso, j'ajoute à mon envoi un chèque de 79 F pour Hurlune 3, histoire d'attendre jusqu'à Mars la parution prévue pour Janvier...

Je dis ça sans méchanceté, c'est une boutade, mais il n'empêche qu'à force, c'est plus drôle du tout... Expliquez moi, une fois, comment vous faites pour être (côté suppléments, je ne parle pas de la revue qui s'améliore à mon sens) systématiquement en retard sur Hurlune (H1 et H2 même combat car même reproche...) N'est-il vraiment pas possible de tenir les délais ? Je vais peut-être dire une bêtise, mais il me semble que si vous bossiez "avec un coup d'avance", c'est à dire sortir Hurlune 2 en ayant déjà le numéro 3 prêt à maquetter et à imprimer, on pourrait éviter ces incessants retards, qui d'une part, énervent les acheteurs et d'autre part, entretiennent l'idée déjà largement répandue, hélas, que le JDR c'est pas très sérieux, c'est amateur et Cie, c'est pour les gamins et toutes ces sortes de choses. Il me semble que si vous bossiez pour une clientèle plus adulte, et qui a donc un potentiel de réflexion, d'achat, un pouvoir de choix plus fort, vous ne pourriez pas vous permettre ce genre de chose, car au bout de deux fois, les "clients", appelons les choses par leur nom, en auraient marre et changeraient de fournisseur... Alors le vrai problème, que l'on touche ici, n'est-il pas que le monopole que vous possédez (Hurléments, Empires...) vous autorise ce genre de privilège ? cela n'est-il pas gênant quelque part ?

Entendons nous bien ! Je ne vous en veux pas du tout, je ne critique pas pour le plaisir, vous faites du bon boulot, mais il me semble que sur le plan délais, vous le faites mal... Cela ne m'empêche pas de vous soutenir, mais qui aime bien, châtie bien !

La lettre de Jean Philippe appelle réponse



sur deux points importants :

- Tu oublies un détail non négligeable (!) dans la chaîne de production d'un jeu c'est le travail du ou des auteurs. Si l'éditeur est lui professionnel, l'auteur ne l'est malheureusement pas, et travaille, dans des conditions difficiles, hors de ses heures d'études ou de bureau. Ceci explique largement les délais de livraison parfois chaotiques des travaux attendus par l'éditeur. Ta suggestion est excellente et nous aimerions vivement pouvoir l'appliquer : ce n'est pas possible pour un jeu qui démarre et pour lequel les joueurs attendent avidement des scénarios par exemple. Nous préférons attendre qu'un supplément soit vraiment prêt pour le sortir, ceci afin que la qualité du travail n'en pâtisse pas.

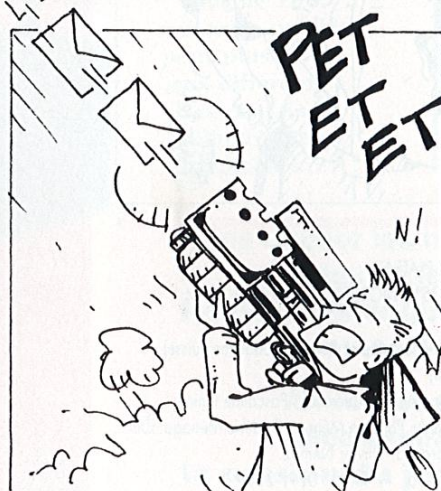
Mais nous sommes obligés d'annoncer nos publications à l'avance, afin que leur vente soit rapide (banquiers et imprimeurs n'aiment guère les produits stockés !). Par ailleurs je te signale que nous n'avons pas de monopole sur nos jeux, et que nous souhaitons au contraire que soient publiés un maximum de scénarios, voire même de brochures, (pourquoi pas ?), à condition (et là c'est impératif) qu'il y ait accord de l'auteur (il y a eu et il y aura encore des scénarios Hurléments sur d'autres supports que Hurlune ou Dragon Radieux).

Des fleurs bien agréables

De Renaud Blyweert...

Je suis abonné depuis vraiment peu de temps (en fait depuis le numéro 21) mais déjà je vous envoie des remerciements ! Il faut dire que je lis Dragon Radieux depuis longtemps (numéro 11) mais que je ne

voyais pas l'utilité de m'abonner. C'est en fait depuis que l'on m'a proposé de le faire que j'ai découvert que vous êtes vraiment indispensables. En effet depuis la rentrée scolaire il m'est impossible de jouer (snif !) en dehors des vacances (encore une semaine, c'est dur !). Alors, quand je déprime, quand je rêve de combats, de magie, de dés, de mondes divers, d'herbe à pipe..., je prends un DR, je m'assois dans un coin et je lis, relis ou re-relis un article. Je suis complètement fou. Mais au fait pourquoi DR et pas xxx ? Premièrement, la diversité des sujets abordés. Par exemple, l'introduction d'une rubrique jeux de plateau est vraiment une grande trouvaille ; ou encore les nouvelles inédites, qui, bien placées dans le magazine et bien écrites, ne peuvent que plaire aux fans de la SF.



Deuxièmement, parce que la diversité n'est pas au détriment de la qualité : je ne suis pas intéressé par tout dans chaque DR, mais, après avoir choisi mes sujets, il m'en reste assez pour passer pas mal de temps à les explorer. Mais ce n'est pas tout, même pour un seul article, il est facile de noter la clarté de la rédaction, la synthèse de tout ce qu'il faut savoir, une organisation irrépro-

chable et une critique objective.

Troisièmement, l'intérêt porté aux jeux de rôles français. Qu'aurais-je fait sans l'édition de E&D ? Qui peut défendre l'honneur de la France au moins dans le jeu de rôle sinon DR (Au passage, dites à PDP qu'E&D est génial !)

Quatrièmement pour la qualité des scénarios et la promotion de nouveaux talents par les concours...

NDLR : le maquettiste, clavier, artiste, accordéoniste, après une semaine de (déjà) quarante ou cinquante et quelques heures... merci !

Si c'est pas tous les jours Byzance, c'est au moins Noël !

De Damien Coradin, Paris...

J'ai reçu le "Spécial Polar" récemment et vous félicite pour votre constant surpassement, surtout lorsque l'on vient de passer en diffusion "plus large". Quelques remarques, si je puis me permettre (Urk n'est pas dans les environs ? bon allons-y...) d'abord le polar... Vous avez cité dans l'éditorial les jeux concernés par ce thème. Quelques vieux routards pourraient vous en vouloir de ne pas citer "Daredevils". Ce jeu, génial du reste, est assez pratique pour que vous le citiez ! Votre scénario Cthulhu est explosif (hum !) mais va désespérer plus d'un gardien qui avait réussi à bannir les gros calibres des bagages de ses investigateurs. Votre dossier sur Chicago est remarquablement documenté mais peut être un peu court (manquez vous de place ?) Quant aux détails, je note simplement qu'à la première page, vous annoncez les titres des jeux "dealés" par les éditeurs... Maffiosi, soit, mais français (où va l'enseignement avec un tel vocabulaire, quelle décadence !). Trêve de plaisanterie, j'aimerais vous attribuer la palme de la couverture la plus originale pour ce n°22. La police a-t-elle les noms de ces terribles personnages pris sur le vif ? Bon je crois que je vais m'arrêter là ou jamais m'arrêter. Mes amitiés à l'équipe et longue vie à "Dragon Radieux".

CARNET NOIR

Après les perles du facteur, celles du receveur et celles du professeur, voici (il fallait s'y attendre) celles du joueur ! Les propos mémorables qui suivent (voir également ceux du N°22) nous ont été communiqués par "Roboduck" et Jean Luc Vassal.

"Pour lui faire moins mal, je le frappe avec le plat du marteau... Mon voleur hobbit fait un backstab dans le dos du Dragon. Je me mets sous le dragon et je l'assassine.

On met de l'huile sur les gonds pour ne pas faire de bruit et... on défonce la porte.

Je l'égorge avec ma masse d'armes. Je trempe le poison dans la dague. Mon compagnon a été trouvé disparu.

Un bruit de fond sonore.

Je suis safe dans les safes.

Ça m'a causé de la chance.

Vous l'entendez qui fait de grands gestes.

Une cible immobile et qui ne bouge pas.

Une grotte fermée de l'intérieur.

Brune avec de longs cheveux verts..."

mais encore :

"Tu n'arriveras pas au bout, mais tu arriveras à la fin.

Dans quel sens coule la mer ?

Je ne peux pas freiner les freins...

Je me mets au centre de la pièce et j'essaie

de longer les murs.

Tas pas de pièces, t'as que de la monnaie."

Sans oublier les références culturelles :

"le Ravel de Boléro" par exemple...

A la prochaine et bon jeu !

GOBELINERIES

Chez les barbares d'ailleurs.

Mon confrère le Barbare, se livre, sur le serveur 3615 CASUS, à une analyse de la situation du jeu en France (encore une) qui nous a attirés par son côté légendémi-tesque quoique nettement plus BCBG. Un long blabla pour expliquer que les éditeurs français n'ont produit que de la daube en 88, des âneries en 89, et que donc 90 - eh bien oui pourquoi pas - ça ne peut pas être pire. On apprend en plus que c'est la crise, que ça va mal pour tout le monde, sauf pour Casus, drapé dans la dignité de sa grande toge toute blanche qui est devenu encore plus beau et plus fort. Ce n'est même pas léger comme analyse... y'en pas du tout.

D'ailleurs si j'ai bien compris, un barbare, c'est comme un bouffon à la cour du roi, c'est pas là pour faire des analyses, c'est là pour dire des vérités en faisant rigoler. J'ai pas ri, j'ai dépensé des sous pour lire ça, le bouffon était mauvais. Nous, Dragon Radieux, on a justement édité des jeux en 88 et 89, alors on est bien content d'apprendre de la part de cet anonyme et estimé confrère gratte-écran que c'était archi-nul.

En plus il nous semble que l'un des journalistes du journal que c'est son serveur, Pierre pour ne pas le nommer, a eu deux jeux publiés en 89. Y sont encore cordiaux les rapports dans vot' rédaction cher Barbare ?

le gobelin masqué

O T D E

Etrange année que cette année 89 : riche en bouleversements sur le plan politique... mais ce n'est point là le propos de notre revue... étonnante par ses contradictions en ce qui concerne l'évolution des loisirs en général, et du jeu en particulier..., et nous nous retrouvons dans le domaine spécifique à "Dragon Radieux".

Le concept de jeu de société "loisir adulte" n'est pas encore vraiment admis, mais il semble que l'engouement du public pour les jeux dits de connaissance annonce des comportements nouveaux à cet égard. Quand on voit cependant le niveau de certains jeux on se demande quelle opinion de leurs contemporains ont les "créateurs" qui osent les signer (je ne vise personne - enquêtez, vous-mêmes, dans les rayons des grandes surfaces). On peut cependant avoir une vision optimiste de la situation, en espérant que les nouveaux adeptes du jeu de société, lassés de produits à mécanismes répétitifs, ne tourneront pas le dos à leur nouveau hobby, mais chercheront "autre chose" dans le domaine. Les "grands éditeurs" seront alors amenés à être plus exigeants sur leur production, et les "petits éditeurs" auront moins de peine à survivre. Ces contradictions du marché se retrouvent de façon tout

aussi criante dans le domaine du jeu de rôle. D'un côté certains n'hésitent pas à décrire le jeu de rôle comme une mode en voie de régression (jeu de rôle = scoubidou), de l'autre, pas moins de trois nouveautés (créées par trois sociétés d'édition nouvelles également - ce phénomène est un peu surprenant) ont été proposées au public cet automne. Nous ne croyons pas en ce qui nous concerne à ce reflux, et nous nous en sommes déjà expliqués dans ces colonnes. La preuve en est l'évolution importante que nous avons réalisée en 89 : passage en kiosque de la revue - notre distribution s'est vue multipliée par trois, et notre lectorat plus que doublé - édition de deux jeux (Hurlements et Aristo) - le premier en date, Hurlements, se plaçant d'ores et déjà parmi les classiques du jeu de rôle en France. Nous abordons donc l'année 90 avec le vent en poupe et une bonne dose d'optimisme.

Je conclurai en vous présentant mes meilleurs vœux ludiques pour 90, ainsi que ceux de toute l'équipe. Afin que ce rituel classique et sympathique ne se fasse pas dans l'anonymat je vous invite à découvrir le "who's who" du Dragon en lisant l'article ci-dessous.

Paul CHION

Dragon Radieux Séki Sékoi

Sympa de vous présenter les-vœux de toute l'équipe pour la nouvelle année, mais nous avons trouvé dommage que ces vœux restent anonymes, et que vous ne sachiez pas qui est cette fameuse équipe du Dragon.

Au jour d'aujourd'hui, le groupe qui assure la réalisation de la revue et l'édition des différents jeux et suppléments que nous vous proposons, comporte, tel les quatre mousquetaires, cinq personnes.

Pascaline Chion, alias Caly : elle assure une triple et très lourde responsabilité :

- saisie et correction (aïe, aïe, aïe !) de vos œuvres littéraires,
- écoute et lecture de toutes vos doléances téléphoniques et écrites, du classique "je suis abonné depuis le 18, et je n'ai reçu que le 22" jusqu'au "je n'aime pas le ton méprisant avec lequel la revue parle des paladins 18, le mien est...",
- gestion des abonnements et de la VPC. Pas mal non ?

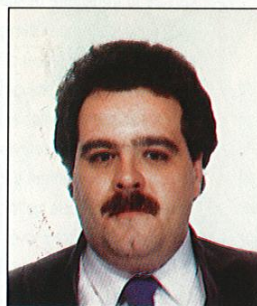
Sa distraction favorite : saisir les feuilles de personnage de JRTM et Rolemaster...



Georges David occupe une place obscure mais vitale, puisqu'il a la responsabilité de la comptabilité et de la gestion financière de la société. Contrairement à ce que vous pourriez croire, ce rôle est parfois très ludique, et s'apparente à la fois à la simulation ("create money" sort de magicien douzième niveau) et aux jeux très simples ("cache cache factures" et "marelle fin de mois"). Georges a aussi la mission difficile de calmer les délires de certains autres membres de l'équipe et de les remettre dans la juste ligne de la rentabilité !

Sa distraction favorite : imaginer qu'un jour la soustraction sera supprimée de l'arithmétique.

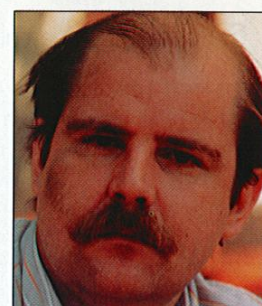
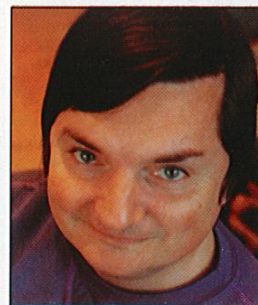
Jean Claude Julliard est plus connu des magasins appartenant à notre réseau de clients, que de nos lecteurs. C'est grâce à lui que vous trouvez régulièrement nos produits dans les rayons de votre marchand favori (s'ils n'y sont pas, criez très fort c'est inadmissible). Jean Claude est également responsable de la publicité dans la revue. Signalons aux esprits chagrins que seule l'aide acti-



ve de nos annonceurs nous permet de vous proposer un Dragon Radieux aussi luxueux à un prix somme toute raisonnable... *Sa distraction favorite : chut ! un responsable commercial ne peut être que discret !*

Philippe Méheut est le maquettiste de l'équipe, responsable de la mise en forme des produits (jeux, brochures, revue) et des relations avec nos fournisseurs. Son boulot consiste donc notamment à obtenir des publications deux fois plus belles et deux fois, voire trois fois moins chères. Intéressant pas vrai ? Comme il lui reste des heures de libre le soir (!), Philippe surveille du coin de l'œil le contenu de la revue, traquant de façon impitoyable les bêtises du rédacteur en chef.

Sa distraction favorite : faire des maquettes de cartes à jouer (112 dans Aristo et 680 dans Médigag), en attendant que Kenner Parker fasse appel à lui pour les prochaines éditions de "Trivial".



Paul Chion, alias le rédac'chef, a la redoutable mission de maintenir la cohésion et la bonne humeur de l'équipe, de dépister les idées géniales proposées par les lecteurs, et de faire la synthèse de toutes vos suggestions et critiques. Un peu touche à tout sur les bords, il s'occupe également de la maquette du journal et se mêle de tout ce qui ne devrait pas le regarder.

Sa distraction favorite : empiler sur son bureau les lettres réclamant la publication des "Chroniques de Trégor" et de "Trégor Univers Médiéval III", songeant avec béatitude au jour où il pourra enfin s'occuper de ses propres créations ! D'ici là il se venge

en harcelant auteurs, créateurs et illustrateurs auxquels il propose des délais de travail quasi-démentiels ("une douzaine de dessins pour demain, ça te paraît possible ?").

Prochain épisode : la saga des illustrateurs et des rédacteurs

Meilleurs vœux 90

URK

SAGA

n^{ème} +1 épisode

"La vie d'Urk le ténébreux ne manque pas d'épisodes grandioses et mouvementés. Les événements qui se déroulent après l'enlèvement de sa bien aimée Jeanne par les trolls infâmes, figurent cependant parmi les plus émouvants et les plus fascinants de l'existence de ce singulier goblin"

in "le petit Litron, dictionnaire des célébrités du monde connu"

"c'est vrai"

in "biographie d'un goblin célèbre" par le clerc Padepolus.

Gargotte d'un soir, espoir.

Moment de répit dans cette poursuite aussi vaine que triviale. Je n'ai encore pas abattu toutes les cartes que j'ai en main et je saurai faire payer cher à ces trolls de malheur l'enlèvement de ma dame Jeanne. Pour l'heure les choses sont claires : la nuit est obscure et il faut que je réfléchisse si je veux pouvoir distiller quelque idée. Il est une heure où les grands de ce monde doivent pouvoir méditer, et les moins grands s'abreuver. Je me suis donc assis à une table, l'oeil brillant de sagacité et la langue

pendante de désir, et j'observe maître Fifi, l'aubergiste, qui s'active derrière son comptoir.

"Alors, nabot, ce Calv, ça vient ?"

Le semi-homme se précipite, une chope à la main, au risque de s'emmêler ses courtes pattes.

"Voilà votre seigneurie, voilà, x'cusez-moi, mais ce soir je suis un peu débordé !"

L'est gonflé le semi-aubergiste : à part trois créatures enveloppées dans des robes de moines et siégeant à l'autre bout de la salle, je suis son seul client !

"J'espère qu'il est bon ton calv' et que tu ne m'as pas menti. Si tu me cause du tort je ne donne pas cher de tes boyaux !"

Maître Fifi m'assure que la réputation de son calv' n'est plus à faire et que je n'ai qu'à le vérifier par moi-même. Chose dite, chose faite... et le nabot retourne m'en chercher une deuxième fournée, puis une troisième et une quatrième plus conséquentes, à son comptoir. Un étrange bien être m'envahit, des images défilent dans mon cerveau, rêve et réalité présente se mélangent. Le quatrième ou cinquième service, je ne sais plus, a failli être plus rapide, mais il est interrompu par un odieux incident que je qualifierais volontiers de crime de lèse-goblin assoiffé. Au moment où maître Fifi se précipite, le pichet en avant, pour m'apporter la suite des premiers secours, il me semble que l'un des encapuchonnés assis à l'autre table met volontairement sa jambe en travers de la trajectoire de mon infirmier. Le Calv' est projeté jusqu'à ma table, mais difficilement récupérable à moins d'avoir une serpillère... Le pichet percute mon tibia gauche de plein fouet... Quant au nez protubérant et rougeoyant du semi-homme, il vient s'écraser lamentablement sur les dalles de grès marmoreen (si je ne suis pas connaisseur mon pote y est). Le temps de choisir dans mon attirail personnel l'accessoire adapté à la répression de cet acte maléfaisant, et je me dresse, vengeur : je pourfendrai ce pourceau avec ma hallebarde à manche scié.

Je monte au front la démarche calvacillante, car les premières doses ont déjà fait leur effet. J'ai un peu du mal à évaluer le

nombre exact de mon adversaire, ainsi que leurs intentions. Je commence à faire tourner mon arme redoutable (40° de dégât à chaque coup porté). Le fer tranchant passe à un cheveu de la calvitie de Maître Fifi, ce qui achève de l'achever. Le semi-homme file dans sa cave sans demander son reste préférant laisser le champ libre à mes futurs ébats. L'auteur de l'acte evil bad s'est dressé face à moi la faux à la main, un rictus ignoble soulignant un peu plus les traits osseux de son visage squelettique. Si ses orbites n'étaient pas vides, on dirait presque qu'une lueur mauvaise brille dans ses yeux. Ses compagnons, prudents, se contentent de l'encourager d'une voix venue d'outre-tombe. "Vasy Chateaubrillant, fais lui ta botte secrète!"

Le problème c'est que visiblement le tas d'os est aussi imbibé que moi : il a attrapé sa faux par la lame et trois ou quatre morceaux de ses phalanges sont déjà tombés sur le carrelage en faisant un tintement singulier. Le temps que le maladroit ait trouvé son manche, j'ai déjà brisé un banc et deux tables pour l'impressionner.

A ce moment critique survient une diversion : la porte de l'auberge s'ouvre et la voix tonitrueuse d'un nouvel arrivant retentit dans la salle : "Enfin je vous retrouve maudits Undeads ! A la chapelle tout de suite ! Qui vous a permis de sortir ! Je ne me fatigue pas à vous réincarner pour vous voir traîner dans les gargottes après avoir volé mes outils de jardin !"

Puis, se tournant vers moi : "Excusez les Monsieur, ce ne sont que des enfants, ils ne savent pas ce qu'ils font, et, de plus, ils supportent très mal l'alcool".

Un coup de louche sur mon casque, me tire de ma rêverie : "Vous n'allez pas vous arrêter en si bon chemin ! Goûtez celui-ci, c'est mon grand-père qui l'a distillé". Je suis seul dans la grande salle du "Trancheplume", à part deux aubergistes ridicules, les bras chargés de pichets de Calv'.

(à suivre)

DEUXIEME CONCOURS DE SCENARIOS MULTI-JEUX

La revue Dragon Radieux organise un nouveau concours de scénarios, pour tous jeux de rôle en langue française. Les auteurs désireux de participer à ce concours doivent nous faire parvenir leurs textes avant le 28 Février 90, cachet de la poste faisant foi.

Les documents reçus seront séparés en deux catégories différentes (scénarios pour des jeux de création française et scénarios pour des jeux traduits), bénéficiant chacune d'un classement et d'une bonification indépendants.

Scénarios pour des jeux de création française

(de l'Ultime Epreuve à Athanor, en passant par Rêve de Dragon ... le choix ne manque pas !).

Les textes classés dans cette catégorie subiront une première sélection de la part de l'équipe de rédaction, puis seront publiés dans la revue à compter du numéro 24.

1er prix : un chèque de 3000 F.

2ème prix : un chèque de 2000 F

Scénarios pour des jeux traduits en français

(de AD&D à l'Appel de Cthulhu, en passant par Stormbringer...)

Les textes classés dans cette catégorie subiront une première sélection de la part de l'équipe de rédaction, puis seront publiés dans la revue à compter du numéro 24.

1er prix : un chèque de 2000 F

2ème prix : un chèque de 1200 F

Conditions de participation :

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de la revue, à l'exclusion des membres du comité de rédaction ou du personnel de la Société. Les textes doivent nous parvenir sur feuillets dactylographiés et comporter les mentions suivantes :

- noms et adresse des auteurs,
- désignation du jeu et indications éventuelles quant au niveau souhaité pour les joueurs,
- résumé de l'intrigue,
- proposition de titre, et indication approximative de longueur en signes (50 000 signes maximum).

Un brouillon soigné, et facile à interpréter, suffit pour les plans et cartes. Sauf accord donné au préalable par la rédaction, aucun document (texte ou illustration) ne sera retourné aux participants.

Le classement définitif des textes publiés sera effectué par sondage auprès de l'ensemble des lecteurs de la revue et publié à Noël 90. Tous les auteurs ayant eu un texte publié dans le cadre du concours gagnent d'office un abonnement de deux ans à Dragon Radieux.

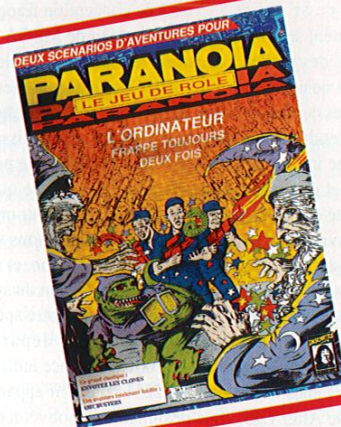
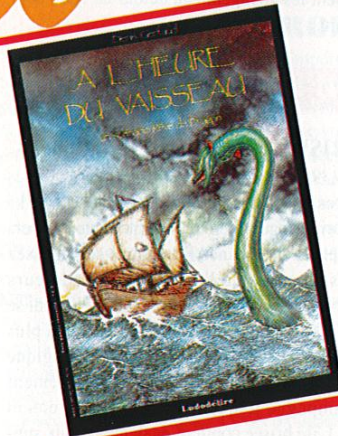


Galerie des Monstres (III)

ALTER EGO



Vitrines



Trois parties dans ces news éditeurs :

L'ouvre-boîte, premier aperçu des nouveautés réellement disponibles dans les magasins aux quatre coins de l'hexagone (géométriquement parlant délicat),

Futur proche, les annonces de vos éditeurs préférés (les délais mentionnés n'engagent que leur responsabilité),

Out of Hexagone, tout ce qui se passe aux States, en GB, en Espagne, et jusqu'au Venezuela, paru ou à paraître dans un joyeux désordre, bien de chez nous...

L'ouvre boîte

CITADEL

Le HERAUT n°6

Revue, 60 pages - 50 F.

En principe nous ne présentons pas de revues dans cette rubrique, mais le cas du Heraut, comme par ailleurs celui de JD+ et de Tatou, consacrés exclusivement aux productions "maison" nous amène à les traiter plutôt comme des suppléments. Au sommaire du dernier Heraut : des règles additionnelles pour Space Hulk, de nouvelles créatures pour Warhammer Battle, une présentation des titans dans Adeptus Titanicus et des conseils pour peindre les figurines, le tout agrémenté de nombreuses illustrations couleurs et Noir et blanc. Bref un ensemble d'éléments très utiles aux adeptes des jeux Citadel / Games Workshop. Les joueurs de Donjons & Dragons pourront également tirer profit de l'article de présentation d'un nouveau type de créature monstrueuse, le Fimir.

JEUX DESCARTES

LES AIGLES - Supplément N°1 -

Brochure, 48 pages + 5 planches de pions figurines à découper -

Un premier supplément indispensable, et très bien réalisé, au jeu Les Aigles de Jean Jacques Petit, puisqu'il s'agit avant tout de scénarios de batailles prêts à jouer, et d'informations sur la composition des diverses formations militaires. Si vous jouez aux Aigles, l'acquisition de cette brochure nous paraît indispensable, à moins que, stratège de haut niveau, vous ne conceviez vous même toutes les situations auxquelles vous confrontez vos armées.

MORT SUR LE REIK - Supplément pour Warhammer JDR -

Livre, 130 pages - 159 F.

Sont réunis dans cet ouvrage tous les ingrédients qui ont fait la réputation de "sérieux" du jeu Warhammer : Scénario copieux et bien construit ("Mort sur Reik" est le troisième volet de la campagne "l'ennemi intérieur"), illustrations de qualité en N&B et couleurs, cartes et plans de grande taille, impression quadri format poster, fiches de personnages complètes et détaillées. Bref du "tout cuit" pour le Maître de Jeu (un minimum d'effort reste indispensable pour le Role Playing) et des heures palpitantes à vivre pour les joueurs. Saurez-vous déjouer les menées tortueuses de "La Main Pourpre" et échapper aux meneurs du culte de la "Couronne Rouge". Gouverner un navire n'est pas chose facile, et si les règles de navigation proposées en aide de jeu simplifient la tâche du MJ, les difficultés restent présentes pour les aventuriers. Pour agrémenter la partie, il est possible d'utiliser les différents documents fournis en annexe (à photocopier ou à découper).

L'ORDINATEUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS - Supplément Paranoïa -

Brochure, 96 pages - 112 F.

Deux scénarios Paranoïa, l'un inédit, l'autre déjà ancien, adaptés à la nouvelle mouture des règles du jeu que nous vous avons présentée récemment. Nous ne ferons pas de commentaire sur le classique mais efficace "Envoyez les clones".

Quant à "Orcbusters", l'histoire vous entraîne dans un vaste délire spatio temporel : le Collapsatron, machine aux possibilités infinies, ouvre des portes inter-dimensionnelles très aléatoires. Résultat : Sorciers et Hommes-Lézards franchissent les limites de leur Univers habituel pour venir vous empoisonner l'existence avec tout leur arsenal magique. Et en plus ils se plaignent car ils sont totalement mécontents du voyage et ne veulent qu'une chose : rentrer à la maison... La maquette est un peu dense et la qualité d'impression limite, ce qui fait que la brochure est nettement moins plaisante à feuilleter que "Mort sur le Reik". Sachez cependant que vous aurez matière à jouer, sauf si vous possédez déjà "Envoyez les Clones". Dans ce dernier cas, l'investissement risque d'être un peu élevé par rapport au profit escompté.

JAMES BOND 007 - Jeu de Plateau -

Boîte - 300 F - 2 à 6 joueurs.

Une version plateau, de conception française, du célèbre jeu de rôle déjà traduit par Jeux Descartes. But du jeu : obtenir le fameux "Permis de Tuer", conduire de palpitantes enquêtes à travers le monde, tout en essayant de déjouer les machinations d'une armée de personnages aussi diaboliques que malfaisants. Un effort important a été fait par l'auteur pour que les règles soient simples, et que l'ambiance bien spécifique au film et au JDR soit respectée. Le matériel comporte, outre le traditionnel plateau, un jeu de 54 cartes, 6 permis de tuer, des passeports, les dés, et douze figurines en carton avec support.

EDITIONS D 3

ALTER EGO - Jeu de Rôle

Classeur contenant un jeu de plus de 200 fiches perforées recto verso + 1 tableau résumant les différentes tables -

Nous vous avons déjà présenté les projets des auteurs de ce jeu dans notre dernier numéro. Ils sont ambitieux et la première production est à la mesure de ce que nous attendions, même si la présentation surprend quelque peu. Le choix du classeur permet, selon l'éditeur, une mise à jour rapide du jeu, avec des suppléments peu onéreux. Le joueur d'Alter Ego peut se servir également de cette présentation pour inclure à la fin du jeu ses propres annotations. Reste à voir effectivement si le gain réalisé sur les suppléments permettra l'économie escomptée pour les joueurs. L'handicap d'une présentation peut-être

moins attrayante que la présentation classique, n'en serait alors plus un. Alter Ego est un jeu de Science Fiction classique et efficace. Un jeu de SF de plus direz-vous, avec en arrière pensée l'échec relatif de Multi-Mondes sorti il y a un an. Mais il n'y a pas tant de jeu de SF que cela (2 ou 3 de conception française seulement selon l'analyse que l'on fait de MEGA - La Guerre des Etoiles, concurrent redoutable par ailleurs, n'étant qu'une traduction). Alter Ego a donc toutes ses chances de s'imposer à condition que l'éditeur respecte un calendrier de publication régulier et fournisse un volume important de matière à sa clientèle. Le prévisionnel que nous publions plus bas montre que la volonté des Editions D3 va dans ce sens. Pour mieux découvrir l'ambiance propre à Alter Ego, nous vous proposons dès ce numéro un premier scénario, et nous aurons l'occasion de reparler très rapidement du système de simulation (le travail est confié à notre spécialiste, Roger Barnoud). Le point de départ du calendrier du jeu est l'année 2001 (référence indispensable !) mais il faut attendre 2251 pour voir apparaître le sigle Alter Ego, sigle désignant un mouvement de résistance regroupant les défenseurs de l'Ordre et de la Liberté, contre les multiples sectes religieuses ou fascisantes écrasant la société civile. L'organisation nouvelle, basée sur la lune, imposera enfin ses buts et ses méthodes en 2291, et participera à partir de cette date au nouveau gouvernement mondial... Pendant ce temps, des navettes spatiales atteignent les confins de notre système solaire.

FLAMBERGE

Guide de Paris - supplément pour le JDR Les Divisions de l'Ombre -

Brochure 56 pages - 65 F

Deuxième supplément disponible, après European Entertainment, ce guide vous conduit à travers les larges avenues d'un Paris ambiance 2030 (le contraste avec le "guide des années folles" pour AdC est des plus amusants). La description de divers éléments d'ambiance nécessaires au jeu à cette époque vous est fournie également, avec abondance de détails : prix de la vie, système pénal, bâtiments importants... Arrive ensuite le chapitre clé : la situation des divisions de l'ombre dans Paris. Deux scénarios détaillés viennent compléter le sommaire : ils permettent au MJ d'utiliser les éléments fournis dans la partie aide de jeu. La mise en page de la brochure est agréable. Il serait souhaitable que les têtes de chapitre ressortent plus clairement, afin de ne pas donner une impression d'ensemble trop désordonnée. Un regret aussi pour la qualité de la couverture : le carton jaune choisi comme support n'est pas du meilleur effet. Vu la fréquence de parution des suppléments, ceux qui reprochent aux éditeurs français leur manque de suivi des jeux devront bientôt faire tourner leur langue trois fois dans leur bouche avant de parler... Bravo Flamberge !

LUDODELIRE

A L'HEURE DU VAISSEAU - Miroir des Terres Médiannes N°10 - Module pour Rêve de Dragon -

Brochure, 48 pages - 75 F.

Voir plus haut ce que nous disions au sujet des extensions pour les JDR français. Vous êtes vraiment sûrs que vous avez besoin de vous user les yeux sur des traductions ? En lisant le dernier Rêve de Denis Gerfaud, nous sommes vraiment convaincus du contraire. Comme tous les numéros précédents, ce Miroir n°10 reflète un travail sérieux de professionnel et non du bricolage : texte bien écrit, jolies illustrations et maquette bien faite. Quant à la joua-

bilité des histoires conçues par l'auteur de Rêve de Dragon, elle n'est plus à démontrer. Au fait, de quoi est-il question dans ce module ? L'arche de Noë vous connaissez ? Et si Noë avait été un Haut-Rêvant ? Et si Noë n'avait dû sa place de chef qu'à l'élimination d'un autre chef ? Et si les futurs occupants de l'arche, un voilier immense, n'étaient pas tous d'accord sur la suite des événements ? Des péripéties multiples et un décor très varié attendent les voyageurs au détour de cette nouvelle aventure.

ORIFLAM

L'ILE BRISEE - Supplément Hawkmoon -

Brochure - 139 F.

L'île brisée est avant tout une campagne pour Hawkmoon et Stormbringer, bien qu'il semble que des personnages venant des Jeunes Royaumes soient assez handicapés au cours de l'aventure quant à leurs démons et rites démoniaques. Les aventuriers vont se retrouver, liés par un destin commun, face à la plus grande menace chaotique qu'ait connue le Tragique Millénaire. Le MJ devra être tant soit peu clément sinon la campagne risque d'être particulièrement meurtrière. L'île brisée contient également deux suppléments : l'un sur les ordres granbretons qui deviennent véritablement monstrueux, l'autre sur les érudits et scientifiques, contenant notamment une table de tirage aléatoire pour la possession d'objets technologiques.

LES SILMARILS

LA TERRE CREUSE - Jeu de Rôle -

Livre, 140 pages - 159 F.

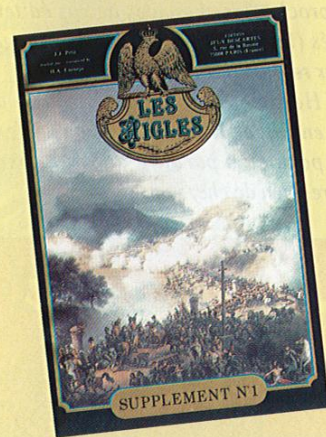
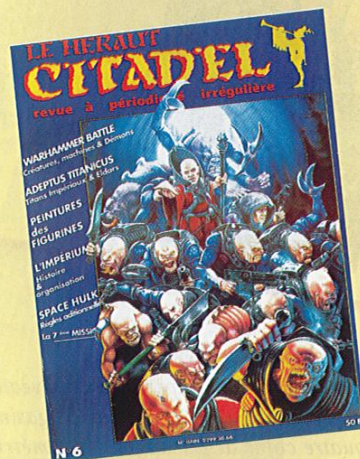
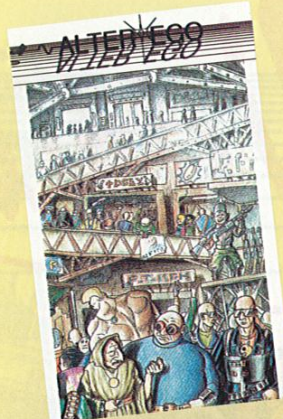
Les dernières créations en matière de jeu de rôle vont à l'encontre du vent de démocratisation qui souffle actuellement d'Est en Ouest, et auraient tendance à rendre plutôt pessimiste sur les évolutions possibles de l'humanité ! Le décor de La Terre Creuse n'est en effet guère réjouissant : l'Europe, assujettie au joug de l'Imperium, stagne dans un obscurantisme plutôt déprimant. Le Monde est dirigé par des gouvernements fascistes, et les joueurs doivent évoluer dans un contexte de répression permanente. Si le thème ne vous rebute pas, le jeu, basé sur l'œuvre littéraire d'Alain Paris publiée à Fleuve noir, vaut la peine d'être découvert. Si vous êtes allergiques au cocktail Inquisition/Gestapo, mieux vaut éviter. Nous reparlerons en détail de ce jeu dans un de nos prochains numéros, car nous n'avons pas voulu nous arrêter aux a priori. Une partie importante du livre est réservée à la description du système de simulation, système qui a été simplifié par rapport aux premières versions dont nous avions eu connaissance. Une trentaine de pages permettent une description rapide de l'Univers de Jeu, et un scénario d'initiation, intitulé La Route de Kiev, complète l'ensemble.

SIROZ

BERLIN XVIII - jeu de rôle, collection Universom - 2ème édition.

Livre, 80 pages - 134 F.

Nouveau look extérieur (couverture quadri rigide) pour Berlin XVIII. Le deuxième tirage a été l'occasion d'un lifting complet de la maquette pour ce jeu que nous vous avons présenté en détail dans notre numéro 21 en Septembre. Le contenu des trois livrets a été réuni en un seul. Siroz frappe fort et espère visiblement faire de ce jeu l'une des locomotives de sa collection. Le thème de "Berlin XVIII", assez dur, risque pourtant de n'accrocher que les fans du genre. Priorité est donnée aux illustrations



techniques : de nombreuses illustrations sont consacrées aux armes et véhicules d'intervention de la police. On aime ou on n'aime pas.

MARX-MEN 12.35 - Extension pour Berlin XVIII -

Livre, 92 pages - 144 F.

Tout ce que vous auriez aimé savoir sur l'environnement Berlin année 2066, et que vous n'avez pas trouvé dans l'ouvrage ci-dessus. Marx-Men est une encyclopédie comportant de nouveaux véhicules de polices, de nouvelles armes (en couleurs pour certaines), deux scénarios prêts à jouer et des idées à la pelle (ou plutôt à la mitrailleuse). Encore une fois réservé aux fans du genre. La qualité de l'impression (made in Malaisie) laisse un peu à désirer : les pages en blanc sur noir passent mal. Dommage aussi que le maquettiste ait oublié la pagination..

Futur Proche

Des suppléments à la pelle pour les jeux qui viennent d'être édités :

Chez D3 Editions, une publication par mois :

"**DRACO, l'Empire du Jeu et des Sens**" (disponible à l'heure où vous nous lisez), 64 feuillets perforés présentés sous écran quadri. Description d'une planète "loisirs" et deux scénarios prêts à jouer.

"**HYPER ESPACE, des Nautes à la découverte de l'Univers**" (fin Février), présentation identique. Découverte d'une nouvelle planète, présentation des vaisseaux, deux scénarios.

"**Profession ARGO NAUTE**", une longue campagne dans une ambiance de mystère et de corruption (fin Mars).

APHAIA, nouvel éditeur, annonce la sortie prochaine de "**Les Aventuriers**" jeu de rôle magnétique ayant pour contexte les années 50. Disponible par correspondance, sur disquettes Amstrad, Atari, Amiga, PC&Co. (Infos détaillées : Aphaia ARM, 108 rue du vieux pont de Sèvres, 92100 Boulogne).

ORIFLAM : la parution de **KRYSTAL**, jeu d'aventure sur plateau dont la sortie a été longtemps retardée, est imminente.

DRAGON RADIEUX EDITIONS :

les suppléments **Anashiva 3** pour Empires & Dynasties (spécial scénarios avec une aide de jeu importante sur les guildes) et **Hurlélune 3** ne paraîtront qu'en Mars, l'éditeur préférant proposer à sa clientèle des produits parfaitement achevés et de haute qualité, même si cela doit se faire au détriment du calendrier de publications prévu initialement.

Sortie annoncée également de "**MEDIGAG**", un jeu de plateau humoristique sur la médecine et la santé, avec un matériel impressionnant (plus de six cents cartes à jouer...).

EVASION GAMES

Cet éditeur annonce la sortie d'un jeu de plateau intitulé "**Pentacle**" au mois d'Avril 90. Ce jeu sera présenté en avant-première au salon de l'AQUABOULEVARD à Paris le 24-25 Février sur le Stand Temps-Libre. La boîte comportera 26 figurines que l'on pourra déplacer sur un plateau hexagonal géant. On en reparlera.

Out of Hexagone

Allo l'Espagne

(21/11) MERP est sorti récemment en espagnol sous le titre "**el señor de los anillos**"

"**Diseños orbitales**", une nouvelle maison d'édition, vient d'éditer/de traduire *Traveller* en espagnol. Il vient de paraître, avec un nouveau design, il serait plus beau que la version américaine !

Tout'en vrac

Infos ludiques de dernière minute

ROLE DE THEATRE

"... Je soutiens qu'il y a une place très importante à donner au théâtre dans le Jeu de Rôle. Il faut, si vous voulez faire vivre le Moyen-Age occidental, par exemple, en adopter certaines façons de parler, certaines habitudes, ne serait-ce que pour le plaisir du dépaysement. Vous vivrez plus intensément votre personnage s'il parle par votre bouche plutôt que si vous annoncez d'une voix neutre ce qu'il dit. Cette conception est proche du théâtre. Le théâtre montre l'événement au lieu de le décrire. Mais le défaut du théâtre c'est qu'il ne fait participer que les acteurs... De plus, le théâtre est relativement figé : la pièce est déjà écrite... Par rapport au théâtre, l'apport des Jeux de Rôle tient donc dans ces deux points principaux : improvisation (rien n'est figé), et participation (il n'y a pas de spectateur passif). Pour que ceci puisse se faire, il faut un (ou des) arbitre. Enfin, et c'est dans le cadre des GN que cela se voit le mieux, le nombre de participants n'est pas limité, de même que la durée du jeu..."

Malheureusement, les Jeux de Rôle ont un horrible défaut : ils sont souvent joués en cercles fermés et clandestins par des joueurs qui ne se montrent pas. Et ceci est la cause principale de la peur et de la haine qu'engendrent les Jeux de Rôle. Si les joueurs pratiquaient à découvert, nul doute que leur jeu serait mieux accepté. Mais il s'agit de petits groupes fermés, isolés, clandestins. Alors certains ont peur ou tout au moins s'inquiètent. De plus, si les joueurs d'une même contrée ne se connaissent pas, ne se fréquentent pas, comment vont-ils améliorer leur façon de jouer ? Ils vont continuer à jouer de la même manière et finiront par se lasser de répéter trop souvent les mêmes choses. Il nous faut donc de l'air et des rencontres !

De ces nombreuses considérations est né le projet Escurial.

Escurial est, au départ, une pièce de Ghelderode. Une pièce forte qui met aux prises un roi fou et un fou du roi dans un palais madrilène. Ces deux personnages se livrent à une joute verbale tandis qu'en arrière-fond rode la Mort. De la rencontre entre une troupe de théâtre (les 3 Gobbi) et un joueur de Jeux de Rôle (moi-même), est née une nouvelle vision de cette pièce. Le texte est, désormais, loin, la pièce est une véritable création au propos bien plus large que ce qu'avait pu prévoir l'auteur. Désormais, elle devient le lieu d'un jeu plus vaste, avec un arbitre-meneur de jeu. Elle présente les Jeux de Rôle, en soutient l'idée. Elle devient un prétexte à les rencontrer, à y participer. Mais ceci reste vain si la deuxième démarche n'est pas faite. Celle qui conduit à quitter le rôle ingrat de spectateur immobile et passif pour devenir un acteur. La pièce se doit donc d'être accompagnée par une proposition de participation. Il faut que les spectateurs, à qui l'on vient de présenter les Jeux de Rôle sous forme théâtrale, puissent aussi y participer pour mesurer l'étendue du possible qui s'ouvre devant eux. Il faut donc que des organisateurs de Jeux de Rôle ou de GN proposent, autour de la pièce, une participation aux spectateurs.

Certains d'entre vous ont formé des clubs de Jeux de Rôle, ou jouent régulièrement. Certains prévoient, pour ce printemps ou cet été, des manifestations, des Grandeur-Nature, des tournois... Votre tournoi est l'occasion unique de faire venir la troupe des 3 Gobbi, de la faire jouer. Cela vous donnera un autre impact que celui trop fermé du monde des joueurs. Voilà une occasion de rencontrer d'autres personnes, de les accueillir avec vous, de les initier et d'en faire des joueurs. Voilà une occasion à ne pas manquer !

Pour participer au projet Escurial, pour faire venir la troupe, pour essayer ensemble de sortir de notre trou, prière de contacter :

Les 3 Gobbi - 10 rue des Trois-Conilhs - 33000 Bordeaux

Finn - 5 place L. Duguit - 33800 Bordeaux, tél : (16) 56 92 09 83

Où l'on (re)parle d'une Fédération Nationale de JDR

L'A.C.F. (Association des Clubs de France), la guilde de Flandre-Artois et la guilde de Picardie viennent de fusionner pour créer ensemble la Fédération Nationale de Jeu de Rôle. Elles devraient être rejointes prochainement par la Guilde du Sud basée à Vitrolles. Cette Fédération représente déjà plus de 1500 joueurs et une centaine de clubs. Réunis dernièrement, les représentants de régions ont mis sur pied un certain nombre d'activités pour 1990.

1/ Dès février une cellule de création de jeu sera active. Elle regroupera une dizaine de personnes, dont le but sera d'apporter aide et conseils à tous les créateurs de jeu en herbe qui voudraient présenter leur produits aux éditeurs.

2/ Dès mars-avril (nous vous en reparlerons dans notre prochain numéro) un Tournoi National de J.D.R. va se mettre en place avec finale départementale, régionale et nationale (prise en charge par les organisateurs des frais de déplacement pour la finale à Paris ou Région Parisienne).

3/ En novembre 1990 en région Parisienne un salon de fin d'année sera mis en place, créateurs, sociétés d'éditions seront de la fête... juste avant Noël c'est une bonne idée.

4/ Dès maintenant la fédération organise un concours de scénarios, alors, Joueurs, Joueuses, à vos plumes... Trois thèmes ont été définis, Horreur, Médiéval et Futur.

Les participants ont la possibilité d'envoyer un ou plusieurs scénarios dans chaque catégorie. Les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés : chèque de 1500 francs, diorama, 50 figurines Prince Auguste peintes... et aussi parution des scénarios primés dans le journal de la Fédération.

Pour tout contact : A.C.F.-Fédération Nationale du Jeu de rôle.
42, Rue de la muette 78100 MAISON-LAFFITTE
(demander Mr William MILLIAT) - Tél : (1) 39 62 78 40.

BANC D'ESSAI

L'Encyclopedia Ludica
vous propose :

- un regard inquisiteur sur un jeu récemment publié,
- un clin d'œil indiscret sur une nouveauté en préparation,
- le point de vue du spécialiste sur certains aspects méconnus des "grands classiques"...

AU SOMMAIRE DE CE CINQUIEME VOLUME

A DÉCOUVRIR

Les Divisions de l'Ombre

UN MONDE A PART : Cyberpunk

Ce jeu, édité en 1989, dont l'univers paraît assez glauque sans l'être cependant complètement (un souffle d'espoir subsiste !), englobe déjà une gamme assez conséquente pour moins d'un an d'existence et témoigne ainsi d'un bon suivi. En effet, outre la boîte qui comprend les règles et le contexte général, deux extensions sont parues. Il s'agit de deux livrets d'une soixantaine de pages chacun et intitulés respectivement : *European Entertainment* (Une société de Loisirs) et le *Guide de Paris*. Enfin, n'oublions pas l'édition d'un écran qui est vendu avec le premier livret. Aussi, étant donné l'ampleur du sujet, procédons par ordre et découvrons dans un premier temps la boîte de base.

moindre. Les couvertures à fond blanc avec dessins bleutés, le traitement de texte sur une seule colonne, les illustrations correctes mais au format réduit, tout concourt à montrer un produit fait avec des moyens limités. Il reste cependant que cela est d'une lecture aisée et que ce jeu a été préparé avec soin.

Des trois livrets, l'un, de 84 pages, regroupe l'ensemble des règles tandis que les deux autres (atlas 2030 et livret du maître), chacun d'une trentaine de pages, concernent le contexte. Etant donné l'importance attribuée à la règle par les auteurs il est naturel de continuer par elle.

La simplicité se trouve dans les trois premiers chapitres. Ils comprennent la création du personnage et la gestion des pouvoirs mentaux. Pour chaque caractéristique (huit au total), 5D4 sont lancés ce qui donne une échelle de cinq à vingt. Ces caractéristiques permettent d'établir des performances indicatives (saut en longueur maximum, capacité de portage etc.) et les bases chiffrées des familles de compétences par le calcul de formules. Les compétences sont regroupées en dix familles qui sont respectivement : Erudition, Furtivité, Discernement, Relations sociales, Réparation, Doigté, Adresse, Pilotage/Conduite, Mêlée, Combat Distance. A l'intérieur de chaque série plusieurs compétences sont individualisées et sont considérées comme normales ou comme spécialisées. Les normales sont possédées par tous au niveau de base tandis que les spécialisées doivent être obligatoirement apprises. Comment fait-on pour apprendre ou augmenter une compétence ? Rien de plus simple. A l'instar de l'Appel de Cthulhu, la profession choisie pour le personnage définit les compétences qui peuvent être augmentées par l'ajout de points de génération dont le total est de deux cents. En plus, le joueur attribue aux compétences de son choix l'équivalent de trois fois son Intelligence en points de génération. Au départ aucune compétence ne doit dépasser 15. Enfin voici la règle d'or qui permet d'utiliser ces compétences, lesquelles gèrent presque tout au détriment des caractéristiques (utilisation de Baratin plutôt que du

Charisme). La formule, pour chaque action, est celle-ci : Niveau de Compétence - Niveau de Difficulté (de 1 à 20) +10. Il ne reste plus au joueur qu'à réussir un jet sur un D20 sous le chiffre obtenu. Tout cela ne semble guère compliqué.

Les pouvoirs mentaux restent aussi très simples dans leur utilisation. Ils sont au nombre de seize mais chaque personnage n'en possède qu'un. Chaque pouvoir a son tableau qui donne les diverses données de fonctionnement et sa puissance selon le niveau atteint. La plupart des pouvoirs sont automatiques, sans jets de dé, sauf s'ils s'exercent sur une autre personne. Dans ce dernier cas, il faut faire un jet d'opposition entre les volontés des deux êtres en présence en utilisant la formule citée ci-dessus (VOL du mutant - VOL de la cible + 10).

La complexité apparaît par la suite, dès que l'on aborde les systèmes de combat. Le système de mêlée est encore assez simple mais commence à inclure de nouvelles formules pour établir la gravité des blessures qui ne sont pas évidentes à comprendre sans un exemple. Il faut reconnaître, cependant, que c'est plus ici un problème de rédaction (je mets au défi quiconque de comprendre à la première lecture l'intérêt d'établir un modificateur de résistance et son utilisation pour définir le niveau de blessure ! Heureusement, il y a l'exemple !). Les tirs sont rendus plus lourds dans leur gestion par les divers modificateurs qu'il faut prendre en compte (Distance, Taille de la cible, Couverture, Vitesse de déplacement, tirs de rafales, lunettes de visées). Tout est quantifié et donne une suite de bonus/malus qui semble parfois s'allonger dans le calcul des chances de réussites. De même, la gestion des blessures, une fois le niveau de gravité défini, me paraît assez lourde puisqu'elle entraîne souvent pour évaluer l'état du personnage une suite de jets sous caractéristiques assez conséquente (parfois jusqu'à quatre jets). Il est certain que les auteurs ont recherché le "réalisme" (ce terme est à la mode) dans le combat mais au détriment, d'après moi, d'une certaine jouabilité. Néanmoins, reconnaissons à la décharge de Flamberge l'existence d'une règle optionnelle allégeant le système.

La volonté de l'exhaustif est partout présente et la gestion des blessures en est encore un bon exemple. Pour chaque partie de la localisation corporelle du jeu un tableau existe qui regroupe tout jusqu'au moindre détail.

En fonction de la gravité de la blessure sont fournis les risques d'être étourdi, sonné, inconscient, de tomber, de faire une hémorragie, d'être dans le coma ou de mourir. Cela ne s'arrête pas là, sont encore donnés les malus lorsque la blessure n'est pas soignée, le temps dans lequel peut s'effectuer une intervention médicale, les malus lors de la convalescence et les éventuelles séquelles. En dehors même du combat, le souci de ne rien oublier est évident. Les auteurs traitent les maladies, les poi-

sons, les drogues, les déficiences mentales, la fatigue. Ils proposent toutes sortes de matériels avec notamment des règles supplémentaires pour la construction des robots et la gestion des poursuites et combats entre véhicules (13 fiches techniques de véhicules sont fournies : 6 terrestres, 5 aériens, 1 nautique, 1 spatial). Toutes ces données sont généralement décrites en termes de jeu avec des formules allant d'une grande simplicité à une plus forte complexité d'utilisation.

Aussi, la règle des "Divisions de l'Ombre" est, sans nul doute, une règle technique. Cela se voit jusque dans la rédaction qui est assez aride et utilise une multitude d'abréviations et sigles. Heureusement pour le lecteur, les auteurs ont établi un index des abréviations en fin de livret. De même, une double feuille regroupe une grande part des tableaux et formules à l'exception des fameux tableaux de blessures.

LES DIVISIONS DE L'OMBRE



EUROPEAN ENTERTAINMENT
Une Société de Loisirs

Donc, une règle qui ne s'adresse pas à des débutants mais qui dans son principe général reste d'une bonne jouabilité. Pour le reste qui forme les multiples formules censées gérer toutes situations, à chacun de faire son tri et d'utiliser ce qui lui paraît intéressant pour atteindre le niveau de complexité désiré. Enfin, notons l'existence dans les règles optionnelles de deux tables qui permettent de tirer au sort pour chaque joueur une histoire personnelle ainsi qu'une histoire familiale. En fait, ces deux tables visent à mieux cerner la psychologie du personnage tout en le plongeant dans le contexte de la Terre de 2030 (imaginée par les cerveaux retords de Flamberge naturellement !).

Un Atlas ? Non. Un état mondial ? Oui

L'atlas 2030 n'a rien, à proprement parler, d'un atlas puisqu'il ne comporte qu'une seule carte représentant les Etats-Unis d'Europe et encore d'une manière relativement sommaire. C'est plutôt un état du monde en l'an 2030. Après un historique de cinq pages allant de 2011 à 2030, ce livret est partagé en grandes

régions. Vous pouvez ainsi découvrir successivement l'Afrique, l'Amérique du Nord (Confédération Nord Américaine), l'Amérique du Sud, l'Asie, l'Australie, le Moyen-Orient, l'U.R.S.S., l'Europe.

Chaque description suit le même plan. Cela commence par des repères chronologiques afin de montrer le processus d'évolution historique. Ensuite un tableau donne diverses données qui sont souvent chiffrées. Il s'agit de la population, du taux de délinquance, du taux de chômage, de l'espérance de vie, du style d'habitat, des types de vêtements et des lois en vigueur. Parfois, des remarques supplémentaires suivent et complètent l'ensemble. Toutes ces données sont particulièrement intéressantes. Néanmoins, l'évolution chronologique apparaît similaire dans plusieurs états et l'élaboration d'un tableau événementiel comparatif comprenant une colonne par région aurait évité des répétitions lassantes.

LES DIVISIONS DE L'OMBRE



LIVRET DU MAITRE DE JEU

Toutefois, ne croyez pas que tout est identique. La double esquisse d'une Amérique du Sud aux valeurs sociales dignes de l'Espagne du XVIème siècle et d'une Asie plus solide face à la crise prouve le contraire.

Pourtant, l'importance des données n'est pas équilibrée entre les pays. Alors que l'Inde est oubliée dans ce tour d'horizon, l'Europe prend, en fin de volume, une place prépondérante. Ceci s'explique par le fait que le terrain européen est particulièrement favorisé par les auteurs. Ainsi, plusieurs pages traitent de points comme l'éducation, la société, les religions et les milices. Par contre, la Grande Bretagne est un peu abandonnée à partir du moment où elle se désolidarise des Etats-Unis d'Europe.

L'impression générale de la lecture de "l'Atlas 2030" laisse un goût de catalogue économique sans stimuler entièrement l'imagination nécessaire pour appréhender dans toutes ses facettes la Terre des "Divisions de l'Ombre". Il manque des extraits de journaux, des publicités, des interviews de personnalités qui pourraient nous mettre dans l'ambiance. Heu-

PEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCY-
CLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-
ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDIC
A-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-LUDICA-ENCYCLOPEDIA-

Pierre PRADAL

- Rockerboy : chanteur-rebelle du futur.
- Solo : garde du corps, soldat, et autres assassin.
- Netrunner : version remaniée de nos pirates informatiques.
- Techie : véritable spécialiste de la technologie.
- Média : journaliste, présentateur de show télévisé...
- Cop : flic quoi !
- Fixer : truand et maître de la rue.

L'Univers singulier de Cyberpunk

- Corpo : cadre à la solde des multinationales.
- Nomad : un sans abri type "Raisins de la colère" revu et corrigé.

Puis, après avoir décidé du look ainsi que du background psychologique de votre personnage, vous pourrez enfin générer ses caractéristiques et vous pencher sur son parcours éducatif. Enfin, vous déterminerez les événements personnels et autres problèmes qui ont marqué sa vie.

...il se sentait noyé dans la matrice... Où s'arrêtait l'homme, où commençait la machine ?... Noyé et pourtant plongeant toujours plus profondément au cœur du système... Murs de glace sombres... Toujours plus vite... Flèches d'or et d'argent... Toujours plus loin... Flashes polychromes... Toujours plus seul...

...Maintenant il n'était plus John, le petit gars du Bronx. Non, il était Netburn, le Briseur de Cristal...

Du système de simulation :

Très simple en apparence puisqu'il est basé sur le classique : "caractéristique + modificateur + compétence + 1d10", le tout devant être supérieur à un niveau de difficulté variant de +10 à +30, il peut dans certaines situations (notamment les combats) s'avérer un peu lourd d'utilisation. On pouvait donc objectivement s'attendre à mieux surtout après le superbe système de création de personnages. C'est dommage, mais il faut se faire une raison : les jeux parfaits ne sont pas légion !...

...Tout bien calculé, il ne lui restait plus que 0,7s. C'était amplement suffisant : 0,3s pour se jeter à terre, 0,2s pour dégainer, et enfin 0,1s pour viser. Réflexes conditionnés obligent, son œil Zeiss Options Cible-Infrarouge-Antireflet (ça lui avait coûté cher mais lui rendait de bons services !...) couplé à son Ingram 450-A ferait le reste...

Des Combats :

Il faut d'abord noter que les règles de combat ont été écrites indépendamment du reste. Les concepteurs permettent ainsi aux joueurs de s'en servir en dehors du jeu lui-même comme d'un wargame un peu perfectionné.

Très simulationnistes, ces règles rebuteront certainement ceux que l'hyper-réalisme dérange. Mais il faut avouer qu'elles sont bien faites. Vous me direz qu'ils n'ont pas eu beaucoup de mal vu qu'ils se sont servis de différents rapports de police ainsi que des fichiers statistiques du F.B.I. himself ! C'est pour dire !...

...Rien n'est plus beau qu'un coucher de soleil sur Sunset Boulevard... Ombres furtives se détachant sur la vidéo-interface... Devantures en Psychés-Néons...

De l'univers de jeu :

C'est la terre du XXI^{ème} siècle. L'empire économique américain n'a pas résisté aux attaques incessantes des marchés Nippons et Européens reléguant les U.S.A. au niveau des pays du Tiers Monde...

Les gouvernements ont perdu la quasi totalité de leur pouvoir au profit de grandes multinationales qui se partagent maintenant les richesses de la planète lorsqu'elles ne se font pas la guerre... Enfin, la technologie, notamment la cybernétique et la génétique, a fait d'énormes progrès et est devenue un produit de consommation de masse.

C'est sur cette terre triste à l'avenir sombre, où la violence sous toutes ses formes est omniprésente, que vos personnages devront tenter de vivre sinon de survivre !...

Pour finir :

Cyberpunk, malgré quelques défauts, est un très beau jeu : la maquette est claire ; le texte reste abordable bien qu'il nécessite une assez bonne connaissance de l'anglais ; enfin, les illustrations assez nombreuses sont très bien faites, ce qui ne gâche rien. Ce jeu ravira donc tous ceux et toutes celles que le monde de la littérature Cyberpunk attire (cf numéro précédent pour plus de renseignements à ce sujet).

Bon jeu à tous !



Hardwired : plus sombre encore...

"Bonsoir à tous, Vidéo-Fans, ici Alain Quatremaîns du J.T. de 20.00 qui vous parle sur votre Vidéo-Psy en direct de CANAL 26. Mais passons sans plus tarder aux informations de la journée..."

Ludique : TALASORIAN GAMES INC. vient de penser à vous. Oui, vous qui êtes déjà (!!!) blasés par l'univers de Cyberpunk. Le deuxième supplément pour ce jeu (le premier : "Solo of fortune", était je vous le rappelle un agréable pastiche du magazine Anté-EcoCaust "Soldiers of fortune") vient d'être Mondial-Diffusé. Son titre : Hardwired, The Sourcebook. Son thème : le décor du roman de Walter Jon Williams : Hardwired (publié aux éditions Denoël/Présence du Futur sous le titre : Câblé). La terre du XXII^{ème} siècle : la vôtre, bande de petits veinards !... Son auteur : le grand Walter Jon Williams lui-même, déjà testeur du jeu Cyberpunk.

Mais avant d'aller plus loin, une page de Pub-PsychoSensorielle..."

Vous voulez faire ça comme la primopornostar, Tony Marcello, l'étalon italien ?

Implants sexuels maas technological quand vous le voulez ! Tant que vous le voulez !

"Bonsoir à tous, Vidéo-Fans. Ce supplément d'une centaine de pages est divisé en cinq parties :

- Background : première partie dans laquelle W.J.W. nous décrit la terre du XXII^{ème} siècle avec maints détails intéressants et répond à vos questions angoissées : qui sont les Orbitaux ? Comment en sont-ils arrivés à dominer la terre ?...

- Punk VS Hardwired : partie beaucoup plus technique qui traite notamment de nouveaux artefacts technologiques. Mais on y trouve aussi la description de deux nouvelles classes de personnage ainsi que de nouvelles compétences très intéressantes...

- Drugs & Combat : propose comme vous pouvez aisément le deviner, bande de petits veinards, de nouvelles règles sur les drogues (sujet, il faut le dire, très mal abordé dans la boîte de base) ainsi que sur les combats. Ces dernières sont plus claires et relativement plus simples que les précédentes mais il reste encore quelques problèmes : les dégâts des armes, par exemple, qui peuvent aller jusqu'à 90d10!!!...

- Netrunning : c'est une partie très intéressante qui se charge de vous décrire plus précisément que dans la boîte de base le monde des Crystal-Jock, les Netrunners de Hardwired...

- Aventures : une campagne en six épisodes pour quatre à cinq Cyberpunk de niveau moyen...

Besoin de soleil pour pas cher ? Drogues psychosensorielles pointsman pharmaceutical : pour du soleil des Caraïbes sans les inconvénients d'un voyage !

"Bonsoir à tous, Vidéo-Fans !

Un supplément donc très intéressant tant par son contenu (le monde de Hardwired est beaucoup plus réaliste et adulte que celui de Cyberpunk) que par sa présentation, qui est, comme pour la boîte de base, très bonne : sobre avec de beaux dessins et une bonne mise en page.

A recommander à tous les fans de Câblé et aux autres..."

POURPRE CARDINALE

Auteur et illustrateur : J.M. RINGUET

Ce scénario pour Cyberpunk, le jeu du futur sombre, est prévu pour trois à quatre joueurs dont la fonction implique la résolution d'enquêtes ou d'affaires similaires. Il faudra donc qu'il y ait dans le groupe au moins un Média, ou un Flic, qui engagera les autres PJ (aux frais de ses supérieurs) pour l'aider à mener à bien cette mission.

Si malgré tout aucun PJ ne correspond à ce modèle, vous pouvez vous arranger pour les faire tous engager par la firme Network News 54 qui, sentant le scandale juteux, a décidé de former une équipe de professionnels indépendante (afin de ne pas s'impliquer) pour mener l'enquête à sa place.

Notons que la trame de ce scénario peut être très facilement adaptable pour tous jeux de science fiction ou contemporains.

Prologue

Le Cardinal Montanera, assis dans le profond fauteuil en cuir véritable de son bureau de l'hôtel Hamilton, rumine de sombres pensées. Sa main maigre et tavelée par l'âge serre convulsivement une coupe précieuse de cristal taillé où tremble l'ambre foncé d'un scotch de pure origine. La lassitude l'emplit et le terrasse : ce n'est après tout qu'un très vieux homme, usé par les cures revivifiantes, assommé de neuroleptiques. Tant de fois les médecins japonais, les ripperdocs de luxe, se sont penchés sur ce corps sénile, tant de fois ils ont injecté dans ces veines leurs drogues restructurantes... et pourtant le cardinal sait que l'issue sera la même pour lui que pour les autres. L'argent, la science, ne le sauveront pas.

Il a le pouvoir, la puissance, mais tout cela lui est devenu indifférent.

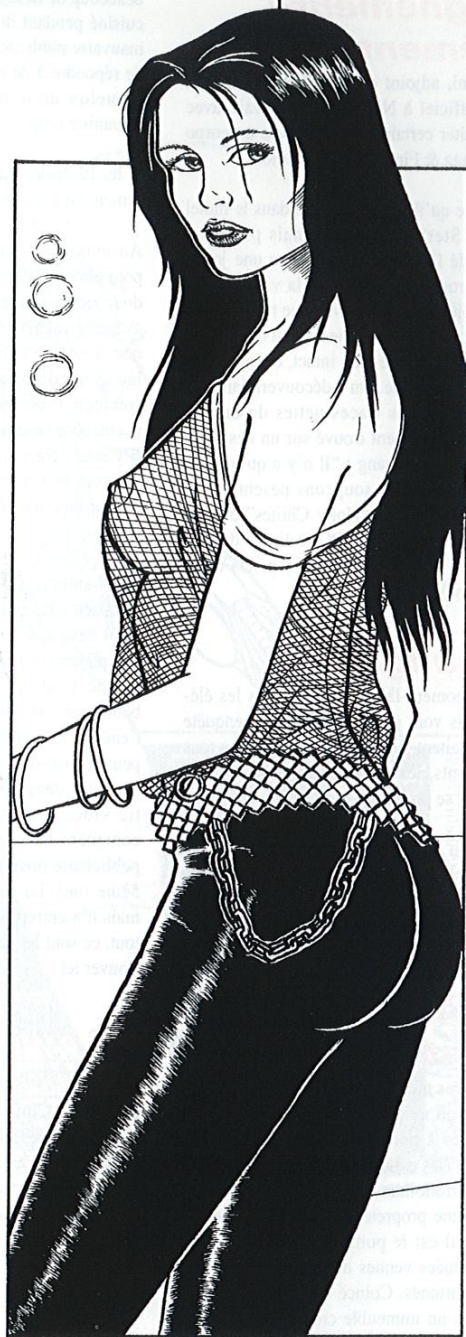
Sur la surface de plastec sombre et brillant de sa table de travail clignotent des mots, des phrases, projetés par le minuscule objectif holo de son terminal Zetatech. Des phrases lourdes de sens auxquelles il ne prête aucune attention...

L'Evêque Alessandroni est mort ; probablement cette nuit ou tôt ce matin. Il a payé de sa vie sa perversité. La mort comme prix de ses péchés.

La lumière étincelle dans l'or liquide du whisky, le Cardinal fixe le vide... les ténèbres.

Symphonie en rouge pour un prélat

L'enquête pour les PJ débute avec la découverte par la police du cadavre de Luigi Alessandroni, très saint Evêque du NéoVatican, dans une chambre sordide. Quelle que soit la façon dont le MJ introduit les PJ dans ce scénario, ils disposent au départ des mêmes renseignements (ceux que l'on trouve dans les médias). Le prélat a été retrouvé à 6h35 ce matin dans un motel de la Zone, situé sur l'Avenue Sterling. Le meurtre est particulièrement ignoble : le corps a été complètement démembré, vidé de ses entrailles, et cela avec un instrument de type tronçonneuse. On ne sait pas encore ce qui a pu se passer exactement, et les services de police aussi bien que les autorités de NéoVatican n'ont fait aucune déclaration.



アフロヒヤ

おうなやのみものなど

J.M. © 89

Si les PJ sont des flics (ou des solos engagés par le Vatican), ils auront accès aux informations suivantes ; dans le cas contraire le seul moyen de les obtenir sera de pirater les fichiers du poste du troisième district, chargé de l'affaire (ce piratage se fera via le Net, vous trouverez à cet effet un schéma du système informatique à la fin du scénario).

Renseignements complémentaires :

Luigi Alessandrini, adjoint du Cardinal Montanera, était en voyage officiel à Night City. Il devait, avec son Eminence, traiter certaines affaires avec un corps de la Merrill Asukaga & Finch, Olav Sakamoto.

Personne ne sait ce qu'il faisait au juste dans le motel Astro Five (225 Sterling Avenue) mais plusieurs témoins ont signalé l'avoir vu entrer avec une jeune femme brune et bronzée. Le corps de la victime portait des traces de blessures faites avec une tronçonneuse et était pour la plus grande partie à l'état de bouillie sanguinolente. Seul le visage était intact, ce qui a permis une identification rapide. On a découvert dans des échantillons sanguins des traces nettes de drogue (Blue Grass). On a également trouvé sur un des murs un message écrit avec son sang : "Il n'y a qu'un seul Dieu, Allah Akbhar !" Des soupçons pèsent sur le groupe extrémiste musulman "Holly Chiites" dont le lieu de rendez-vous est le bar "LPO Delight" dans la Zone sur la 45ème rue. A part cela les pistes de la police sont quasi inexistantes.

Piste sanglante

Les PJ ont à ce moment-là du scénario tous les éléments en main ; ils vont pouvoir mener leur enquête comme ils le souhaitent. Vous trouverez ci-après tous les lieux intéressants, les personnages et les événements qui pourront se produire.

Si à un moment ou à un autre vous jugez que les PJ partent sur une piste foncièrement opposée au cadre de cette aventure, remettez-les dans le droit chemin par quelques indices ajoutés ou par les conseils avisés d'un PNJ.

Motel Astro Five, calme et confort

L'Astro est un de ces motels minables que l'on trouve dans la zone. Ici on ne propose pas de "cercueils" mais des chambres à peine plus grandes équipées d'une salle de bain (les cafards sont offerts par la maison). Pour cinq euros on peut y passer la nuit dans des draps d'une propreté plus que douteuse. La plupart du temps il est le point de rendez-vous des nombreuses prostituées venues d'Hundred Park et de leurs clients peu fortunés. Coincé entre un vieux sex-shop abandonné et un immeuble croulant du vingtième siècle squatté en permanence par le gang des Red Flags (dealers et racketteurs), il n'est pas vraiment accueillant : une façade jaunâtre, la peinture rongée par les pluies acides, des fenêtres aveugles aux vitres encrassées, et une misérable enseigne au néon représentant une pin-up dévergondée accrochée à une fusée interplanétaire, allumée de jour comme de nuit pour percer de sa lumière blafarde le fog chimique qui s'étend sur toute la ville.

Dans le hall d'entrée obscur, derrière un comptoir maculé, officie le gérant de l'endroit, un type énorme boursofflé, Roddy Wang. Vêtu depuis des années d'un tee-shirt holo de Yasmin Lorelei, le crâne rasé et

surmonté d'un toupet vert, Wang est tout ce qu'on veut sauf sympathique. La seule chose qui l'intéresse c'est le fric. Il se préoccupe peu des clients et de leurs désirs, et pour tous ceux qui auraient des reproches à faire sur la qualité de l'établissement il garde sous son comptoir un Atchison Assault.

L'affaire du type qui s'est fait découper lui cause beaucoup de désagréments : les flics l'ont embarqué et cuisiné pendant des heures. De plus cela fait une très mauvaise publicité ; aussi n'a-t-il pas la moindre envie de répondre à de nouvelles questions ou de permettre à quelqu'un d'aller jeter un coup d'œil dans la "chambre rouge".

Si les PJ veulent aller plus loin, il faudra le payer grassement ou alors faire montre de persuasion.

Au moment des faits, Wang prétend s'être absenté pour aller satisfaire "un besoin bien légitime" et il n'a donc rien vu ni entendu ; néanmoins ce "besoin" lui avait été suggéré par un grand type maigre et vêtu de noir avec une croix autour du cou, un type qui avait laissé négligemment traîner un billet de 50 sur le comptoir. Il pourra révéler qu'Alessandrini avait loué la chambre pour une semaine il y a deux jours de cela. Il y était déjà venu auparavant, toujours accompagné, une fois de deux blondes, une autre fois avec la brune du soir du crime. Il ne connaît d'ailleurs aucune de ces filles.

La chambre, au premier étage, est complètement dévastée ; les murs sont entièrement rouges de sang (sauf celui qui porte le message), la moquette en est complètement imbibée, même le plafond en est barbouillé. L'odeur est épouvantable ; c'est une véritable boucherie. On peut tout de même essayer de fouiller l'endroit (!) et avec des jets réussis en Awareness on peut trouver dans la salle de bain deux éléments intéressants : dans le lavabo un tube de Blue Grass à moitié vide, et coincé derrière les WC une trousse contenant un nécessaire à maquillage et une carte publicitaire pour le Bar Aphrodisia (Downtown, sur la 5ème rue). La police est déjà passée bien entendu, mais n'a entrepris aucune fouille particulière. Malgré tout, ce sont les seuls indices importants que l'on peut trouver ici.

La mosquée de la quarante cinquième

Les Holly Chiites, premiers suspects dans l'affaire pour la police, habitent dans un vieil immeuble de la 45ème rue (Southmarket), en plein dans la Zone. Ils ont transformé leur lieu d'habitation en une sorte de mosquée de bric et de broc. De l'autre côté de la rue se trouve un bar minable, le LPO Delight où ils se retrouvent souvent et où les non-musulmans peuvent les contacter (l'entrée de la mosquée leur est normalement interdite).

Les Holly Chiites sont en majorité des noirs et des arabes, vêtus de robes très colorées à la mode africaine, coiffés de keffieh ou de bonnets, et toujours armés. Certains sont connus pour utiliser des tronçonneuses dans leurs fréquentes échauffourées avec des bandes rivales. Les hommes et les femmes ont le crâne rasé et les bras tatoués de motifs en volutes : c'est ce qui caractérise un vrai Muslim. En tout ils forment une communauté d'à peu près cinquante personnes.

Bien sûr ils détestent les "infidèles" et traitent avec eux quand ils ne peuvent faire autrement. Ils n'ont jamais entendu parler d'Alessandrini et ne veulent

rien entendre à son sujet. Quoi qu'il en soit, ils ne pourront rien apprendre aux PJ et si ceux-ci se montrent trop insistants, les Chiites n'hésiteront pas à leur faire rapidement comprendre qu'ils n'aiment pas ce genre de comportement.

La Mosquée est un immeuble de dix étages en partie effondrés, et reliés les uns aux autres par de fragiles ponts de cordes ou de planches. L'intérieur est meublé et décoré de façon assez hétéroclite avec de nombreux matériaux de récupération. Cela ressemble au mélange étrange d'une caverne d'Ali Baba et d'un dépôt. Les Chiites y vivent en familles nombreuses, avec plusieurs femmes pour chaque homme, et une foule de jeunes enfants qui animent l'endroit de leurs cris incessants.

Le groupe vit en majeure partie de vol et du deal ; mais ce qui importe avant tout pour eux, c'est d'obéir à la parole du prophète et du très saint Coran.

Les secrets du groupe 13

Nous allons maintenant en apprendre un peu plus au MJ. Ces renseignements ne devront être communiqués aux PJ que peu à peu suivant la progression de leurs investigations.

Si Luigi Alessandrini est mort, c'est parce que, depuis déjà quelques mois, il avait cédé à la tentation charnelle et à la perversité. A Rome, et dans les villes où il était amené à voyager, il voyait des prostituées qu'il payait grassement pour qu'elles se livrent avec lui à toutes sortes de pratiques masochistes et autres vices que la morale chrétienne réprouve.

Bien sûr, le Cardinal Montanera, son supérieur, ne tarda pas à en entendre parler et fut littéralement horrifié. En effet, ce bon Cardinal est un puritain extrémiste, partisan d'une église puissante et intégriste. Il vit immédiatement dans quelle dangereuse situation le mettaient les "débordements" de son adjoint et résolut d'y porter remède. Un remède définitif.

Or, depuis bientôt douze ans, Montanera appartient à une organisation ultra-secrète qui porte le nom de Groupe 13. Regroupant six prélats de haut rang de NéoVatican, le G13 s'est donné pour mission de redonner à la religion catholique sa prééminence ; et ce n'est qu'en devenant puissant qu'il pourra atteindre son but. Aussi, depuis déjà de nombreuses années, il complotait pour s'emparer des rênes du pouvoir de toutes les façons possibles. Notamment en finançant de par le monde des mouvements extrémistes, des groupes de terroristes et des hommes d'Etat gagnés à sa cause. Récemment, il a mis au point une tactique des plus efficaces : des terroristes à sa solde attaquent et détruisent les biens et les possessions de certaines corporations afin de les déstabiliser ; s'ensuit inévitablement une chute du cours des actions à la Bourse Mondiale, ce qui permet au G13 de le racheter à bas prix et de s'infiltrer ainsi dans tous les milieux économiques et financiers.

Il a ainsi acquis une grande importance et est devenu un groupe de pression très puissant. Le siège du G13 est un immeuble à Hambourg.

A Night City il finance un groupuscule assimilé aux Inquisiteurs (Sourcebook p36), les Croix de Feu, qui chasse lui aussi les "cybernétisés" mais exécute également diverses missions pour le compte du G13 : entre autres l'assassinat "exemplaire" d'Alessandrini



ordonné par Montanera. Les Croix de Feu sont payées directement par la Gidéware, une corporation-écran utilisée par le Groupe pour toutes ses manipulations d'argent dans cette partie du monde.

Les PJ doivent donc remonter jusqu'aux Croix de Feu, puis, à partir de cela, découvrir d'existence du G13 et ses sombres machinations.

Mais voyons maintenant les pistes secondaires qui pourront les amener à cette conclusion.

Aphrodisia

La carte découverte dans la chambre de l'Astro Five peut conduire les PJ au bar Aphrodisia, à Downtown.

Bien connu dans toute la ville, il offre à des corpos aisés la possibilité de venir boire un verre dans un cadre luxueux en compagnie de charmantes demoiselles employées par l'établissement et qui, pour quelques eurodollars en supplément, accepteront de faire profiter de leurs charmes dans quelque hôtel cinq étoiles des environs.

Situé à l'angle de la 5ème et de Meridian, l'Aphrodisia occupe tout le rez-de-chaussée d'un immeuble de bureaux loués à diverses compagnies. C'est un bar de grande classe avec une salle sur deux niveaux, une piste de danse, de profondes banquettes en velours blanc et une profusion de néons colorés en rouge, or et blanc. On y diffuse une musique générée synthétiquement et sensée reproduire l'humeur générale des clients. Le comptoir en arc de cercle, entièrement transparent et abritant un aquarium de poissons tropicaux, est à lui seul une attraction. Toutes les consommations y sont bien sûr hors de prix mais servies par de somptueuses jeunes femmes en robe du soir avec qui l'on peut discuter et parfois même un peu plus. Le service d'ordre est assuré par une bonne dizaine de solos musclés mais non moins élégants, ayant tous les réflexes câblés et une bonne pratique des arts martiaux. La clientèle est uniquement constituée d'hommes, assez jeunes, corporatistes et très riches.

Sur le trottoir devant l'Aphrodisia se presse également une foule de jeunes femmes et de jeunes hommes, prostitués, bien moins beaux et moins élégants que les hôtes du bar, et qui pour une somme modique proposent leurs services à tous ceux qui n'auraient pas trouvé leur bonheur à l'intérieur. De fréquentes rafles des polices privées les chassent de l'endroit mais ils sont toujours plus nombreux à y revenir, espérant rencontrer celui qui leur donnera assez d'argent pour se payer ses doses pour un mois.

C'est parmi eux que l'on peut trouver la fille qui a passé la nuit avec Alessandroni. Elle se nomme Linda Sottomayor, elle est grande, très brune, le teint mat et visiblement ne doit son charme qu'à la nature et pas à la chirurgie plastique. Vêtue d'un tee-shirt en mailles noir, d'un pantalon moulant de cuir synthétique et

d'un blouson de plastis rose transparent à l'effigie de Johnny Silverhand, elle tranche sur le reste de la foule par sa prestance et sa noblesse. Elle est la seule qui correspond à la description donnée par Wang à l'Astro Five.

Bien que jeune, Linda se drogue déjà aux amphétamines de synthèse et à la phencyclidine depuis plusieurs années. Cette accoutumance l'a conduite à la prostitution. D'un naturel plutôt doux, elle n'a pas la vulgarité et l'agressivité de ses consœurs. Elle habite seule dans un studio misérable de la Zone sur Sterling Avenue.

L'affaire Alessandroni l'a beaucoup traumatisée et elle n'est pas prête à en parler, surtout à des inconnus.



Malgré cela, si on sait la prendre avec douceur et amitié, elle finira par dire ce qu'elle sait.

Note au MJ : cet épisode devrait permettre un role-playing intéressant s'il est bien mené par les PJ. Si ce n'est pas le cas, refusez-leur l'information.

Linda est sortie plusieurs fois avec le prêtre italien ces derniers mois ; il venait souvent à Night City pour affaires. Il voulait toujours se faire fouetter et d'autres trucs moches dans le même genre, mais il payait très bien et il n'était pas méchant. Le soir du meurtre, tout s'était passé comme d'habitude, et Linda dormait quand vers cinq heures du matin, elle a été réveillée en sursaut par un type qui attaquait la porte de la chambre avec une tronçonneuse. Alessandroni, shooté au Blue Grass, ne s'est même pas réveillé. Le type est entré : il était très grand, habillé tout en rouge et portait des lunettes noires. Il a examiné Linda pendant un moment, puis il lui a dit de se tirer. Terrorisée, elle n'a pas posé de questions et s'est enfuie. Elle a appris les détails le lendemain par la télévision.

Elle n'avait jamais vu auparavant ce type en rouge et elle n'a pas eu le temps de bien le regarder, mais en partant il lui a semblé qu'il y avait d'autres personnes dans le couloir, cachées dans l'ombre, attendant pour entrer.

Elle a peur maintenant de la police, qui doit certainement la soupçonner, et de l'assassin qui a peut-être

changé d'avis à son égard. C'est à peu près tout ce que l'on pourra apprendre de la part de Linda Sottomayor mais peut-être que naîtra entre elle et les PJ de l'amitié ou même de l'amour.

Caisse noire

Comme les PJ ont pu le découvrir dans les fichiers de la police, Alessandroni traitait des affaires avec Olav Sakamoto de la Merill Asukaga & Finch. C'est une piste de plus qui peut se révéler intéressante.

La MAF, comme expliqué dans le Sourcebook p29, traite de diverses affaires boursières et financières. C'est à ce titre qu'elle s'est livrée à des opérations pour le compte de Gidéware, et donc du G13. La MAF traite ainsi des affaires pour le Vatican depuis plusieurs années, et c'est dans le cadre de cette coopération qu'ils ont eu affaire à Alessandroni et Montanera mais sans jamais se douter de l'existence du Groupe.

Sakamoto, conseiller financier pour le bureau de Night City (situé dans la Plaza Business Tower), ne parlera en aucun cas de ses affaires, que ce soit à des étrangers ou à d'autres corpos. Secret professionnel. Il est extrêmement protégé, en permanence. Aucune issue donc de ce côté-là.

Encore une fois, le seul moyen de percer les secrets de la MAF va reposer entre les mains d'un Netrunner. Le schéma du système informatique se trouve en fin de scénario. Tous les renseignements se trouvent dans les fichiers et dans les affaires courantes.

Fichier : la MAF a fait, pour le compte de la Gidéware, des investissements dans des actions de la Biotechnica et de la Petrochem pour plusieurs millions d'eurodollars.

Affaires courantes : la mise initiale de la Gidéware (8 500 000 E\$) dans ces actions à rapporté en huit mois près de 2 500 000 E\$ de bénéfice. Néanmoins ces gains ne sont pas revenus entièrement au NéoVatican comme cela aurait dû être : une clause spéciale exige que 1,3 % soient distraits de ce total. Sur ce prélèvement 1 % est versé sur un compte numéroté à Hambourg, et les 0,3 % restant sont directement versés à l'Eglise Baptiste de la 115ème rue, Zone de Combat de Night City. Cela semble pour le moins étonnant !

En clair, l'argent investi par NéoVatican sert à financer des organisations dont le nom n'est pas cité. Bien sûr, Montanera a entouré du plus grand secret l'application de cette clause destinée à donner des fonds au G13 et aux croix de Feu.

Les responsables de la Merill Asukaga & Finch ne sont pas au courant de l'illégalité de ces mouvements de devise, et exécutent les ordres du Cardinal en toute bonne foi.

Avec ces renseignements précieux, les PJ sont déjà sur la piste d'une affaire beaucoup plus importante que le simple assassinat d'un Evêque.

Le prêtre écarlate

Après avoir découvert l'existence du trafic de fond dirigé en toute innocence par la Merill Asukaga & Finch, les PJ seront sûrement tentés d'aller voir cette fameuse Eglise qui a reçu ces six derniers mois près de 75 000 Eurodollars. Située sur la 115ème rue, en pleine Zone, dans le quartier d'El Barrio, à la limite



du Northside, territoire des Boostergangs, et des Docks abandonnés, l'Eglise Baptiste reçoit bien peu de fidèles à ses offices. Au premier regard, elle ressemble à une petite usine réaménagée, poussiéreuse et silencieuse, avec une façade aveugle de béton noirci. Le quartier, quant à lui, est insalubre et même malsain. Les bâtiments alentour tombent en ruines et n'abritent que des rats énormes et des boostergangsters ivres de drogue et de violence. Quelques clochards traînent sur les trottoirs, parfois l'on peut tomber sur un cadavre ou bien sur une prostituée égarée et effrayée. Cela ressemble à un ghetto sordide ou à une ville désertée après une guerre destructrice.

Quand les PJ arriveront à l'Eglise, ils pourront éventuellement voir un van blindé de la Gidéware qui s'éloigne. Il y a 3 Solos à bord, venus livrer des explosifs aux Croix de Feu. Si les PJ essaient de les suivre, ils tenteront d'abord de les semer puis éventuellement de les éliminer, avant de rentrer au siège de la Corporation. Le logo Gidéware est clairement visible sur les flancs du fourgon.

La paroisse de la 115ème est dirigée par le Père Nathan Gonzalvez, un homme grand et squelettique, à la peau très pâle et vêtu comme un pasteur du siècle passé. Il est extrêmement peu bavard, voire glacial au premier abord. Officiellement il est le prêtre de l'endroit (un des derniers de la Zone d'ailleurs) mais en fait il est le chef des Croix de Feu, groupuscule qui poursuit les mêmes buts que les Inquisiteurs mais sans être affilié. Le Père Gonzalvez est l'homme du G13 sur place. C'est lui qui reçoit tous les ordres par téléphone et les fait exécuter par sa bande d'assassins ; entre autres choses, il a dirigé le meurtre d'Alessandroni. Son supérieur direct au G13, et le seul qu'il connaît, est Pavel Garcia, le directeur de la Gidéware. C'est lui qui a demandé l'exécution de l'Evêque. Gonzalvez est un fanatique religieux, qui pense sauver le monde en détruisant les "impies". Il essaye de cacher au maximum ses relations avec les Croix de Feu.

Les PJ auront bien du mal à tirer quelque chose de lui ; il est à peu près aussi bavard et aussi gai qu'un mur de béton. Et si les questions se font trop précises ou que l'on use de violence, le prêtre répliquera avec brutalité (arme en main !). Les Croix de Feu logent dans le sous-sol de l'Eglise et sur un simple appel de sa part ils seront prêts à intervenir.

Description de l'Eglise :

- 1 - Hall d'entrée : quelques prospectus violemment intégristes et appelant au fanatisme traînent sur une petite table. Des portes battantes donnent dans la nef.
- 2 - La Nef : une pièce vaste et noyée dans l'ombre où normalement l'on devrait célébrer les offices s'il y avait des fidèles. Elle est inutilisée depuis des mois et la poussière s'est accumulée en couche épaisse sur les bancs et l'autel.
- 3 - Palier : une petite pièce de béton nu où aboutit un escalier de fer qui donne dans les sous-sols. Parfois, un Croix de Feu y monte la garde.
- 4 - Entrée des sous-sols
- 6 - Salle des Croix de Feu : c'est une vaste salle commune, avec des bancs, un autel portant un crucifix écarlate et des murs tendus de tapisseries rouges. Tous les Croix de Feu se retrouvent ici le soir, pour un office prononcé par le Père Gonzalvez. Ils restent ensuite sur place ou partent parfois en chasse.
- 7 - Armurerie : dans cette pièce verrouillée sont entreposées les armes des Croix. On peut y compter une quarantaine de fusils d'assaut, environ cinq kilos de plastique sans détonateur, deux mitrailleuses M60 (Voir Solo of Fortune) ainsi qu'une provision de munitions et d'armes blanches diverses (dont des tronçonneuses). C'est un stock extrêmement important qui laisse supposer que les Croix de Feu ont des objectifs en vue.
- 8 - Chambre commune : une dizaine de "Croix" et Gonzalvez logent là en permanence sur des lits de camp. Un des murs de béton nu porte l'inscription : "Soldats de Dieu, tiens-toi toujours prêt au combat !" Derrière une des armoires de fer se trouve une brèche dans le mur qui donne dans les égouts et de là dans la rue ; c'est un moyen de fuite pratique en cas de problèmes (Gonzalvez n'hésitera pas à l'employer).

Les Croix de Feu sont un mélange de fanatiques et de psychopathes, plus ou moins dirigés par Gonzalvez. Tout affrontement avec eux tourne très rapidement à la violence

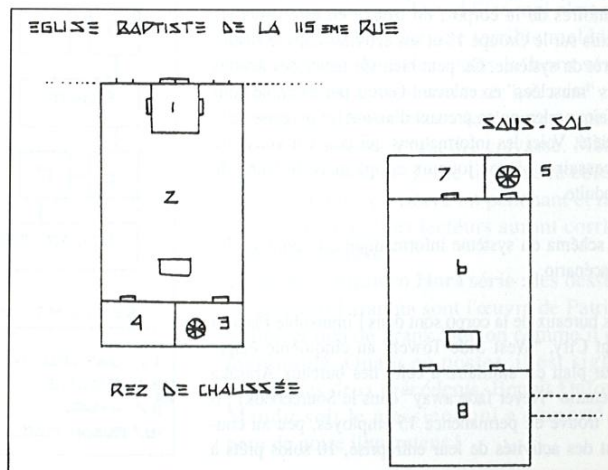
et il vaut mieux que les PJ l'évitent s'ils ne veulent pas y laisser leur vie. A moins bien sûr qu'ils ne se sentent de taille à lutter contre trente cinq fous furieux...

Les Solos entrent en piste

Tout de suite après une visite à la Merrill Asukaga & Finch, au Motel Astro Five ou encore à l'Eglise, la Gidéware, renseignée par diverses sources, va commencer à se poser quelques questions sur les PJ. Et elle va aussi considérer très vite qu'ils sont une menace pour les intérêts du G13.

Aussi deux solos indépendants vont être contactés pour un contrat très intéressant dont la cible est, bien entendu, les PJ. Ces solos les suivront, les traqueront, et essaieront de les abattre à la première occasion (à ce sujet, ayez la bonté de laisser une petite chance à vos PJ ; ces solos sont très efficaces et peuvent mettre un terme définitif à ce scénario si vous les utilisez de façon trop "professionnelle").

Hannah Bergmann-Masaki, premier solo contacté, est une femme d'une trentaine d'années, grande, plutôt séduisante, habituellement vêtue d'un tailleur en cuir synthétique très sexy. Elle porte également des verres miroirs de jour comme de nuit. Sa chevelure teinte en



rouge est longue et hérissée. Froide, déterminée, elle ne connaît aucune pitié mais sans être excessivement cruelle. Ce qui la motive avant tout c'est l'argent qu'elle peut retirer de ses contrats.

Son compère, Julio Herksen, est un type petit et trapu, musculeux, vêtu d'un jean crasseux, d'un perfecto (doublé kevlar) usé et raccommodé, et d'un tee-shirt avec incrustation vidéo (images de champignons atomiques alternant avec des scènes pornographiques). Le crâne rasé, les joues portant des scarifications tribales et un tatouage de serpent sur le front, il est laid et assez effrayant. C'est une brute épaisse qui n'aime rien moins qu'affirmer sa domination sur les autres par la force et la violence.

Tous deux sont armés en permanence et toujours aux aguets.

La Gideware, votre guide spirituel

Tout ce que les PJ ont pu apprendre les mène inévitablement à la Gideware ; ils vont donc devoir essayer d'en apprendre plus et de percer ses mystères et ses secrets pour avoir le fin mot de l'intrigue.

La Gideware est officiellement une petite corporation locale qui fabrique et diffuse des bibles, sur support papier, magnétique, ou disque laser, et sponsorise diverses émissions télévisées, manifestations, expositions qui ont pour but de promouvoir la religion catholique. Elle fait fabriquer également en petite quantité des accessoires cléricaux : objets de culte, vêtements religieux, gadgets divers (posters, statuettes...). Elle est affiliée au célèbre Cartel C qui est la mégacorporation officielle du Vatican dans le monde entier.

Le directeur est Pavel Garcia, un homme d'une quarantaine d'années, connu pour ses opinions extrémistes et puritaines. La corporation emploie 15 personnes, essentiellement des secrétaires et des cadres commerciaux.

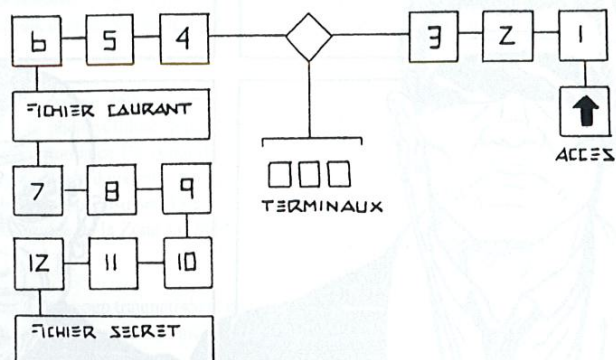
Voici ce qui figure dans les archives des médias ou dans les dossiers de la police, et que l'on peut obtenir avec un petit effort, mais qui bien sûr est loin d'être complet. En fait, comme nous l'avons dit, la Gideware est une entreprise écran qui sert au G13 à faire divers investissements secrets avec les fonds de NéoVatican, et à financer les groupes terroristes affiliés de la Côte Ouest.

Il y a plusieurs façons d'apprendre tout cela : la plus simple (ou du moins celle qui représente le moins de risques physiques) est le piratage via le Net des mémoires de la corpo ; on trouve en effet tous les détails sur le Groupe 13 et ses activités dans le fichier secret du système. On peut bien sûr tenter des actions plus "musclées" en enlevant Garcia par exemple pour le faire parler, ou en prenant d'assaut les bureaux de la société. Voici les informations qui peuvent vous être nécessaires si vos joueurs adoptent cette ligne de conduite.

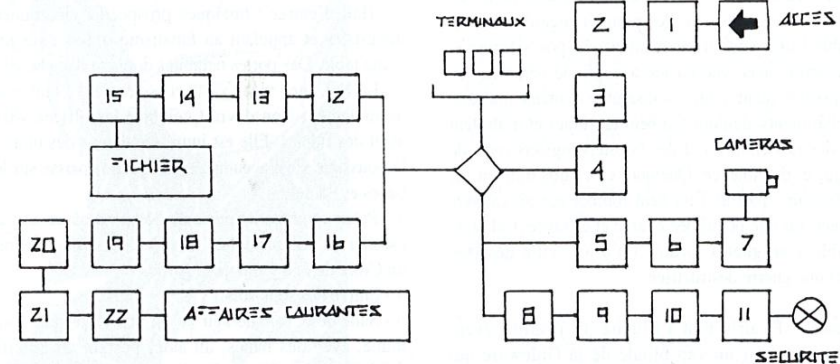
Le schéma du système informatique est donné en fin de scénario.

Les bureaux de la corpo sont dans l'immeuble Plaza, à Night City, "West Side Tower" au cinquième étage. Leur plan est similaire à celui des bureaux Arasaka (scénario "Never fade away" dans le Sourcebook) ; il s'y trouve en permanence 15 employés, peu au courant des activités de leur entreprise, 10 solos prêts à

SYSTEME INFORMATIQUE - GIDEWARE

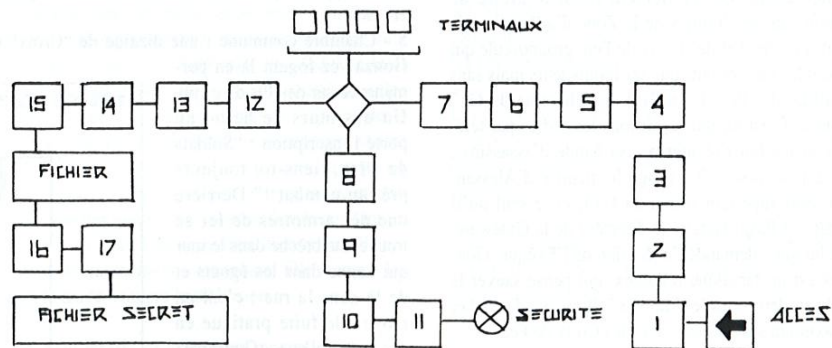


1/ CODE WALL V 2/ PITBULL 3/ CODE WALL V 4/ DATA WALL III 5/ PITBULL
6/ CODE WALL VI 7/ DATA WALL IV 8/ DRAGON 9/ KILLER VI 10/ HYDRA
11/ POISON FLATLINE 12/ ZOMBIE



SYSTEME INFORMATIQUE - MERRILL ASUKAGA & FINCH

1/ CODE WALL VI 2/ DATA WALL VI 3/ WATCHDOG 4/ FLATLINE 5/ DATA WALL V
6/ DATA WALL III 7/ MANTICORE 8/ DATA WALL V 9/ CODE WALL IV 10/ MANTICORE
11/ POISON FLATLINE 12/ CODE WALL VI 13/ PITBULL 14/ CODE WALL III 15/ DRAGON
16/ DATA WALL V 17/ PITBULL 18/ KILLER VI 19/ FLATLINE 20/ HYDRA
21/ FIRESTARTER 22/ CODE WALL VI



SYSTEME INFORMATIQUE - POLICE - 3ème DISTRICT

1/ CODE WALL IV 2/ DATA WALL II 3/ DATA WALL IV 4/ BLOODHAUND 5/ CODE WALL V
6/ FLATLINE 7/ BLOODHAUND 8/ DATA WALL IV 9/ PITBULL 10/ FLATLINE
11/ HYDRA 12/ CODE WALL V 13/ MANTICORE 14/ FLATLINE 15/ DATA WALL VI
16/ POISON FLATLINE 17/ FLATLINE

l'action utilisés pour la protection de l'endroit et diverses actions ponctuelles en ville. La Gidéware a également sous contrat 50 autres Solos indépendants dans toute la Californie. Pavel Garcia passe tout son temps à son bureau ; il habite autrement un petit appartement dans une des arcologies du Marina District . Il est accompagné en permanence de deux Solos depuis qu'un fanatique hindouiste a essayé d'attenter à sa vie en 2011.

Après leur action, les PJ devraient disposer de tous les renseignements nécessaires, les noms de tous les membres du G13, et avoir de quoi faire éclater un beau scandale... Néanmoins ils n'auront aucune information sur le meurtre d'Alessandroni. En effet, c'est Montanera qui a ordonné cet assassinat mais uniquement en s'adressant à Garcia et sans en référer aux autres membres du Groupe. Il est donc naturel que cela ne figure pas dans les fichiers. Pour savoir finalement qui est le coupable réel de ce meurtre, il faudra rencontrer le Cardinal.

Repentir

Comme les PJ le savent déjà, le Cardinal Montanera se trouve actuellement à NC, ce qui peut sembler une étrange coïncidence. Il n'est pas difficile d'apprendre qu'il loge à l'hôtel Hamilton. Les PJ sont maintenant libres d'agir ; ils peuvent très bien révéler les informations qu'ils détiennent à la presse et aux médias, ils peuvent décider de rencontrer son éminence pour le questionner, ou encore décider de le faire chanter.

Dans tous les cas, il faut savoir que Montanera est un vieil homme à demi-sénile, lassé de tous ces complots, mais qui ne révélera jamais son appartenance au G13 pour ne pas perdre la face. Il est protégé jour et nuit par deux solos musclés et décidés, ce qui rend dangereuse toute action violente à son encontre. C'est au MJ d'improviser suivant les actes de ses joueurs. En tous les cas, si l'affaire venait à être révélée au grand jour, le G13 serait immédiatement dissous, et Montanera se suiciderait pour échapper au scandale.

Toutefois, si les PJ décidaient de traiter avec le Groupe, celui-ci utiliserait alors tous ses moyens (qui sont énormes) pour récupérer les documents éventuellement en leur possession et faire taire définitivement des PJ un peu trop aventureux.

Epilogue

Le vieil homme repose avec douceur le verre encore plein sur le bord du bureau, et constate, avec un peu de surprise et de colère, qu'une larme coule sur sa joue. Tout est fini maintenant... Le Groupe 13 n'existe plus, il est sorti du secret qui faisait toute sa force. Bientôt les charognards des médias vont s'abattre sur le cadavre de l'organisation la plus puissante et la plus mystérieuse que l'Eglise ait jamais dirigée. Bientôt, les incroyants et les impies vont brandir à la face des Six leur lois, leurs règlements pour mieux les détruire. Bientôt les faibles prélat à la tête de NéoVatican vont renier l'action splendide et inachevée qu'ils ont menée pour le bien de l'Eglise. Bientôt... la mort.

Il ouvre le tiroir en silence, lentement. Je suis si fatigué, si las de tout cela.

Dans l'ombre le canon du Berretta brille doucement, tentateur.

Le Cardinal referme sa main sur la crosse nacrée...

Une explosion étouffée et l'éclaboussement écarlate sur la pourpre cardinale.

Caractéristiques des PNJ

Holly Chiites

REF 9 INT 7 COOL 6 BODY 7 (normal)

Awareness +4, Mêlée +5, Brawling +7, Pistolet +4, Fusil +4, Athletics +2

Cyberimplants : Vampires, Phalanges renforcées (bigknucks), Sens câblés (sensory booster)

Armes : Automag, Ingram, Sabre, Tronçonneuse.

Armor jacket

Croix de Feu

REF 9 INT 4 COOL 8 BODY 9 (fort)

Awareness +2, Fusil +3, Pistolet +4, Arts martiaux +6, Mêlée +5, Athletics +4

Armes : Uzi, CAWS, M16A, High Power 15 (SOF),

Tronçonneuse, Matraque. Armor J + Armor T-Shirt

Hannah Bergmann-Masaki

REF 8 (+2) INT 7 COOL 9 BODY 6 (normal)

Awareness +6, Fusil +5, Arts martiaux +6, Mêlée +6, Athletics +7

Cyberimplants : Réflexes câblés (boosterware), Cyberoptiques (IR, Anti-Dazzle, Dartguns)

Armes : Nunchaku, Stakeout, 2 grenades défensives.

Armor J + Armor T-Shirt

Julio Herkssen

REF 7 (+2) INT 6 COOL 7 BODY 9 (fort)

Awareness +5, Mêlée +5, Brawling +7, Pistolet +6, Fusil +5, Athletics +8

Cyberimplants : Bras droit cybernétique (espace secret), Arme intelligente (smart gun), Griffes (rippers), Cyberoptiques (Viseur, IR)

Armes : Llama Comanche, Boomer buster (SOF), Federated Arms X38. Armor T-Shirt

Solos de la Gidéware

REF 10 INT 5 COOL 9 BODY 8 (fort)

Awareness +3, Mêlée +4, Brawling +6, Pistolet +4, Fusil +5, Athletics +5

Cyberimplants : Sens câblés, Arme intelligente, Cyberaudio (émetteur, brouilleur)

Armes : .45 Colt Auto, Steyr AUG, Couteau commando. Armor Vest + casque nylon

Solos de Montanera

REF 9 (+2) INT 5 COOL 8 BODY 9 (fort)

Awareness +7, Mêlée +8, Pistolet +6, Fusil +5, Athletics +7, Arts Martiaux +6,

Cyberimplants : cyberoptiques (Thermographe, Viseur, Micro/Télescopes), Cyberaudios (micro), Arme intelligente.

Armes : Tonfa, Beretta 92F, Mini Uzi. Armor J + Armor T-Shirt.

Séjours ludiques d'été à Morestel

Juillet Aout

Dossier d'information et d'inscription disponible en Mars, demandez le dès à présent en écrivant à :

"Dragon Radieux Animation"
Le Charbinat
38510 - MORESTEL

Erratum

Drag' Rad' numéro 22 : le scénario "Pee-kaboo" est écrit par David Sicé, qui n'est pas barbu, et qui encourt une terrible malédiction depuis : en effet, dans le **hors série** page 13, c'est encore son texte qui a été victime de petits fumbles : le dernier mot du texte est caverne, il faut lire crevasse. Même colonne, plus haut (2ème ligne de la colonne) : la victime conserve un penchant et non pas un pendant. Les lecteurs auront corrigé tout seul, j'espère !

Drag'Rad' numéro Hors série : les dessins du scénario Paranoïa sont l'œuvre de Patrick Vallot, et non de Frank Drevon comme il est mentionné. Quant au poster, il est signé, comme les deux précédents, Benoît Dufour. Maudit soit le massicot qui a emporté le nom de notre illustrateur !

L'OMBRE DE LA NUIT

Mon ombre s'étirait loin, très loin. Le soleil déclinait. Je me pressais, car, comme tous les jours en cette saison, la pluie arrive avec la nuit. Ma cabane est mon seul refuge.

Aujourd'hui, la pêche m'a donné de quoi vivre jusqu'à demain. Après, je verrai bien. Je ne me débrouille pas si mal après tout. Tout le monde m'a pris pour un vieux fou lorsque j'ai décidé de venir vivre ici. "Le pauvre vieux Phap" doit-on dire de moi, lors des rares discussions où il peut s'agir de ma personne. Et ceci tout simplement parce que, ma barbe prenant une ampleur toujours plus importante et sa blancheur étant toujours plus marquée, je me suis décidé à vivre seul les quelques années qui me restent. Loin de l'agitation des cités.

Je me suis construit une cabane en pleine forêt, à mi-chemin entre le lac et la grande prairie. C'est l'une des rares forêts qui aient résisté. Et puis, je trouve stupide de continuer à s'entasser dans les villes, comme avant. Le nombre d'êtres humains étant passé de plus de dix milliards à quelques centaines de millions en un éclair, les rescapés se sont regroupés dans ce qui restait des anciennes villes. Peut-on vraiment dire qu'ils vivent dans ces cités délabrées ?

C'est en rêvant à l'ancien temps que j'ouvre la porte de ma cabane. Tiens, il me faudra confectionner un nouveau système de verrouillage : celui-ci se fait vieux, lui aussi, et d'ici peu il ne fonctionnera plus. Je m'en occuperai dès demain. Je préférerais que ma demeure, aussi humble soit-elle, me protège des rôdeurs.

La pluie frappe sur les planches à peine jointives de ma cabane. Il ne pleut pas à l'intérieur, et s'est le principal. Il commence à faire nuit. Je vais allumer la lampe à gaz. Où donc ai-je posé mon briquet ? Pas si fou le vieux Phap ! En cinquante voyages, j'ai apporté ici

de quoi survivre des années. Alors qu'en ville... Il faut dire qu'on n'y vit plus longtemps : on ne dénombre plus les cas de folie subite, de maladies inconnues et autres virus. Ah, voici mon briquet.

"N'allumez pas... s'il vous plaît."
J'arrête mon geste, figé de stupeur :

"Qui est là ? Qui êtes-vous ?"

En un instant, j'imagine plusieurs possibilités : un vieil ami de la ville venant me voir... Improbable ; un de ces rôdeurs qui serait entré, profitant de ma serrure défaillante... mais ils ne parlent pas d'ordinaire. La voix s'élève à nouveau, très calme, très douce, presque chantante :

"N'ayez pas peur de moi, vous n'avez rien à craindre. Excusez-moi pour cette intrusion Monsieur Phap. Car c'est ainsi que vous vous nommez, n'est-ce pas ? Cela fait plusieurs nuits que je vous observe ; vous avez prononcé ce nom plusieurs fois, assis devant la cheminée. Je le connaissais déjà par ailleurs..."

La voix de mon visiteur est presque mélodieuse. Dans d'autres circonstances, je l'aurais sûrement appréciée. Elle a un effet anesthésiant. Et pourtant, je tremble. La surprise, certainement.

"Il y a longtemps que le vieux Phap n'a plus peur de rien, jeune homme."

- Monsieur Phap, je suis venu vous raconter ma vie. Plus que ma vie même, celle de mon peuple. Asseyez-vous donc dans votre fauteuil d'osier avec votre pipe, à votre habitude."

Je scrute l'obscurité, cherchant à distinguer mon interlocuteur. Mais le noir est complet maintenant. Obéissant, curieux, je m'assieds dans le fauteuil, près de la cheminée. Mes habitudes sont connues de mon visiteur. Alors il sait aussi que j'allume un bon feu à l'ordinaire. D'ailleurs je vais en préparer un. Diable,

comment peut-on m'avoir observé plusieurs jours, sans que je m'en aperçoive ?

"Peut-être cette histoire va-t-elle vous sembler quelque peu obscure, mais je tiens à ce qu'un Hopack sache, avant que je ne me volatilise...
- Un Hopak ? Volatilisé ? Je ne suis pas aussi fou qu'on le prétend, et si vous pensez que je vais écouter vos sornettes..."

- Un instant, je vous prie. Je ne vous crois pas fou, pas le moins du monde. Reprenez place dans le fauteuil, écoutez-moi."

Je me demande si mon visiteur n'abuse pas de ma crédulité. J'avoue qu'une pointe de crainte subsiste en moi. J'ai beau essayer de me raisonner, j'ai froid dans le dos. A moins que ce ne soit la fraîcheur qui envahit la maison.

"Hopak, c'est le nom de votre peuple. Nous vous avons baptisés ainsi. Lorsque nous sommes arrivés sur Terre, l'Homme n'existait pas encore. Nous pensions y trouver un refuge. Notre monde avait été dévasté par un cataclysme naturel terrifiant."

Il me semble discerner dans la voix de mon visiteur une intonation qui s'apparente à un sentiment bien humain : l'amertume.

"Nous sommes arrivés sur Terre de nuit, en plein désert. Nous ne connaissions rien de la physique terrestre, ni des lois qui régissent le système solaire. La plupart d'entre nous ont été volatilisés dès le lendemain de notre arrivée."

- Mais... en plein désert, qui..."

- Patience Monsieur Phap, patience. Certains d'entre nous ont tout de même eu la chance de trouver une grotte où se réfugier. Tous les autres... Au plus profond de notre abri, nous avons tenu conseil. Il a été facile de déterminer qui était notre ennemi, et comment étaient morts nos... nos amis. Oui, ami est le mot. Nous ne vivons pas en famille comme vous autres, les Hopaks. Mais je m'éloigne de mon sujet. Je vous disais donc..."

Mon visiteur semble m'ignorer de plus en plus. Il revit son propre passé, et m'oublie. Pour me donner une contenance, je commence à bourrer ma pipe. La voix continue son monologue, ne me laissant pas le temps d'imaginer qui peut être mon inconnu.

"Notre conseil a décidé de quitter la Terre au plus vite. Mais ce ne fut pas aussi simple que nous le pensions. Tout d'abord, nous nous sommes aperçus que l'engin - comment l'appeler autrement ? - qui nous avait amenés chez vous n'existait plus. Puis, nous avons découvert que rien sur Terre ne permettait sa reconstruction. Il nous fallait donc nous adapter, ou disparaître. Ainsi, nous avons décidé d'explorer la planète. Nous avons marché. Longtemps. Ou plus exactement, nous nous sommes déplacés, sur le sable et les pierres. Nous sommes arrivés à la limite du désert, pour découvrir la faune, et la flore terrestres. Nous nous sommes installés, espérant cette seconde tentative moins meurtrière que la précédente."

Au dehors, l'orage s'est mis à gronder avec une force inhabituelle.

"Une nouvelle vie commençait : nous dépendions maintenant d'un protecteur, pour ne pas être volatilisés. Vos grottes n'étaient pas assez nombreuses, et ne nous permettaient pas de nous déplacer. Nous sommes, encore aujourd'hui, en bi-vie avec tout ce qui existe sur Terre. Même avec vous Monsieur Phap."

Ainsi, mon visiteur veut me faire croire que quelqu'un, ou quelque chose, vit avec moi. D'où vient le fait que je me sente tout-à-coup gêné ? J'allumerais bien ma pipe.

"Nous avons appris à onduler sur l'herbe, à passer sous vos voitures, à être déformés par des milliers de pieds inconscients. La nuit, par contre, nous est très agréable.

- Et après ceci, vous croyez que nous ne vous connaissons pas ?

- Votre peuple voit le nôtre, vous savez que nous existons. Et pourtant, si je vous disais qui nous sommes..."

Mais mon visiteur se tait. J'ai besoin d'allumer cette sacrée pipe. Elle reste ma seule attache avec le réel, face à l'étrange qui se produit dans ma petite cabane. Je sors mon briquet.

"Un instant, Monsieur Phap. Je préférerais que vous sortiez pour allumer votre pipe. Ensuite, revenez vous installer dans votre fauteuil. Pendant ce temps, je resterai à l'autre bout de la pièce."

Je me lève. J'ouvre grand la porte. L'air frais et humide inonde immédiatement la pièce. Machinalement, j'allume ma pipe. Lorsque je referme la porte, mes vêtements sont trempés. Sacré orage.

Dans la pièce, aucun bruit n'est perceptible. Ce silence m'inquiète :

"Vous êtes toujours là ?

- Oui Monsieur Phap.

- Je voudrais savoir : pourquoi me raconter tout cela ?

Une voix proche, très proche, me dit alors :

"Attendez, Monsieur Phap. Je vais finir mon histoire. Nous ne vivons pas de la même manière que vous les Hopaks. Nous ne mangeons pas, ne dormons pas, ne nous reproduisons pas. Du moins, pas comme vous l'entendez. Simplement, nous nous dédoublons, ou nous regroupons, selon les besoins. Nous ne connaissons pas non plus la notion d'âge, qui vous est si chère."

Un silence, un très long silence. Une fois de plus, à travers ces charades, je cherche à définir quel genre d'être est mon visiteur. Quel est

son aspect ? Le vieux Phap devient-il fou comme on le dit ? Je porte ma pipe à la bouche. Elle s'est éteinte.

"J'étais en bi-vie avec un Hopak, depuis la première fois qu'il sortit du monde de l'inconscience. Avant, je faisais parti d'un autre être de mon peuple. Ainsi, nous cédonsons un... morceau de nous-même à chaque nouvelle naissance. Chaque nouvel être devient pour nous un protecteur. Ceci est très important pour nous : si un Hopak, un seul, n'était pas en bi-vie avec nous, notre existence - que nous voulons secrète - serait dévoilée."

L'orage redouble de violence.

"Monsieur Phap, vous êtes un esprit ouvert. Je voulais vous faire le cadeau de ce récit, avant de me volatiliser à mon tour. Je vais disparaître, ce matin. Dans un instant, en fait."

De nombreuses questions tourbillonnaient dans mon cerveau fatigué. Mon visiteur ne pouvait partir en me laissant dans l'ignorance.

"Un instant, ne partez pas encore... Parlez-moi encore de vous : quel est votre aspect ?

- Le temps presse, et le soleil va bientôt se lever. Mon aspect ? Il est le vôtre, Monsieur Phap.

- Peut-être pourrais-je allumer ?

- Vous ne me verrez jamais, j'en ai peur, car voici le soleil. Et une Ombre a besoin d'un écran pour survivre à la présence de la lumière... et j'ai quitté mon Hopak, Monsieur Phap."

A travers les nuages gris, un rayon de soleil entra par la fenêtre.

Palo-Alto Août-Septembre 1981

Dominique Prévot





HISTOIRE DE FOUS

FOUS
FOUS
FOUS

Idée : Jean-Paul TAFANI
Mise en forme : Paul CHION & JP TAFANI
Relectures : qui vous savez...
Illustrateur : BEN.

Ce scénario est prévu pour un petit groupe de joueurs de niveau 4 à 5 mais peut être aussi joué en solo par un personnage de niveau un peu plus élevé. Mieux vaut qu'un voleur ou autre personnage à la moralité assez souple soit présent.

Chapitre 1 comment apprendre à ne pas s'occuper des affaires des autres.

Depuis plusieurs jours, un sujet de conversation fréquent est le vol de bijoux ayant eu lieu dans la ville de Navinalad en Effir (province du Royaume de Fellendar en Trégor). Le trésor dérobé faisait partie de la dot prévue pour le mariage de la fille du Gouverneur. Outre le côté "crime de lèse majesté" de l'acte, c'est surtout l'audace de celui qui l'a accompli qui alimente la rumeur publique. Les fouilles nombreuses (endroits louches et étrangers) organisées à cette occasion, montrent la volonté des autorités de ne pas laisser un tel crime impuni. La population ne donne pas cher de la peau du ou des voleurs. Parmi les nombreuses rumeurs qui circulent, certaines prétendent que les pierres sont facilement repérables, qu'elles seraient marquées de façon magique, et enfin que des prêtres et autres sorciers auraient été appelés pour retrouver au plus vite les malfaiteurs. Le voleur du groupe se sent assez mal à l'aise devant toute cette agitation car il est coupable du larcin (il est laissé au Maître de Jeu le soin de faire exécuter le vol s'il le désire). Une solution doit s'imposer à lui : se débarrasser des bijoux au plus vite. Le Maître de Jeu devra à tout prix lui faire peur afin de le pousser à ce geste. La marchandise ne peut, sans risque, être écoulée sur place. Compte tenu du



contexte, et des informations dont dispose le joueur, seule la ville de Rojak peut lui offrir une échappatoire. Le premier problème à résoudre pour l'audacieux mandrin va être de quitter la citadelle. La réputation de la milice locale n'est plus à faire. Celle-ci dépend directement de l'armée provinciale et obéit avec beaucoup de conscience aux ordres du Dictateur-Gouverneur, Molor le Galare'h. Le meilleur moyen de passer inaperçu est de se noyer dans la masse.

Note au Maître de Jeu : suivant les relations qu'il a avec le restant du groupe le voleur informera, ou pas, les autres joueurs, du motif réel de son besoin soudain de changer d'air.

Une fois à Rojak, bourgade de l'intérieur, plus calme, on peut espérer trouver quelqu'un ayant les moyens d'acheter les bijoux et de les revendre de façon discrète. La ville est suffisamment importante pour offrir toutes les ressources nécessaires.

Note au Maître de Jeu : une fois de plus, toutes ces démarches pourront ou non se faire avec la complicité des autres joueurs.

Après quelques contacts infructueux et quelques autres douteux, le nom d'un personnage semble s'imposer. Ce "contact" est un ancien "parrain" de la pègre locale et il est suffisamment important pour offrir de bonnes garanties. Sa réputation est celle d'un homme à la fois courtois et correct en affaires mais aussi implacable et dénué de pitié. Il est installé dans une maison fortifiée où l'on n'accède qu'après de nombreux contrôles. Retiré officiellement des affaires, il n'est pas inquiet par les autorités locales avec lesquelles il est même en bon terme. Il ne traite plus guère que les gros coups et ce avec la plus grande prudence. Après toutes les précautions d'usage, le voleur ou son envoyé, et lui seul, est introduit les yeux bandés dans un bureau cossu. Jossen Ach est là : c'est un homme d'une quarantaine d'années, de petite taille, assez corpulent, au regard incisif. Il s'exprime d'une voix toute en nuance et avec une politesse obséquieuse. Visiblement il tient son visiteur en piètre estime, n'ayant que peu d'affinités pour ce genre d'individu. Cependant son jugement personnel n'est pas exprimé ouvertement. La négociation est rapide car son offre est simple et sans appel : il offre 30% de la valeur réelle des pierres. Il insistera sur le fait

qu'elles sont difficilement négociables ailleurs et qu'il faudra les retailler. Si le joueur refuse le marché, le receleur laissera entendre que les autorités pourraient être "accidentellement" mises au courant... et autres arguments du même style.

Ces négociations n'auront lieu toutefois que si le joueur montre les pierres. Si le personnage se montre d'une politesse égale à la sienne, il témoignera indirectement qu'il apprécie le fait et montera son offre à 35% soit environ 3500 PO. A la fin de l'entrevue, l'affaire conclue, il recommandera un établissement de jeux et de plaisirs, la Feuille de Rose (il en est le propriétaire) au joueur, en le prévenant que tous les autres sont d'infâmes tripots. De plus, il fera allusion à une mission qu'il pourrait peut-être confier à des gens compétents... mais il doit encore réfléchir. Le joueur sera reconduit par le même itinéraire qu'à l'arrivée et l'argent ne lui sera donné qu'à la sortie et pas avant.

De retour dans les rues de la cité, notre ami va entendre dans une petite ruelle un bruit qui attire son attention. Au bout de la rue, au centre d'une petite place, une fontaine déverse son eau dans un bassin circulaire. Dans une encoignure de porte, un homme protège un petit garçon d'une dizaine d'années agressé par trois hommes armés de dagues. Ces tristes individus se délectent à l'avance du plaisir qu'ils vont pouvoir tirer de ces proies faciles et leur attitude montre que c'est l'enfant qui les intéresse.

La situation est claire : si le ou les joueurs n'interviennent pas, la cause de l'enfant et de son compagnon est entendue.

Si les joueurs interviennent, les trois hommes se retourneront et réagiront très vite en lançant des fléchettes dont la pointe est enduite d'un puissant soporifique (sauvegarde à -2 et durée 3d4 heures). Malheureusement pour eux, le narcotique met un certain temps à agir et le combat continuera à la dague, chaque joueur blessé ayant une pénalité cumulative de 1 au toucher, tous les deux rounds.

Note au Maître de Jeu : le délai d'action du soporifique est égal à la constitution du personnage.

Si les joueurs n'interviennent pas, ils verront l'homme se faire tuer, le garçon se faire endormir et les mandrins s'enfuir dans un chariot, leur victime dissimulée sous des ballots. Le véhicule ira ensuite

dans une remise attenante à une maison. Aucun autre détail de cette scène ne sera visible pour les joueurs à partir de ce stade. Les kidnappeurs continuent leur chemin par une suite de passages intérieurs dans les maisons attenantes et ressortent dans une autre rue. Normalement, si les joueurs n'ont toujours rien fait, la piste est perdue.

Note au Maître de Jeu: les trois hommes sont des spécialistes de la dague et de la fléchette (8 chacun). Ils ont été recrutés à Navinalad, une semaine auparavant, pour tuer l'homme et enlever l'enfant qu'ils doivent déposer dans une chambre d'auberge. Ils ne savent rien de plus et ne possèdent rien d'intéressant. Toute tentative pour trouver le contact des ravisseurs à l'auberge est vouée à l'échec. En effet la scène est surveillée par un observateur discret et anodin et tout déroulement anormal des opérations sera immédiatement connu. Il est possible de modifier le nombre des hommes de main en fonction du nombre de joueurs présents.

Si la scène se déroule comme prévu, les bandits seront morts ou en fuite et un certain nombre de joueurs seront en train de dormir du sommeil du juste. Si certains sont encore debout, ils verront plus distinctement ceux à qui ils viennent de sauver la vie et qui, justement, s'approchent pour les remercier. L'homme (du type racial des Snarrions) est grand, très brun, un peu dégarni, et âgé d'une quarantaine d'années. Son visage présente des traits assez durs, aux pommettes saillantes et aux yeux noirs légèrement enfoncés. Il semble lourd et il fait plus vieux que son âge. Ses mains sont calleuses mais la qualité de ses vêtements suggère malgré tout une certaine aisance. Il s'appelle Ardall et est le père de l'enfant. Ce dernier, Elganor, un garçon âgé de dix ans, de stature plutôt frêle, à la peau claire et aux cheveux châtain clair, a l'air plutôt sérieux, et semble avoir été vivement impressionné par l'action des joueurs (et notamment par celui qui aura eu les actes les plus spectaculaires). Ardall proposera de conduire les aventuriers à sa ferme, où sa compagne, Leishelia, possédant quelques talents de guérisseuse, pourra les remettre sur pied. L'homme souhaite que la discussion se poursuive chez lui : il craint une intervention de la milice, laquelle, au vu des cadavres, ne manquera pas de poser des questions gênantes pour tout le monde. Ardall conduit ses compagnons à l'extérieur de la ville, jusqu'à sa demeure, à une vingtaine de kilomètres au Sud-Ouest, dans la plaine de Narak.

La démarche de l'homme sera la même si les joueurs sont tous endormis. Ils auront droit à un voyage en charrette et se réveilleront dans une chambre en pleine campagne.

Chapitre 2

Episode Champêtre.

Leishelia possède effectivement des talents certains d'infirmière, et de plus elle est charmante. Elle appartient au même type racial que son mari : brune, pommettes saillantes, visage souriant. Elle est différente de caractère, certainement beaucoup plus énergique. Elle se liera assez facilement avec les aventuriers, surtout si ceux-ci font un effort pour créer la relation. Leishelia n'a guère l'occasion de rencontrer des étrangers, et si on lui

pose certaines questions, avec un minimum d'habileté, elle ne fera aucune difficulté pour y répondre. Elle ne comprend pas, par exemple, pas plus que son mari, ce qui a pu se passer en ville. "Ardall est un homme doux, qui n'a jamais cherché d'histoire à personne. Il est parti hier soir pour faire des courses à Rojak avec notre fils... et toute cette aventure ! Vraiment je ne comprends pas".

Au sujet des événements de la veille, les joueurs n'obtiendront guère plus d'informations : personne n'était au courant de l'expédition d'Ardall et Elganor.

A propos de "notre fils", un joueur un peu observateur pourra sans doute remarquer que le jeune garçon ne ressemble guère à ses parents. Si des questions directes sont posées à ce sujet, Leishelia répondra qu'effectivement Ardall n'est pas le père du garçon, mais son beau-père. La jeune femme, ne souhaitant pas porter seule le fardeau de l'éducation d'un enfant, a conclu ce mariage qui est en fait un mariage de raison. Elle a de l'amitié pour Ardall, mais elle avait surtout besoin d'une présence masculine pour protéger Elganor.

Si l'un des aventuriers lui fait des avances, elle n'y restera pas insensible, et pourrait même être amenée à lui proposer de prendre la place de son mari

Les nouveaux arrivants avaient un comportement singulier : hurlant et riant de façon hystérique, ils avaient la bave aux lèvres et les yeux exorbités. Leurs armures bariolées luisaient étrangement dans la nuit...

en titre. En faisant cette proposition, elle espère en fait trouver un protecteur plus efficace pour son rejeton. Cependant, si elle savait à quel point son mari est excédé par les attentions qu'elle a en permanence pour Elganor, au point qu'Ardall s'est montré plutôt bavard avec Zartoum (voir chapitre 7), les choses seraient sans doute différentes - beaucoup plus radicales. En tout état de cause, le Maître de Jeu doit jouer avec beaucoup de finesse le couple Leishelia/Ardall, dont l'entente apparente se fissure insidieusement.

Entre deux conversations, les joueurs pourront faire un tour dans la cour de la ferme : les bâtiments sont bien entretenus, et traduisent une aisance certaine. Autour de la maison du maître, plusieurs autres bâtiments de facture plus légère (bois et torchis) abritent les ouvriers agricoles et leur famille. Tous ces biens appartiennent à Leishelia. Les joueurs seront logés dans l'une de ces dépendances, et pourront y séjourner plusieurs jours sans aucun problème.

Dans le courant de la première journée, Elganor, manifestant un grand intérêt pour la pratique des armes, viendra trouver le personnage du groupe auquel il voue la plus grande admiration pour lui demander aide et conseils dans son entraînement. Découvrant la scène, Ardall se mettra en colère et reprochera à l'aventurier de vouloir convertir Elganor en tueur. Sur ces bonnes paroles, le beau-père rentre au logis, et une violente dispute éclate entre Leishelia et lui, sur le même problème.

Suivant l'activité déployée par les joueurs, la scène qui va suivre peut se dérouler aussi bien la première nuit après l'arrivée à la ferme, que l'une des nuits suivantes. Des cris résonnent dans la nuit : une vingtaine de guerriers attaquent la propriété d'Ardall et Leishelia. Singuliers personnages que ces assaillants : leurs armures sont bariolées, leurs armes paraissent surchargées d'accessoires inutiles (pointes, crochets, piques...), et ils se comportent de façon quasi hystérique, hurlant et riant, les yeux exorbités et la bave aux lèvres... Ils tuent tout ce qui bouge, humains et animaux, jeunes et vieux, hommes et femmes... Ils incendient les dépendances et, bien entendu, agressent également les joueurs. En plein milieu du combat ces derniers verront Leishelia se précipiter hors de son logis en hurlant : "à l'aide, sauvez Elganor, ils l'emmènent !"

Gênés par leurs agresseurs dont ils ont le plus grand mal à se débarrasser, les joueurs n'arriveront cette fois sur le lieu de l'enlèvement que pour voir des cavaliers enfourcher leurs montures et disparaître dans la nuit. Quatre à cinq des silhouettes sin-

gularisent les fuyards par rapport aux assaillants qui se sont montrés jusqu'à présent : l'un des cavaliers est un véritable colosse dont la voix grave et bien typée domine les bruits du combat. Le petit groupe auteur de l'enlèvement n'a pas l'aspect excentrique des guerriers qui se sont occupés du "nettoyage" des dépendances...

Note au MJ : toute poursuite est sans espoir. D'une part les combats avec les guerriers fous ne sont pas encore terminés. D'autre part, le temps que les aventuriers se procurent des montures, et la nuit aidant, les ravisseurs auront pris trop d'avance.

Sauf si les joueurs ont pu s'organiser de façon vraiment efficace pour défendre le personnel de maison, les pertes seront très lourdes. La plupart des ouvriers et de leurs familles sont morts ou en fuite. Les pertes matérielles sont considérables. Les bâtiments en bois ont brûlé très facilement. Dans la maison du maître, les joueurs découvriront le corps d'Ardall, assassiné dans la chambre d'Elganor. Leishelia a été blessée en traversant la cour, et bien qu'il semble que ce ne soit qu'une égratignure, elle se débat dans d'atroces souffrances. Avant de mourir, puisqu'en fait, il faut bien le dire, la situation est grave à ce point-là, la jeune femme tentera d'arracher aux joueurs (ou à l'un des joueurs) la promesse de tout faire pour retrouver l'enfant.

Bref, la fin de la nuit risque d'être plutôt agitée. La ferme étant isolée, aucun secours n'est à espérer de l'extérieur.

Chapitre 4

Sur la piste des ravisseurs

Une fois la situation à la ferme maîtrisée, les joueurs pourront envisager différentes démarches.

La fouille des bâtiments leur permettra de découvrir dans la chambre de Leishe-lia toute une panoplie de costumes féminins sans rapport avec l'habillement d'une paysanne. Ces vêtements, parures classiques de la noblesse, sont enfermés dans une malle, et n'ont visiblement pas servi depuis plusieurs années. Dans le même débarras, ils découvriront un autre coffre rempli d'objets ayant servi à un jeune enfant, et de très belle facture (quilles en bois précieux, armes, jouets...). Dans le double fond d'un coffret à bijoux sont cachés un parchemin portant simplement un nom à consonance noble (voir Atlas de Trégor page 78 au sujet des noms et de l'origine sociale dans la province d'Effir), et un médaillon en pendentif avec le portrait d'Elganor quelques années auparavant.

Note au MJ : le nom n'évoquera rien pour les joueurs.

L'interrogation des témoins ayant survécu au drame apportera les éléments suivants :

- s'il s'agit d'un paysan, celui-ci dira que les agresseurs sont bien connus. Il s'agit des membres d'un clan, tous considérés comme fous furieux, vivant complètement reclus dans une vallée peu éloignée, dans la partie Nord des monts Garintur (au Sud-Est de Rojak, dans les sommets élevés que l'on trouve en direction du cap Strakar). La population locale évite au maximum les contacts avec ce groupe, que l'on suspecte en plus d'user et d'abuser de la consommation de Résine de Gorfu (plante hallucinogène produite en quantité dans le Sud de la Province d'Atuesh en Ellandsale). L'effet de cette drogue à long terme est effectivement déplorable : crises de démence de plus en plus fréquentes, attitudes totalement imprévisibles. Quelques échanges économiques ont lieu cependant, car il faut bien que le clan s'approvisionne. Les guerriers exploitent, ou plutôt font exploiter par des "volontaires", une petite mine de platine proche de leur village. Vu le comportement singulier de ces "mineurs", le trafic est plutôt risqué pour les marchands qui acceptent encore de s'y livrer, attirés par l'appât du gain. Suivant l'humeur du moment, le cours du platine varie énormément, et ces producteurs fous payeront les marchandises livrées aussi bien avec un sac de pièces rebondis sans rapport avec la réalité, qu'avec un coup de poignard expéditif pour se débarrasser du négociant qui les importune. Le paysan précisera que de telles agressions sont rares de la part du clan, mais qu'elles se sont déjà produites, surtout lorsque les guerriers ont besoin de main d'œuvre. C'est cependant la première fois qu'ils s'éloignent autant de leur base pour attaquer une ferme. De plus, leur comportement dans la soirée ne correspond pas à celui d'un trafiquant d'esclaves.

- si les joueurs ont réussi à faire un prisonnier, ils auront beaucoup de mal à lui soutirer un renseignement intéressant. Le guerrier (un humain de race Kurne, comme ses compagnons) parle, parle beaucoup même, en proie à un étrange délire, mais ses paroles n'ont aucune cohérence. Une information pourra être obtenue par déduction : les guerriers ont été invités à venir là pour s'amuser un peu, par un groupe de six personnes inconnues qui s'est présen-



té dans leur village. Il est impossible de savoir sur quelle base s'est fait l'accord entre les deux groupes. Un interrogateur habile pourra éventuellement apprendre que deux des six commanditaires ont été "invités à travailler à la mine" pendant que les guerriers accomplissaient leur devoir.

Deux pistes s'offrent aux joueurs à ce stade, puisque visiblement ils ont affaire à deux groupes distincts unis pour une opération ponctuelle. Ils peuvent soit essayer de trouver des informations sur les auteurs du rapt, soit se rendre au village du clan Ayah, puisque c'est ainsi que l'on nomme la bande des guerriers fous.

Il est difficile de suivre les traces des cavaliers qui se perdent très rapidement dans les montagnes. La direction générale des fuyards est la même que celle du village Ayah, mais les informations relevées ne sont pas assez précises pour conclure que c'est vraiment là que les cavaliers se sont rendus.

A ce stade des événements, peut-être l'un des joueurs se souviendra-t-il du contact qu'ils ont eu à Rojak pour les bijoux. Jossen Ach est suffisamment bien placé dans le milieu pour savoir peut-être ce qui s'y passe en ce moment.

Note au Maître de Jeu : quelle que soit la piste choisie, les joueurs se retrouveront rapidement à Rojak, car ils n'auront de toute façon pas assez d'informations en leur possession pour retrouver le camp du clan.

Chapitre 5 Retour à Rojak

Jossen Ach ne fera aucune difficulté pour recevoir l'un des joueurs du groupe, de préférence celui qui a déjà traité avec lui. L'entrevue sera brève, et moyennant quelques espèces sonnantes et trébuchantes, l'homme acceptera de se renseigner au sujet des événements. Le résultat de l'enquête ne peut être immédiat, et Ach annoncera qu'il enverra un émissaire à la "Feuille de Rose" le lendemain soir.

Jusqu'au rendez-vous avec l'informateur, les joueurs pourront occuper leur temps en cherchant d'autres sources de renseignements.

S'ils veulent en savoir plus au sujet du nom inscrit sur le parchemin, ils apprendront qu'il s'agit de celui d'une famille noble, originaire d'Aldinor à la frontière Ouest de la Province (deux à trois jours de voyage).

S'ils sont intéressés par les négociants qui commercent avec le clan Ayah, ils découvriront rapidement que ceux-ci ont plus l'apparence d'aventuriers que de marchands traditionnels. Plusieurs de ces personnages pourront leur donner des précisions sur la localisation du village des fous. Ces indications éviteront aux joueurs des recherches inutiles et infructueuses. Il est fort probable cependant qu'ils attendront l'entrevue avec l'homme d'Ach, avant de faire quoi que ce soit. Transportons nous donc au tripot de "la Feuille de Rose" au moment voulu.

Le bilan est maigre : aucune information ne circule au sujet des chefs éventuels de l'expédition. A priori ce sont des étrangers à la ville... Trois de leurs

sbires ont été retrouvés morts dans une ruelle (l'homme - il précisera qu'il s'appelle Korok - rapportera cette information avec une nuance d'ironie moqueuse dans la voix). Par contre l'agent, à titre personnel, sera beaucoup plus prolixe en ce qui concerne le clan Ayah.

Note au Maître de Jeu : l'homme n'est pas la seule source possible pour les informations qui vont suivre. D'autres personnes à Rojak les connaissent. Si les joueurs font l'économie d'une rencontre avec Ach, leur recherche d'indices sera simplement beaucoup plus longue.

Korok a déjà eu l'occasion de négocier des marchandises avec les fous : les guerriers ont besoin avant tout de drogue et d'outils. Il connaît l'un des seuls accès à la vallée, et propose de guider les aventuriers, moyennant une part du profit éventuel de l'opération.

Il suggère de prendre comme prétexte une livraison de marchandises, et pense qu'il est nécessaire d'embaucher des porteurs et de louer des mules, car on ne porte pas à dos d'homme un lourd chargement de pelles et de pics. La fin du trajet est difficile (quasiment de l'escalade) mais les fous disposent sur place d'un moyen de transport commode... Il s'agit de créatures ailées.

Note au Maître de Jeu : Si les joueurs laissent à Korok le soin de recruter porteurs et muletiers, ces derniers seront loin d'être des "enfants de chœur". Les relations de l'agent d'Ach n'appartiennent pas à la haute société de Rojak !



Chapitre 6 En route pour le village des "fous"

Avec un guide, le trajet ne présente aucune difficulté jusqu'au pied des montagnes. Ensuite, les problèmes rencontrés seront liés à la nature du terrain : la piste deviendra chemin, puis simple sentier et finalement parcours rocheux.

A ce stade il faudra abandonner les montures. Pendant tout ce temps, les joueurs devront faire preuve d'une certaine fermeté s'ils ne veulent pas être quelque peu débordés par leur personnel. Suivant les moyens dont ils disposent (magiques ou non)

les joueurs accompliront plus ou moins rapidement la dernière étape. S'ils se déplacent par des méthodes naturelles, il faudra au moins faire une halte pour la nuit.

Note au Maître de Jeu : le terrain difficile amène les joueurs à se scinder en plusieurs petits groupes. Ne pas hésiter à profiter des circonstances pour introduire une rencontre inopinée avec un fauve typique des montagnes. Il faut rappeler à tous que le trajet n'est pas une promenade...

Pour arriver à la vallée, qui est en réalité une cuvette dominée par trois hauts sommets, il faut obligatoirement franchir un passage du type col. Il est évident que ces issues sont surveillées. L'équipe de garde est composée d'une dizaine de guerriers et d'une monture ailée. Du col on a une vue plongeante sur le vallon : un village important (vu le nombre des maisons, on peut estimer la population à près de cinq cent âmes) se dresse au centre. Le paysage est des plus sobres : prairie, rochers, et quelques petits champs cultivés.

La suite des événements va dépendre de l'attitude des joueurs. Une agression volontaire de la communauté est quasiment impensable, et ne pourrait conduire qu'à une issue fatale. Il faudra donc, non seulement que les joueurs se conduisent de façon diplomatique, mais de plus qu'ils essaient de s'intégrer au groupe adverse. Deux démarches sont possibles :

- s'abaisser de la façon la plus servile imaginable et se comporter tels des esclaves venus se mettre à disposition des maîtres du lieu,

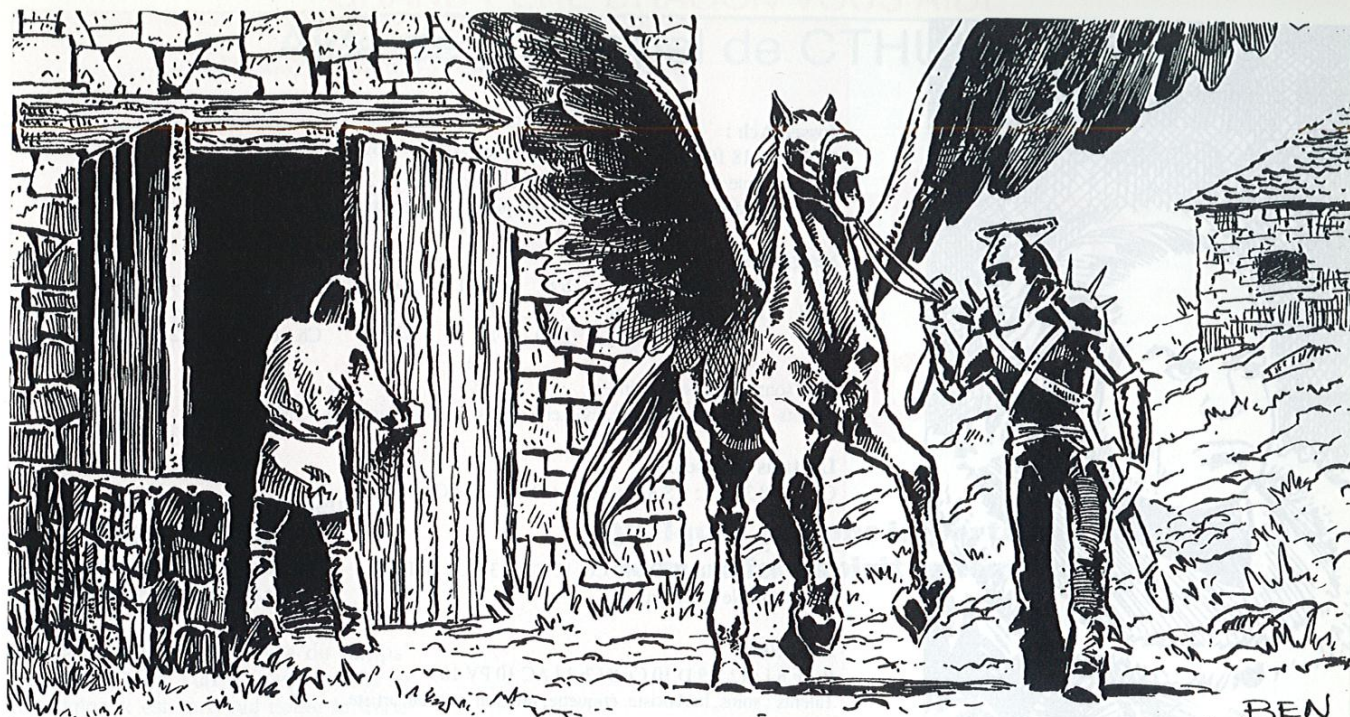
- adopter un comportement aussi aberrant et aussi hystérique que leurs hôtes.

Dans ce cas, ils ne pourront qu'accepter de partager la ration quotidienne de Gorfu consommée par les guerriers, et deviendront rapidement tout aussi violents et inconséquents.

Quelle que soit la démarche choisie, l'enquête devra progresser rapidement, à moins que l'aventure ne se termine pitoyablement par une augmentation de la main d'œuvre dans les mines, ou un renforcement du clan des fous.

Les nouveaux arrivants sont logés dans une maison commune réservée aux visiteurs de leur espèce. Ils sont servis par des esclaves qui sont aussi des espions efficaces des maîtres du lieu. Gare donc aux plans démoniaques échafaudés sans précaution, ou aux bavardages inconsidérés.

**Scénario
A dv. D&D®**



BEN

S'ils sont intrigués par les montures ailées, les joueurs pourront découvrir qu'elles sont parquées par groupes de six, dans quatre écuries spécialement aménagées, et surveillées par deux gardes.

Les quatre ravisseurs sont invisibles. Ils ne sont pas ou plus au village. Restent par contre les deux otages qui travaillent toujours à la mine. Ceux-ci sont suffisamment mécontents de leur sort (ils ont été abandonnés par leurs compagnons - et les joueurs pourront exploiter au mieux cette situation) pour divulguer de précieuses informations :

- ils sont originaires de Navinalad et leur groupe a été embauché par une personne de Rojak, qu'ils ne connaissent pas.

- leur chef, le colosse, s'appelle Zartoum, et il a accepté la mission en échange d'une forte somme d'argent.

- Zartoum a conduit son captif à Ahona, vers le Sud, dans un tripot qui lui appartient, en attendant le paiement de la somme convenue (bien que mis à l'écart des opérations, les deux hommes de Zartoum pensent que les tractations n'ont pas encore eu lieu).

Note au MJ : les joueurs disposent de trois semaines après le rapt. Passé ce délai, par contre, ce que diront les otages concernant la remise de la somme d'argent n'est plus vrai.

Au village, les joueurs pourront rencontrer une autre personne qui pourra leur fournir une aide précieuse mais limitée : il s'agit d'une jeune femme, appartenant à un groupe de marchands venus négocier au camp. Ses compagnons ont été massacrés, mais elle a échappé à ce triste sort, car son physique plaisait à l'un des dirigeants du clan. Depuis, elle n'attend qu'une occasion pour s'enfuir et échapper à son singulier esclavage. Bien que son amant soit très généreux (sur le plan matériel) avec elle - ce qui lui a permis d'amasser un pécule considérable, elle possède environ 2000 PO en bijoux divers et variés - elle ne l'apprécie aucunement. Sa vie est constamment menacée par l'attitude imprévisible du guerrier drogué.

Note au MJ : si l'un des personnages se lie avec elle, et lui promet notamment de l'emmener dans sa fuite, il pourra apprendre que le groupe de marchands auquel elle appartenait était commandité par Jossen Ach.

Il est temps pour les joueurs d'échapper à la drogue ou au travail manuel, à moins qu'ils aient pris goût à l'une ou l'autre de ces activités. La fuite n'est pas évidente. Même une fois le troc des marchandises effectué - et si se fera dans d'excellentes conditions financières pour les pseudo-marchands : environ dix fois la valeur de ce qu'il ont emmené en marchandises - tout départ officiel sera impossible. Les fous aiment, soit avoir de nouveaux compagnons, soit augmenter le personnel et le rendement des mines... Suivant le statut dans lequel ils se trouvent, les conditions de l'évasion varieront un peu, mais les obstacles à éviter restent globalement les mêmes.

Deux solutions s'offrent en fait aux joueurs :

- repartir par le même chemin que celui par lequel ils sont arrivés. Ils seront lents et vulnérables, et devront combattre au col, puis dans les montagnes. Une fois le col franchi, le nombre des assaillants sera cependant limité par le nombre des créatures ailées. Les guerriers ne chercheront en effet à attaquer que par la voie des airs. Si les pertes des poursuivants dépassent la moitié de leur effectif, ils abandonneront la poursuite.

- tenter de voler les montures ailées, et s'enfuir avec. Si l'opération est bien conduite, elle devrait être beaucoup moins meurtrière.

Une autre difficulté attend les aventuriers : le marchandage leur a rapporté une quantité non négligeable de platine, et, à la première occasion (de nuit bien évidemment), Korok et ses sbires chercheront à s'enfuir en emportant le trésor.

Note au MJ : cette péripétie est laissée à votre bon soin. Son déroulement dépend de façon très étroite de la manière dont le groupe a joué.

Chapitre 7 Ultime épreuve et dénouement

Il faut une journée à cheval pour se rendre à Ahona par la grande route. Le tripot de Zartoum est facile à repérer. L'établissement est connu et de sinistre réputation. Une action bien menée permettra de libérer Elganor sans trop de pertes. Il n'y a en effet que le colosse et ses quatre sbires pour assurer la garde de l'enfant, enfermé dans une petite pièce au premier étage du bâtiment.

Si les joueurs veulent avoir des lumières sur les événements qui se sont déroulés, il faudra qu'ils capturent Zartoum et qu'ils fassent preuve d'un minimum de persuasion.

Zartoum a été embauché par Jossen Ach pour kidnapper Elganor. L'idée de contacter les fous relève d'une de ses initiatives personnelles. La première tentative d'enlèvement à laquelle ont assisté les joueurs n'était pas fortuite. Zartoum a en effet été renseigné par Ardall, le beau-père de l'enfant, excédé par l'attitude de sa femme.

La clé du mystère se trouve donc à Rojak, et les joueurs devront une nouvelle fois retourner voir Jossen Ach, s'ils veulent en savoir plus. Cette nouvelle entrevue se déroulera dans les mêmes conditions que les précédentes. L'homme est difficilement attaquant, et il le fera comprendre bien vite à ses interlocuteurs. Il proposera aux joueurs de leur racheter l'enfant, pour un prix plus qu'intéressant, en leur expliquant qu'Elganor n'est pas le fils de Leishelia et qu'il est en contact avec la

**Scénario
A dv. D&D®**



famille biologique du garçon. Si les joueurs refusent le marché, Ach n'en prendra pas ombrage, et ne fera aucune tentative violente. L'affaire sera classée aux pertes et profits. Si les joueurs ont libéré la femme détenue par les fous (n'oublions pas qu'il s'agit d'une employée d'Ach), l'argent qu'elle rapporte compensera la perte.

Les dernières informations sur cette affaire ne pourront être obtenues qu'auprès des parents d'Elganor à Aldinor. Leishelia était la nourrice d'Elganor, jusqu'à l'âge de quatre ans. A ce moment-là elle a été congédiée, et, ne supportant pas d'être séparée du jeune enfant auquel elle était très attachée, elle l'a gardé avec elle et a disparu.

Si les joueurs ramènent l'enfant à sa famille, leur reconnaissance sera grande, concrétisée par le versement d'une généreuse récompense et l'appui d'une famille noble.

Elganor tentera de garder le contact avec le joueur qu'il a pris en estime.

Scénario A dv. D&D®

Caractéristiques des PNJ

Jossen Ach :

G3/V7 : F 18 19% I 11 S 11 D : 17 Co : 7 Ch : 9 AC : 7 PV 30

Arme : dague empoisonnée ; sauvegarde à -2 ou mort en 2 à 5 rounds. Spécialisé à la dague.

Talents : étiquette, estimation, taille des pierres, jeu, artiste, déguisement.

Ses gardes :

8 G2	F : 18 30%	I : 8	S 8	D : 12	Co : 16	Ch : 10	AC : 4	PV 20
4 G3	F : 18 56%	I : 10	S 9	D : 13	Co : 17	Ch : 11	AC : 4	PV 29
2 G5	F : 18 83%	I : 12	S 10	D : 16	Co : 17	Ch : 13	AC : 2	PV 41

Tous sont spécialisés à l'épée.

Talents : combat à l'aveugle, monter à cheval. Le reste au choix du Maître de Jeu.

Les trois agresseurs :

G2 F : 18 30% I : 8 S 8 D : 12 Co : 10 Ch : 10 AC : 8 PV 15

Ardall :

G0 F : 13 I : 12 S 10 D : 10 Co : 12 Ch : 13 AC : 10 PV 5

Attaque 0. Ne se bat pas.

Leishelia :

P 2 F 8 I : 12 S 9 D 10 Co 8 Ch 14 AC 10 PV 10

Talents : soins, herboriste, étiquette, religion, cuisine, artiste.

Fermiers :

idem Ardall - talents : agriculture.

Agresseurs de la ferme :

20 G2 F : 18 63% I : 8 S 6 D : 10 Co : 16 Ch : 10 AC : 4 PV 20

Avec la drogue, attaque 2 fois par round à -1 au toucher, -1 à l'AC et +1 aux dégâts.

Korok : G3 F : 18 84% I : 9 S 8 D : 10 Co : 15 Ch : 10 AC : 4 PV 26

Spécialiste à l'épée longue.

Talents : au choix du Maître de Jeu.

Equipe de Korok :

	F	I	S	D	Co	Ch	AC	PV
P2* :	11	10	17	12	15	09	7	14
Un elfe* : G2/M2 :	12	16	19	10	15	11	10 ou 4	12
Un elfe* G2/V2 :	10	10	08	18	16	10	4	16
Le reste** G1 :	18 30%	08	09	17	16	08	4	10

* Talents divers

** Spécialistes épée longue. Les G1 servent à compléter le groupe, talents à choisir.

Communauté Ayah :

+/- 100 guerriers de niveau 2 à 7 ; 3 prêtres niveau 2, 3, 5 ; 4 magiciens niveau 2, 3, 5, 6.

Ils ont 70% d'être drogués.

Sous la drogue ils attaquent 2 fois par round, -1 au toucher et AC, +1 aux dégâts.

Jeune femme :

V2 F 09 I 12 S 13 D 16 Co 10 Ch 15 PV 6 AC 8

24 montures ailées :

ce sont des pégases castrés pour qu'ils grossissent et soient dociles : AC 6 DV 5 PV 36 ATT 1-4/1-4
Pour les monter, si l'on ne possède pas le talent de "monter les créatures ailées", faire un jet sous dextérité à -4 pour toute action un peu particulière.

Zartoum :

G5 F : 18 95% I : 9 S 8 D : 15 Co : 18 Ch : 9 AC : 2 PV 50

Spécialisé à l'épée longue, dague

Talents au choix du Maître de Jeu - dont monter à cheval.

Epée longue +1, maille +1.

Quatre sbires :

G2 F : 18 55% I : 8 S 8 D : 12 Co : 15 Ch : 8 AC : 4 PV 15

Spécialisés à l'épée longue.

Talents au choix du Maître de Jeu - dont monter à cheval.

Les Corridors du Temps

**Une étude du Professeur
Farlen Orc Fouleur
(alias Olivier Fèvre)
Photos : A. Boile**

Dans le scénario "La Crypte du temps" (Drag'Rad' n° 21), l'un des événements les plus originaux est sans nul doute le transfert spirituo-temporel qui s'opère entre l'esprit des investigateurs et celui de francs-maçons du XIIIème siècle. Les arcanes et les étapes de ce transfert sont succinctement expliquées au sein du scénario, mais je me propose ici de les développer plus afin que les Gardiens aient la possibilité d'appliquer ce système dans un scénario de leur conception.

D'autre part, la théorie expliquée dans cet article peut totalement s'intégrer dans un scénario SF. Il suffit en effet de remplacer le rôle du Guide Spirituel par celui joué par un "transmutateur spirituo-sub-temporel" (pourquoi faire court...) ou par le résultat d'une mutation.

De la Conception de l'Esprit et de la Matière

Je ne me lasserai pas de le répéter, l'extension pour "l'Appel de Cthulhu" que représente "Les Années Folles" est un recueil tant monumental que considérable pour tout Gardien qui veut plonger ses investigateurs dans les Bas-Fonds de Paris ou leur faire découvrir ses plus intimes secrets (ceux de la capitale, pas ceux du Gardien...). De plus, il est proposé un système de règle concernant le déroulement d'une séance de spiritisme. Aussi m'a-t-il paru logique que le système du Transfert Spirituo Temporel (TST) en apparaisse comme un prolongement, en espérant ne pas trahir les auteurs de l'extension...

En effet, le livret présente les différentes conceptions de l'âme et de l'esprit telles qu'elles existaient à l'époque, et l'auteur en a "dédit" un système permettant aux investigateurs de participer à une séance de spiritisme, phénomène marquant de l'évolution des mœurs durant les Années



Folles. Au moyen de quelques morceaux choisis du texte, je vais résumer les diverses notions concernées afin que le lecteur qui n'aurait pas eu le plaisir de le lire dans son intégralité ait toutefois une idée de son contenu.

"Le Spiritisme regroupe les différentes méthodes permettant de contacter l'âme des morts, ainsi que les différentes entités des plans astraux et éthéraux (Esprits, Anges, Démones...).

La méthode la plus communément utilisée pour contacter les morts passe par un Médium (...) dont la sensibilité psychique lui permet d'être un messager privilégié des âmes (...). Parfois, lorsque le Médium est très "sensible" ou parvient à contacter un "Guide Spirituel", le Médium est possédé par l'esprit du mort qui s'exprime alors directement par sa bouche."

(Les Années Folles - Règles Optionnelles p 11).

Quelques notions importantes sur le transfert spirituo-temporel...

Suit l'intéressante citation suivante :

"Pour Allan Kardec, théoricien français du Spiritisme du XIXème Siècle : l'homme est constitué de trois principes : l'âme ou Esprit (...), le corps, enveloppe matérielle qui met l'Esprit en rapport avec le monde extérieur, le périsprit (...) servant de lien entre l'Esprit et le corps. Lorsque l'enveloppe est usée et ne peut plus fonctionner, elle tombe et l'Esprit s'en dépouille (...) : c'est ce qu'on appelle la mort. La mort n'est que la destruction de l'enveloppe matérielle ; l'âme abandonne cette enveloppe (...) mais elle conserve son corps fluïdique ou périsprit.

Une fois délivré du fardeau de son corps, l'Esprit n'a plus que son corps éthéré, qui lui permet de parcourir l'espace et de franchir les distances avec la rapidité de la pensée.

(...) Il y a des Esprits légers et espiègles, ou menteurs, fourbes, hypocrites, méchants, vindicatifs ; d'autres au contraire, possè-

dent les vertus les plus sublimes et le savoir à un degré inconnu sur terre."

(Allan Kardec - in
"Qu'est ce que le Spiritisme")

Vous l'aurez compris, toute séance de spiritisme ne peut se dérouler sans un médium ayant un POU suffisamment élevé pour contacter son guide spirituel qui tentera - ou non - de répondre au désir de celui qui l'a appelé. Les formes que revêtent ces Guides peuvent être nombreuses, mais je vais développer ici les caractéristiques de celui qui pourra être le maillon principal d'un TST.

Il est absolument nécessaire que ce Guide ait un très grand POU, *proportionnel au nombre de personnes qui participeront à l'échange*. Le médium n'est en effet qu'une sorte de relais mettant en relation les esprits des investigateurs avec le Guide Spirituel. Ce dernier ne pourra pas provenir d'une personne quelconque de son vivant, et dont le pouvoir appartient aux normes humaines. Il pourra être un ancien sorcier, prêtre d'une divinité - maléfique ou non - ou un enfant ayant acquis des facultés occultes démesurées, ou tout autre individu de votre création qui pourra devenir une clé de voûte de votre scénario. J'estime que le POU de cet être spirituel ne pourra être inférieur à $18 + 3x$ (nombre d'esprits à transférer).

Ce chiffre extrêmement élevé exprime le fait que le guide ne peut, *en aucun cas*, être la forme spirituelle d'un individu dont la puissance n'était pas déjà grande de son vivant. De plus, il me paraît concevable que, une fois que subsiste uniquement la forme spirituelle, la personne décédée doit avoir la faculté de développer et d'accroître celle-ci, à l'instar du vivant qui peut développer son corps et accroître sa force physique.

De la conception du temps...

Le temps nous semble s'écouler parce qu'il nous apparaît comme une succession d'instantanés marqués chacun par un certain nombre d'événements qui le caractérisent. Mais il est concevable qu'à un instant donné, il existe un nombre limité d'événements possibles ayant chacun sa probabilité de survenir à l'instant suivant (bon... jusqu'ici ça va...). Alors, notre passé ne serait que la suite continue d'événements successifs issus de ceux probables, relativement à chaque instant précédent (vous me suivez ?)... Ainsi, à un instant donné ayant un passé unique, il existe autant de futurs immédiats différents que d'événements probables... Et ainsi de suite indéfiniment, du moins jusqu'à notre présent à nous. On peut donc imaginer qu'un événement ayant sa source dans le présent (exemple : un homme du XXème siècle transporté au XIIIème siècle) ait des conséquences qui s'ajoutent à celles déjà liées à l'instant du passé abordé... Et ainsi, ce voyage dans le passé

engendre de nouveaux futurs, indépendamment de celui qui mène à nous, et qui ne le bouleversera donc pas (OUF !)...

Ce phénomène, je l'appellerai la création de nouveaux plans, conservant le terme cher à Moorcock. Un plan d'existence serait alors l'espace à un instant donné, muni d'un passé unique qui le caractérise. Ce préambule, certes un peu complexe, permet d'expliquer que le retour dans le passé ne bouleverse pas pour autant l'existence du plan dans lequel nous nous trouvons dans la mesure où le voyageur temporel en a engendré d'autres distincts. Le retour éventuel au présent, quant à lui, pourra se faire par le même procédé, l'esprit réintégrant son corps qui aura vieilli d'un laps de temps correspondant à celui passé dans... le passé (repetitam non evitati).



Enfin, précisons que deux plans d'existence ayant à un moment donné leurs environnements absolument identiques, peuvent alors se rejoindre et engendrer des futurs totalement identiques. C'est ce qui se passe lorsqu'un événement n'a aucune conséquence sur le plan dans lequel il s'est déroulé...

Revenons maintenant à notre Guide Spirituel. Dans la mesure où il existe dans les hautes sphères de la création, il est à considérer qu'il se situe *en dehors* du temps. C'est ainsi que pour lui il n'y a ni passé, ni avenir, qu'il peut accéder à tout instant à n'importe quel plan. Néanmoins, il est lui-même assujéti à un temps *intrinsèque* dans lequel il ne peut aller que de l'avant. Sur notre monde, notre esprit est lié à notre corps, ce qui le rend dépendant du temps à cause de ce lien à la matière. Mais libéré de celle-ci, le temps perd son emprise sur lui...

Aussi, le rôle du Guide Spirituel va-t-il être d'annihiler provisoirement le lien esprit-matière des Investigateurs, de guider leurs esprits en un cheminement *au-delà du temps*, jusqu'à l'époque choisie. Il échan-

gera alors les esprits avec ceux des corps récepteurs, puis guidera ces derniers dans les corps vacants des Investigateurs. Tout ceci se déroulant intemporellement, il apparaîtra à un éventuel observateur que tous ces événements sont instantanés. Il est recommandé aux personnes qui doivent libérer momentanément leur Esprit de leur corps d'absorber auparavant un soporifique quelconque afin que les Esprits des corps qu'ils vont occuper soient incapables d'agir. Il serait en effet dérangement de retrouver son corps en mauvais état après l'avoir récupéré, à la suite de mauvaises actions commises par des étrangers... Cela ferait très négligé...

Bien sûr, il sera nécessaire que le Guide dépense une certaine énergie durant l'opération. De plus, cette même énergie sera

pareillement dépensée en cas d'échec : l'esprit se sera bien détaché du corps, mais le POU n'aura pas été assez grand pour le maintenir hors de son enveloppe. Le Guide devra aussi dépenser une énergie supplémentaire pour fixer momentanément un esprit au corps provisoire qu'il aura abordé, cette énergie n'étant pas perdue en cas d'échec du transfert. En revanche, lorsqu'un esprit veut quitter un corps d'emprunt (et que c'est de son propre fait qu'il y demeure attaché) ou qu'une période de fixation est terminée (voir fiche technique), l'esprit retourne *de lui-même* dans son corps originel, sans dépense d'énergie. Ceci n'est pourtant valable que si ce corps est toujours vivant (on ne sait jamais...). Sinon, l'âme détachée du corps l'ayant *rendue*, errera à jamais dans les Limbes obscures où le temps n'aura plus d'emprise, où la vie de l'âme est une éternelle souffrance, où la mort est une inaccessible délivrance...

Le lecteur attentif, qui n'aura pas omis de se munir d'un tube d'aspirine, aura sans doute remarqué qu'il n'est nulle part fait mention ici de la nécessité que le corps récepteur soit *vivant*. J'ai observé en effet

que Lovecraft ne réfutait aucunement le principe de l'existence de la Nécromancie, et que des adeptes de son mythe l'ont même intégrée dans leurs œuvres. Il pourrait donc être intéressant de transférer les esprits des joueurs (mea culpa : de leurs personnages... On va me taxer de satanisme ou autres incitations aux messes noires...) les esprits des personnages, disais-je, au sein même d'un cadavre à l'article d'un festin de vers. Je n'ose imaginer l'effroi qu'ils en éprouveraient... Que cela ne devienne tout de même pas un pale remake du Retour des Morts-Vivants, mais un moyen audacieux de se plonger davantage dans l'ambiance lovecraftienne, bigarrée d'une touche d'Edgar Poe, et, pourquoi pas, d'un "soupçon" de Hitchcock...

Notes techniques :

Les trois solutions pour les Transferts :

- Transferts successifs d'une personne :
 - Avantage : chances de réussir maximales
 - Risque : ne pas atteindre exactement la même coordonnée spatio-temporelle.
- Transfert groupé de plusieurs personnes :
 - Avantage : toutes ces personnes se retrouvent aux mêmes coordonnées spatio-temporelles.
 - Risque : chances d'échec de la tentative accrues.
- Transfert intermédiaire entre les deux premières solutions.

Chances de réussir le Transfert pour N personnes

$5 \times (\text{POU} - 5 \times N) \%$

Décalage/coordonnée spatio-temporelle visée : $\pm 1\text{d}100$ minutes

Perte en POU :

- Guide Spirituel :

1 POU/personne pour l'annihilation du lien Esprit-Matière (Perdu quel que soit le résultat de la tentative).

1 POU/première Fixation.

1 POU/période de Fixation supplémentaire.

- Investigateur :

1 POU/période de Fixation supplémentaire désirée.

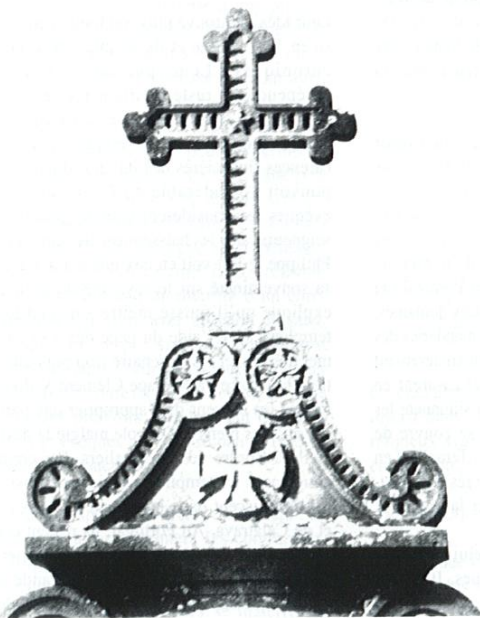
Note : dans ce dernier cas, l'investigateur devra réussir un jet de POU ($\text{POU} \times 5\%$) pour réussir à se maintenir.

1 Période = 1h $\pm$ 1d20mn

Remarques :

Le Guide peut dépenser des points de POU supplémentaires lors de la fixation pour qu'elle dure plus longtemps (cf dépense).

Une fois la dernière période révolue, l'Esprit se détache de l'enveloppe qu'il occupe et regagne son corps légitime qui a vieilli d'un temps égal à celui que l'esprit a passé dans le passé. Ainsi, corps et esprit totalisent toujours le même âge.



LES DIVISIONS DE L'OMBRE

**GUIDE DE
PARIS**

DEJA EN VENTE :

• LES DIVISIONS DE L'OMBRE

(Boîte de base)

- EXTENSION N° 1 +
L'ÉCRAN DE JEU
« EUROPEAN ENTERTAINMENT »
UNE SOCIÉTÉ DE LOISIRS
- GUIDE DE PARIS

— PROCHAINEMENT —

- LES EXTRA-TERRESTRES
(mars 90)
- LE CONTINENT
AMÉRICAIN
- LES SECTES

FLAMBERGE

65, rue Antoinette Mizon

03300 CUSSET - Tél. 70.98.65.19

AMPub Vichy

1

Première partie d'une étude
réalisée par R. Barnoud.
Dessin : Ben

à la découverte des

Nombreux sont les gens qui connaissent les templiers par leur fin tragique. Leur arrestation sur les ordres de Philippe le Bel (1285 - 1314), leur procès, le bûcher de leur grand maître Jacques de Molay et surtout leur trésor légendaire ont marqué les imaginations et fait couler beaucoup d'encre. Toutefois, qui furent-ils véritablement et comment naquit l'ordre du Temple ? Cela est généralement moins développé et peu de personnes sont capables de répondre à cette double question. Tout au plus, chacun sait que les templiers apparurent avec les croisades et eurent pour mission de défendre la Terre Sainte contre les sarrasins.

Ceci est en fait bien maigre et le propos de cet article est d'éclairer un peu mieux nos lanternes. Lors de cette première partie, les origines et l'histoire de l'ordre vous seront dévoilés. L'aspect monastique des templiers ainsi que leur hiérarchie, leur discipline et leur équipement seront aussi traités. Par contre un autre article développera plus avant l'aspect des commanderies, les fortifications des templiers et leur manière de mener campagne. Pour l'immédiat, voyons les origines.

Origines de l'ordre du Temple

Jérusalem est conquise lors de la première croisade en 1099 et les états Francs en Terre Sainte sont créés. A cette époque nulle trace des templiers, ils n'existent pas. Nombreux sont les chevaliers qui rentrent en occident en jugeant que le but de leur croisade est atteint. Godefroy de Bouillon ne dispose donc de d'un contingent minimum pour défendre les territoires conquis. Il s'épuise d'ailleurs à la tâche et meurt un an plus tard. Ses successeurs, Baudouin I (roi de Jérusalem de 1100 à 1117) et Baudouin II (roi de 1117 à 1131) continuent la lutte tant bien que mal afin de maintenir les possessions chrétiennes. Cependant, dans ce contexte, les itinéraires de pèlerinage amenant aux lieux saints ne peuvent guère être dénués de dangers. Brigands et sarrasins font alors peser leur menace sur ces régions.

C'est à cause de cette situation que Hugues de Payns, chevalier originaire de Champagne, regroupe en 1119 autour de lui neuf compagnons. Ils se donnent un but simple : résider en Terre Sainte et assurer la protection des pèlerins sur les chemins ainsi que la police contre les brigands tout en louant Dieu et la Vierge Marie. Pour eux, cette tâche doit leur assurer la vie éternelle et le salut de leur âme. Ils agissent parfois de concert avec les troupes du roi de Jérusalem mais leur but n'est pas de défendre des biens matériels. Ils protègent les lieux saints et les fidèles qui s'y rendent et par là servent Dieu. Ils continuent, en quelque sorte, l'idéal de la croisade. Ils sont immédiatement soutenus par Baudouin II qui les héberge dans son palais (l'ancienne mosquée El-Aqsa), lequel fait face à ce que l'on considère alors comme étant l'ancien temple de Salomon. Un an plus tard, le roi transfère son palais et laisse à Hugues de Payns et ses compagnons son ancienne demeure. Cela tend à prouver que dès cette époque le groupe s'est considérablement augmenté autour du noyau des dix premiers chevaliers. L'emplacement à

proximité du temple de cette première "commanderie" est à l'origine du nom de l'ordre.

De 1119 à 1128, les "pauvres chevaliers du Christ" œuvrent pour la défense de la Terre Sainte sans pour autant avoir un statut institutionnel défini. Eux-mêmes tendent à mener une vie monacale. En dehors de leur service armé tous leurs actes sont tournés vers Dieu et leur vie régie sur l'exemple des moines et de leurs monastères. Or, ceci n'est en rien reconnu par l'Eglise et une part du clergé voit même cette évolution avec réprobation. En effet, selon le droit canon un moine ne peut en aucun cas combattre et un combattant n'est pas censé dans l'idéal de la société moyenâgeuse se tourner constamment vers la prière. Le chevalier défend physiquement les chrétiens tandis que l'ecclésiastique prie pour le salut de leurs âmes. L'initiative d'Hugues de Payns est jugée par certains tendancieuse et l'opportunité pour Baudouin II de disposer d'un corps d'élite est menacée. Pour résoudre ce problème, Hugues de Payns rentre en occident afin de défendre la cause des chevaliers du Temple. Il est aidé dans sa tâche par l'abbé de Clairvaux : Saint Bernard. Ce dernier organise le concile où l'affaire des chevaliers du Temple est discutée en présence du légat pontifical nommé par le pape (Honorius II) : le cardinal Mathieu d'Albano.

Fondation et développement de l'ordre des Templiers

Le concile se réunit le 14 Janvier 1128 dans la cathédrale de Troyes. Devant l'utilité évidente des templiers la notion d'ordre de chevaliers-moines est acceptée et la règle de vie est établie dans ses grandes lignes. C'est la véritable fondation de l'ordre du Temple qui doit assumer la dualité de la vie militaire liée à la vie monastique. Néanmoins les templiers restent sous l'autorité des évêques et surtout du patriarche de Jérusalem qui peut transformer leur règle de vie. De même, n'étant pas prêtres, les templiers doivent à cette époque faire appel à des prêtres extérieurs pour la messe.

L'ordre existe et est légal mais il faut encore lui donner les moyens d'agir. Pour cela, de 1128 à 1130, Hugues de Payns et plusieurs de ses compagnons sillonnent l'occident et plaident leur cause devant les nobles. L'engouement est assez général et les dons affluent. Ainsi, très rapidement l'ordre se retrouve à la tête de nombreux domaines en France, Angleterre, Espagne et Portugal (où ils aident à la "Reconquista"), Allemagne. Ces domaines, parfaitement gérés, sont à l'origine des commanderies des templiers en occident. Elles soutiennent financièrement l'ordre, forment les nouveaux templiers et assurent en Occident même la sécurité des Pèlerins qui sillonnent les chemins. Parallèlement, la Terre Sainte se couvre de Commanderies fortifiées qui accueillent les Templiers en provenance de l'Occident. Le Grand Maître réside à Jérusalem et des maîtres chargés d'administrer la France et l'Espagne sont nommés.

La puissance de l'ordre grandissant, celui-ci tend à vouloir se libérer de la tutelle des évêques. Il réussit avec le pape Innocent II. Celui-ci lui octroie par la

bulle "Omne Datum Optimum" en 1139 une complète autonomie. Dès lors, les templiers ne dépendent plus que du Pape et de leur Grand Maître. Ils ont le droit de construire leurs propres chapelles et d'avoir leurs propres chapelains intégrés dans l'ordre. Plus, sur leurs nombreux domaines ils perçoivent la dîme sans la reverser. Cette bulle papale qui fonde la richesse et la puissance de l'ordre du Temple provoque l'inimitié d'une part des évêques qui se voient privés d'importants revenus.

C'est en 1147, au début de la seconde croisade, que le pape Eugène III attribue aux templiers le port de la croix vermeille brodée sur leur manteau blanc, à l'épaule gauche. Quarante ans plus tard les chrétiens connaissent une grande défaite au lieu dit des Cornes d'Hattin. Deux cent trente templiers sont exécutés devant Saladin. Acre, Jaffa, Beyrouth, Ascalon tombent successivement puis, le 20 Septembre 1187, c'est le tour de Jérusalem. Ces événements provoquent la troisième croisade où Philippe Auguste et Richard Cœur de Lion s'illustrent. Elle permet la reconquête d'Acre et de Jaffa et le libre accès à la ville de Jérusalem. Elle se termine par une trêve de trois ans. Dès lors le pouvoir des rois chrétiens de Jérusalem et de leurs barons s'amenuise peu à peu tandis que s'y substitue l'autorité du Temple pour la direction des opérations militaires. Néanmoins le combat est inégal et, malgré les cinq autres croisades plus ou moins heureuses (la quatrième est déviée sur la prise de Constantinople), la Terre Sainte est perdue progressivement. L'esprit de croisade n'habite plus les seigneurs laïcs d'occident et la fin du XIIIe siècle voit un ordre du Temple au plein apogée de sa puissance, notamment sur le plan économique, mais réduit à ses commanderies d'occident.

Leur idéal ne trouve plus son fondement dans la défense en Terre Sainte et ils semblent pour beaucoup anachroniques. Leur puissance basée sur leur indépendance reste pourtant réelle. L'organisation militaire des commanderies et la fonction de banquiers que les templiers ont développée pour suppléer aux carences financières des italiens, donnent à l'ordre un pouvoir considérable en Occident. De nombreux évêques les considèrent comme gênants et plusieurs seigneurs laïcs les haïssent car ils sont leurs créanciers. Philippe le Bel voit en eux une entrave à l'exercice de sa souveraineté sur le royaume de France. Tout ceci explique qu'il puisse mettre sur pied le procès des templiers avec l'aide du pape dès 1307. Cela lui permet d'éliminer un partenaire trop puissant. La dissolution de l'ordre par le pape Clément V donne au roi de France les moyens de s'approprier une part importante des anciens biens du Temple malgré la dévolution officielle à l'ordre des Hospitaliers. Par contre, dans les autres pays les templiers subsistent. Ainsi en Espagne, ils s'immiscent dans les ordres militaires de Montesa et de Calatrava. Au Portugal, ils restent complètement en place sous leur ancien nom de chevaliers du Christ. Toutefois c'en est terminé de la grande aventure du Temple qui disparaît avec celle des croisades.

TEMPLIERS

Recrutement et hiérarchie

Les chevaliers du Temple se recrutent généralement dans la petite noblesse campagnarde, les cadets de famille et parfois les fils de bourgeois. En fait, leur origine sociale n'est plus importante après leur entrée dans l'ordre. Chacun abandonne son patronyme familial et ne garde que son prénom pour marquer l'égalité entre les templiers qui obéissent à leurs commandeurs et à leurs maîtres. L'entrée dans l'ordre est une chose des plus sérieuses. Le postulant est longuement interrogé afin de s'assurer de ses qualités tant physiques que spirituelles. Il est aussi prévenu plusieurs fois de la vie austère du Temple. Enfin, s'il persiste dans sa décision de servir Dieu par la prière et par l'épée, il prononce un serment et devient templier. Seuls les chevaliers portent les vêtements blancs avec la croix vermeille. Ils symbolisent la pureté que les templiers sont censés incarner. Toutefois, l'ordre n'est pas formé que de Chevaliers. Un autre corps armé complète la chevalerie et regroupe les sergents d'arme. Leur origine est roturière avec parfois des nobles qui servent "à terme". Dans ce dernier cas, ils ne sont dans l'ordre que pour un temps défini à l'avance et rentrent ensuite dans le monde des laïcs.

Les sergents portent des vêtements noirs avec la croix vermeille.

Les chevaliers ont chacun un écuyer qui s'occupe de leur équipement et surtout des chevaux. Ces écuyers, vêtus comme les sergents, apprennent le métier des armes et la vertu prônée au sein de l'ordre. Tous ne deviennent pas templiers car beaucoup sont placés à terme par leur famille afin d'être enseignés avant de prendre leurs responsabilités dans le monde laïc.

Le chapelain de chaque commanderie a une place à part. Son autorité arrive tout de suite derrière celle du commandeur. Il dit la messe pour ses frères et est le seul à pouvoir les entendre en confession et leur attribuer pénitence et absolution pour les fautes spirituelles. Son importance sur le plan religieux fait qu'il se doit d'être irréprochable. Il ne peut se permettre aucun écart sous peine d'encourir des sanctions plus sévères que pour ses frères. Il est vêtu de noir avec les meilleurs étoffes dont dispose l'ordre et porte des gants. Les absolutions qu'il prodigue sont attribuées au nom du pape. Néanmoins certaines fautes relèvent uniquement du pape. Il s'agit du meurtre d'un chrétien, de l'agression d'un frère avec effusion de sang, de l'entrée dans l'ordre par simonie (versement d'argent), de l'entrée dans l'ordre d'un moine appartenant déjà à une autre confession. Toutefois, le pape restant à Rome, ses pouvoirs sont souvent délégués aux archevêques et évêques du diocèse dans lequel se situe la commanderie concernée.

Enfin, les templiers disposent de frères de métiers : ce sont des serviteurs qui entretiennent les commanderies. Ils sont forgerons, bourelliers, boulangers, cuisiniers... Ils s'occupent de la logistique des templiers. Ils entretiennent et fournissent les armes, le matériel de

selle. Ils préparent la nourriture et nettoient les bâtiments. Certains sont véritablement dans l'ordre et ont fait profession de foi tandis que d'autres servent à terme.

L'équipement du Templier

Le templier ne possède rien en propre. Il n'en a pas le droit et il ne doit même pas rechercher la gloire personnelle mais plutôt celle de l'ordre. Tout son équipement lui est donc fourni par le Temple et il n'a pas le droit de le donner car il ne lui est que prêté. Une seule exception est le don de vêtements vieux de deux ans à l'écuyer.

Sur le plan vestimentaire, le chevalier reçoit deux chemises, une tunique qui se porte sur la chemise, deux paires de chausses, deux caleçons, un justaucorps entaillé en bas sur le devant et l'arrière pour faciliter les mouvements. Il perçoit encore un cape (grand manteau droit), une pelisse, une large ceinture et deux manteaux : l'un d'hiver doublé de fourrure de mouton ou d'agneau et l'autre d'été.

Pour la vie quotidienne, il dispose de deux serviettes, l'une pour la toilette et l'autre pour le repas. En guise de lit, il a droit à une pailleasse, à deux draps, une couverture légère (étamine) et une couverture épaisse (carpette). Il a de plus un nécessaire de campagne formé d'un chaudron, d'un bassin pour mesurer le grain (orge), de trois paires de besaces. Pour les chevaux il a trois harnachements complets.

Son équipement militaire comprend un haubert, des jambières en mailles de fer, un casque à bord rabattu et un heaume, des souliers d'armes et une cotte d'armes. Il utilise la lance à fer conique, l'épée droite à deux tranchants et pointe arrondie, l'écu en bois matelassé recouvert de cuir avec parfois des lamelles cloutées. Il dispose aussi de trois couteaux : une sorte de canif, un poignard et un couteau pour le repas. Pour finir, cela fait longtemps, depuis 1147, que la croix est brodée sur tous les vêtements.

La vie monastique des Templiers

Chaque frère se doit efforcer de vivre honnêtement et de montrer bon exemple aux gens du siècle et d'autres couvents, en toutes choses....
(Règle du Temple)

Le chevalier du Temple ne possède rien car cela est inscrit dans la règle de l'ordre qui est, rappelons-le, religieux avant tout. Aussi quand le templier n'est pas en mission, il se doit de suivre les heures de prières habituelles aux monastères. Dans tous les cas il faut normalement qu'il assiste à la messe chaque jour.

Une journée de prière pour un templier commence la nuit avec les matines (4h en hiver, 2h en été) où il se rend à la chapelle et entend ou prononce treize pater



pour la vierge, patronne de l'ordre et treize pour le saint du jour. Après être sorti de la chapelle il va voir les chevaux à l'écurie et donner éventuellement des ordres à son écuyer. Il peut ensuite se recoucher mais non se rendormir. A l'aube, c'est l'heure de prime où la messe est célébrée. Ensuite viennent les heures de tierce et de midi ou de nouveaux pater sont prononcés (13 ou 18 pour le saint du jour ou la vierge, ces derniers ouvrant et terminant la journée). Dans l'après-midi suivent les heures de none, vêpres et complies. Si les pater pour la vierge sont prononcés debout, les autres sont dits assis. Les templiers devant se battre, ils n'épuisent pas leurs forces et suivent assis la plupart des offices.

Les repas reflètent la même préoccupation. Si, entre la Toussaint et Pâques, le jeûne est de rigueur tous les vendredis (sauf le jour de Noël) la nourriture est abondante et équilibrée pour les autres jours. Les templiers se nourrissent de viande trois fois dans la semaine et mangent, lors des autres repas, des légumes, du poisson et du pain. Pour leur boisson ils ont l'eau et parfois du vin selon la volonté du commandeur. Naturellement les repas sont précédés d'un pater et d'un bénédicité et suivis d'actions de grâces à la chapelle. Les repas sont un exemple de retenue. Chacun mange proprement et en silence. Pour ne pas troubler la paix, les templiers utilisent avec les serveurs des signes pour leur signifier leurs besoins. Cette retenue est constante dans la vie du templier. L'ordre se veut un modèle immaculé et flamboyant de vertu. Le langage des templiers doit toujours être châtié et il faut savoir ne pas trop parler car le silence est source de sagesse tandis que trop de paroles amène à la discorde. Celle-ci est interdite et un templier est censé garder constamment son emprise sur son sang-froid. La colère est mauvaise conseillère et transforme l'homme en brute.

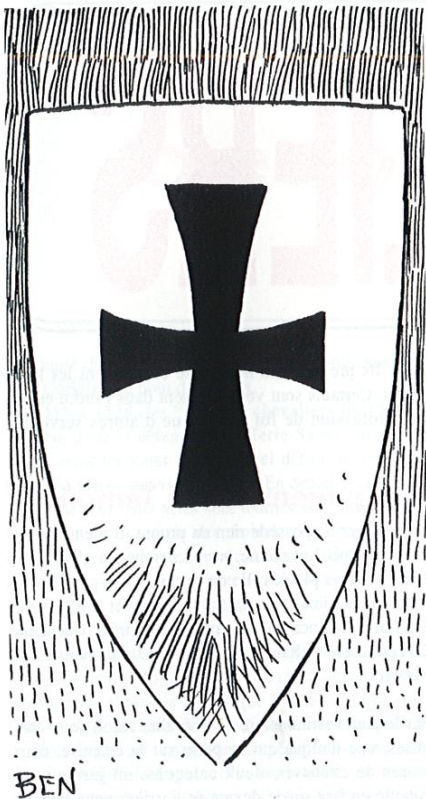
Cet idéal de spiritualité et de pureté ne se marie pas toujours avec la réalité de la vie combattante et les templiers ont parfois le sang chaud. Aussi, pour maintenir la règle tout en l'adaptant aux circonstances, il faut une discipline interne qui soit puissante et qui dispose d'un appareil de répression des fautes.

Discipline et sanctions

La règle de vie des templiers est donc assez austère et entièrement vouée au service de l'ordre. Il n'est pas question d'aller boire un verre en douce à l'extérieur de la commanderie. Les entorses au devoir et les fautes sont légions et il convient de veiller à ce que chacun les évite ou les corrige promptement. Pour cela le Temple a mis au point deux techniques qui sont l'admonestation et le chapitre hebdomadaire.

Chaque templier ayant le souci du salut de tous veille sur ses frères. Ainsi, si un frère commet une faute en présence d'autres templiers, ceux-ci doivent l'admonester, le critiquer. S'il s'amende et rectifie la situation tout rentre dans l'ordre et l'auto-discipline collective a fonctionné. Par contre s'il persiste ou que la faute est trop grave voire irréversible (destruction du bien d'autrui par exemple), l'affaire vient devant le chapitre hebdomadaire.

Le chapitre hebdomadaire correspond à une réunion qui regroupe une fois par semaine tous les frères de la commanderie sous la présidence du commandeur. Là, chacun a le devoir de dénoncer les fautes de son frère, non pas pour lui porter préjudice mais pour sauver son âme. L'accusé doit alors reconnaître ses torts et donner les circonstances de ses actes. Néanmoins, s'il estime innocent il a droit à s'expliquer. Dès lors c'est à l'accusateur de prouver ses dires sous peine d'être lui-même pris en faute. Il est fondamental de savoir que



théoriquement un laïc ou un moine n'a pas le droit d'accuser un templier. Seuls les templiers peuvent se porter des accusations.

Lorsqu'un templier est convaincu d'erreur il doit se retirer de l'assemblée qui siège toujours portes closes. En son absence le président commente ses fautes et la peine est alors choisie en commun puis il est rappelé afin d'en prendre connaissance. Les peines vont de simples jours de pénitence à des situations plus radicales. Pour avoir eu des relations avec une femme ou avoir blessé un chrétien, le templier se voit retirer son habit pour un an et un jour. Il est alors ravalé au rang de serviteur et reçoit chaque dimanche la discipline (flagellation). Tous les templiers qui font pénitence mangent par terre près du siège du commandeur lors des repas. Pour des fautes très graves comme la lâcheté au combat ou la mutinerie et l'hérésie la sanction suprême est appliquée. Il s'agit de la "perte de la maison" qui correspond à l'exclusion de l'ordre. De plus, le condamné a obligation d'entrer dans un autre ordre de moines pour se repentir de sa faute le reste de son existence. Quand un cas est trop grave pour l'autorité d'un commandeur, le templier concerné est mis en répit jusqu'à sa parution devant l'un des hauts dignitaires de l'ordre.

Toutefois, nécessité fait souvent loi et la dureté des sanctions est souvent plus commune en occident. En orient où le combat est habituel et où les effectifs manquent cruellement, les templiers sont enclins à plus de clémence. En effet, tout templier en pénitence est exclu de service et manque aux effectifs. Or, les meilleurs combattants sont rarement des saints et sont souvent turbulents.

Dans un contexte où la sérénité du moindre repas peut être troublée par l'alerte on comprend mieux un peu d'indulgence pour de valeureux chevaliers dont la vie terrestre est menacée constamment. Mais laissons temporairement nos bouillants templiers à leur sort et éloignons-nous, pour aujourd'hui, de l'historique pour rejoindre le jeu.

La notion du moine-chevalier en jeu de rôle

Jouer en jeu de rôle la période des croisades et y placer les templiers ne pose aucun problème sinon de trouver une règle puisque les jeux médiévaux historiques sont rares. Inversement, catapulte un templier dans un monde médiéval-fantastique relève du grotesque. Toute la pensée chrétienne du templier est alors anachronique dans des jeux où le catholicisme n'existe pas. La seule possibilité restante est de s'inspirer des templiers et de reprendre la notion de moine-chevalier (non, je ne traite pas des classes de AD&D) en l'adaptant à l'une des religions décrites dans le contexte du jeu. L'arbitre peut faire œuvre de création en montant de toute pièce un ordre en parfaite harmonie avec le contexte.

Il y a encore mieux à faire ! La création même de cet ordre fictif peut être l'occasion d'une campagne. Il suffit de placer les joueurs dans une situation analogue à celle d'Hugues de Payns et de ses neuf compagnons. Il leur faudra lutter pour remplir le but de défense qu'ils se sont fixé tout en organisant l'ordre qu'ils veulent créer. Cela ouvre autant sur des scénarios guerriers, policiers que diplomatiques voire théologiques. En effet, les personnages doivent aussi convaincre les représentants officiels de la religion que la fondation de l'ordre s'impose. Ensuite, il leur faudra définir leur règle de vie, leur apparence vestimentaire et leur équipement en fonction de leurs buts et des plus ou moins fortes exigences de leur croyance. La fin d'une telle campagne devrait aboutir, après de multiples péripéties, à l'existence d'un ordre inspiré des templiers mais nettement différent car inscrit dans le contexte du jeu.

Un peu d'imagination...

Pour terminer ce premier article (les données sur les commanderies et fortifications ? La prochaine fois, sans faute !), voici quelques idées de scénarios à développer pour les arbitres en manque d'inspiration. Elle peuvent s'adapter au jeu médiéval-fantastique en fonction de ce qui a été dit plus haut.

1 : Les personnages ont pour mission d'escorter des pèlerins alors que les régions à traverser sont infestées de brigands. Ceci peut se passer en Orient ou en Occident (classique mais approprié).

2 : Les personnages doivent débusquer une troupe de brigands qui ont attaqué un convoi de marchandises il y a quelques jours et tué plusieurs frères. De surcroît ils ont enlevé la fille d'un marchand qu'ils destinent probablement à un marché d'esclaves. Il faut absolument les réduire à merci par tous les moyens, quitte à pénétrer en terre infidèle (recherche, ruse et combat).

3 : Les personnages doivent ralentir l'avance des troupes sarrasines en bloquant un défilé afin de laisser à l'armée chrétienne le temps de finir ses préparatifs de combat. Ils doivent tenir un jour et une nuit et ont une demi-journée pour préparer leur résistance (grands travaux, stratégie, prières).

4 : Un frère s'étant enivré doit être dénoncé pour qu'il fasse pénitence. Mais s'il est condamné il s'enfuira de la commanderie pendant la nuit en volant un cheval. Les personnages devront alors le rattraper et le ramener. Ceci se passe plutôt en Occident (problèmes de conscience, honneur de l'ordre donc besoin de tact).

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

La caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence

☎ 42 26 91 46

JEUX - FIGURINES



à chacun son jeu
Jeux de Société
Jeux de Rôle
Jeux de Stratégie
Cartomancie

9 rue St Georges - 71100 CHALON/SAONE

Tel. 85-93-54-25

L'EN-JEU

● **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



LES 6 MULES

38, rue de la boucherie - 59500 DOUAI

☎ 27.98.99.88

LE DAMIER

JEUX DE ROLES
FIGURINES
WARGAMES
JEUX CLASSIQUES

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

JEUX ELECTRONIQUES
VENTE PAR
CORRESPONDANCE

Le Korrigan

22 rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse

● Jeux d'histoire
● Jeux de rôle

● Figurines
● Livres, B.D.

FAITES VOS JEUX

CALENDRIER

Tom'Tom' erratum

des **Blade Roleurs** qui ne tournoient plus les 31 mars/1er avril, mais les 7 et 8 avril, à Belley (01). Et toujours pour se renseigner le même numéro : 79 81 01 74, demander Philippe.

Calendrier des Polymorphes Aventureux (février/juin)

Les **Polymorphes Aventureux** vous communiquent les dates des tournois à venir. Certains d'entre eux (des tournois, pas des Polymorphes) démarrent à 14 heures et d'autres à 20 heures, ceci pour toucher un plus large public. **3 février** : appel de Cthulhu, DC heroes (20h), **24 mars** AD&D, Star Wars, Stormbringer (14 h), **12 mai** AdC + un autre JdR (20 h), **9 juin** AD&D, Star Wars, Stormbringer (14 h). Renseignements : Maison de Quartier Louis Juvet - Centre Commercial de la Sourderie - 4 place Jacques Cœur - 78180 Montigny le Bretonneux, tél : 30 64 05 76 demander Domo.

Tous les samedi de février, Epinay sous Senart (91)

Après 4 années d'activité quasiment confidentielle, le club "**le Lotus Noir**" décide de se faire connaître et de faire connaître les jeux qu'il affectionne le plus. Pour se faire, il organise, chaque samedi du mois de février, une journée porte ouverte à la mairie d'Epinay sous Senart (91805), de 14 à 23 heures. Les jeux favoris du club sont Rune Quest, Chivalry and Sorcery, Ars magica, Stormbringer, et entre autres jeux de simulation il a une prédilection pour Pax Britannica et Civilisation. Dans l'espoir d'initier un public adulte, et qui sait d'élargir ses rangs, d'autres jeux peuvent être abordés. Pour savoir lesquels, et pour tout autre renseignement, contacter François au 69 00 30 02.

Huelgoat (29) 3/4 février

Un Grandeur Nature médiéval-fantastique, **Baston et Magie**, aura lieu les 3 et 4 février à Huelgoat. Les rôles disponibles sont guerrier, magicien, voleur, clerc et druide. Les organisateurs souhaitent qu'un soin tout particulier soit apporté aux costumes. Participation aux frais : 120 francs. Inscription auprès d'Emmanuel Perrignon - 7 rue des Glycines - 29200 Morlaix, tél 98 47 48 69 en semaine.

COMPTES-RENDUS

4 juin, 2600 mètres / record à battre !

Le **Cercle de la table ronde** au sein du **Talc de Luzenac** suit depuis plus de 6 ans une carrière régulière et dynamique au sein d'un Comité d'Entreprise. Le but premier de ce club est de rassembler les "rescapés" des jeux de rôles, ceux qui ont plongé dans une activité professionnelle, pour que continue à vivre leur passion. Le dimanche 4 juin, cinq joueurs et un maître de Donjon, ainsi qu'un bébé et un chien, ont joué une partie de AD&D à 2600 mètres d'altitude - ce qui représente un record au moins national. Le cadre de cet exploit fut le refuge de la "Brèche de Roland" situé dans les Hautes-Pyrénées et surplombant le Cirque de Gavarnie. L'ascension fut périlleuse car la neige, la glace et le froid nécessitaient une bonne condition physique et demandaient, de la part du maître de Donjon, une grande ténacité pour monter les 10 kg de règles, abaque, dés et figurines (on aime son confort...). Le Cercle de la Table Ronde espère motiver d'autres clubs afin qu'ils établissent un nouveau record (N.D.L.C. : ils sont candidats à une expédition sur l'Himalaya, attention !).



seurs créateurs locaux. Les sociétés et revues, Ludodéfilé, Citadel, Dragon Radieux, Casus Belli... étaient représentées par un ou plusieurs de leurs responsables. Un seul regret : l'éloignement du centre ville (rendu nécessaire par des problèmes budgétaires) a beaucoup limité la participation d'un public extérieur au milieu du jeu. Mais nous savons combien l'organisation de telles manifestations représente de prouesses matérielles et espérons que la ville de Limoges pourra s'investir encore plus dans les années à venir pour soutenir une telle démarche.

Limoges (87)

Nouveau succès pour Monique et Hubert Holle du magasin "La Lune Noire" à Limoges. Leur cinquième Salon du Jeu de Simulation, organisé le 25 et 26 Novembre au CCSM Beaubreuil en collaboration avec les clubs de la ville attira de nombreux joueurs achemés. Auteurs de jeux et éditeurs s'étaient également donnés rendez-vous à l'occasion de cette sympathique manifestation : on pouvait noter la présence de Denis Gerfaud, Jean-Luc et Valérie Bizien, Croc, Ph; Mouchebeuf, Patrick Durand-Peyroles, ainsi que de plu-



CALENDRIER

Vitrolles (13), 10/11 février

Le Jetdor 90 organise avec les clubs "**Dungeon Sweet Dungeon**" de la MPT de Vitrolles, "**Rivages Lointains**", association marseillaise de jeux grandeur nature, et "**un Dragon à Waterloo**" de Port de Bouc, et avec le concours de la mairie de Vitrolles, la cinquième convention de jeux de simulation les 10 et 11 février au lycée P. Mendès-France à Vitrolles. Trois tournois distincts seront proposés : jeux de rôle (Hurlements et plein d'autres jeux plus ou moins connus - chef, chef, je veux une augmentation ! - et deux semi-réel), un tournoi de Diplomacy et un jeu de plateau (Acquire, Full Métal Planète, Rencontre Cosmique, Supergang, Kremlin, Grand prix, le lièvre et la tortue, Zargos). Il est souhaitable que chaque participant vienne avec son matériel et soit déguisé. Renseignements : MPT CEG G. Sand, BP 151 - 13744 Vitrolles cédex, tél : 42 89 80 77.

Denain, 11 février, Troisième Rêve

Le club de jeux de rôle organise un tournoi sur jeux de rôle médiévaux-fantastiques le dimanche 11 février à partir de 11 heures au gymnase du lycée A. Kastler à Denain. Renseignements : 27 44 52 13.

Cannes, 17/25 février

Le cinquième festival international des jeux de Cannes aura lieu du 17 au 25 février au palais des festivals, hall des expositions. Il comportera une section jeu de rôle. Son prétexte une démo de Civilisation en costume, des initiations permanentes sur les jeux de rôle. On peut s'inscrire pour le troisième triathlon cannois du rôle qui se jouera sur AD&D, Cthulhu, Athanor, le dernier week-end (c'est pas un jeu c'est une date), soit les 24 /25. **Un tout petit peu plus tard**, pendant les vacances scolaires, le tournoi junior se jouera sur Empires et Dynasties et Hawkmoon. Renseignements et inscriptions en téléphonant à David (pas après 22 heures !) au 93 47 56 06.

Tarbes (65), 17/18 février

Le Club Stratégies et Sortilèges de Tarbes (Haute Pyrénées) organise sous l'égide de la Fédération Française de Jeux d'Histoire, le premier Masters National de Jeux d'Histoire Antique Médiéval (25 mm) à Tarbes Hôtel Brauhauban, annexe de la mairie de Tarbes, les 17 et 18 février.

.../...

3615 JEUXPLUS
votre serveur

CALENDRIER

La règle de jeu utilisée sera "Charges, Antiques et Médiévales", édition 1988. Ce tournoi, qui se veut aussi un week-end annuel de fête et de promotion des jeux d'histoire, permettra aux joueurs de haut niveau de s'affronter pour désigner le meilleur joueur de l'hexagone, et aux débutants de côtoyer les meilleurs. Renseignements : Club Stratégie et Sortilèges - club de jeux de rôle des H-P - foyer des Jeunes Travailleurs - Rue Alsace-Lorraine - 65000 Tarbes, tél : Pascal Depredurand, 62 93 35 63, Philippe Arnoux, 62 36 71 26.

Amphère, entre 19 et 25 février

Vous aimez l'atmosphère des romans d'Agatha Christie ? Vous rêvez de vous mettre dans la peau de Sherlock Holmes ? L'association **Amphère** vous propose une Murder Party qui se déroulera en soirée dans un restaurant de Montpellier, entre le 19 et le 25 février, date à fixer. Participation aux frais 130f. repas compris. Pour connaître la date, pour vous inscrire, contacter Amphère - 12 rue des écoles laïques - 34000 Montpellier, tél : 67 66 31 10.

1^{er} Salon des Jeux de simulation les 24/25 février à Paris

Le **Premier Salon National des Jeux de Simulation** se tiendra à l'**Aquaboulevard de Paris**, 4 rue Louis-Armand, 75015, les 24 et 25 février. Dans ce centre de loisirs urbains seront organisés un tournoi multi-jeux, diverses démonstrations : jeux de rôle, wargames, jeux de figurines, jeux de plateau, animation en grandeur nature, coulage et peinture de figurines... Votre Dragon tant aimé sera présent et espère recevoir de nombreuses visites (d'autant plus qu'il ne se rendra pas au salon des Jeux de Réflexion de la Porte de Versailles en avril). Le Forest Hill Aquaboulevard et Dragon Radieux vous donnent donc rendez-vous les 24 et 25 février de 14 à 21 heures. Accès : métro Balard, RER Bld Victor, Bus 169 et PC, Périphérique sortie Porte de Sèvres (parking privé), contacts : Paradoxes - 100 avenue Gabriel Péri - 93400 Saint Ouen, tél : 40 12 28 60.

Nantes, 24/25 février

Septième exposition de jeux de simulation, la **Manu 90**, organisée par **Stratégies et Maléfices** et les **Troubadours Oniriques**, se tiendra à l'Ancienne Manufacture des Tabacs les 24 et 25 février. Cette manifestation a pour buts d'ouvrir au grand public l'univers des Jeux de Simulation et de réunir tous ceux qui les pratiquent déjà. Démonstrations par les créateurs et tournois seront de la fête. On pourra encore participer aux Tables Rondes et débats sur le monde du jeu. Renseignements : Philippe Amoros - 25 rue de Bourgneuf - 44000 Nantes, Rodolphe Berthault, tél : 40 63 21 27 ou Stéphane Garnier 40 34 92 39.

Hénin-Beaumont (62)

Le dimanche 3 décembre, la M.J.C. de Hénin-Beaumont accueillait une exposition sur le travail du cuir dans notre passé et la première journée ludique naine. Comme toujours, les célèbres petits hommes ont tenu leurs promesses, et le public qui osa par ce glacial dimanche venir découvrir le jeu, sous des formes inconnues de lui, put assister à diverses parties de jeux aussi différents que AD&D, Rêve de Dragon, Empire Galactique, Robotech, Junta, Diplomacy, Full Métal Planète et aussi un classique un peu bousculé par Tempête. Le maire des nains quant à lui reste invaincu avec son armée et ce malgré 8 heures de rudes combats sous le signe de l'Arc et la Griffes. Les **Nains des Beaux Monts** remercient pour leur soutien logistique "les 6 Mules" rue de la Boucherie à Douai ainsi que "Matouvu" rue Robert Aylé à Hénin-Beaumont.

Deuxième salon du jeu à Brest

Du 18 novembre au 3 décembre s'est tenu à la MPT de l'Harteloire à Brest le deuxième salon du jeu organisé par l'équipe d'animation de la MPT. Trois temps forts dans ce salon : le premier week-end était réservé aux enfants, le deuxième, pris en charge par la **Guilde de Bretagne** et les Chevaliers de l'Hermine, aux jeux de simulation, et le troisième consistait en compétitions de go, échecs et abalone. Une "exposition dont vous êtes le héros" se présentait, à l'instar des livres, par panneaux numérotés. Le Fer de Lance proposait son exposition de 150 jeux édités en français, les semaines de l'hexagone ses photos et panneaux explicatifs, et les vitrines animées par la **Guilde de Bretagne**, le matériel de Grandeur Nature et les différents types d'armée (médiéval, médiéval-fantastique, empire, 15 et 25 mm). Les boutiques de jeu de Brest ont présenté leurs nouveautés.

Guilde de Bretagne à Brest

Au sein du salon du jeu évoqué ci-dessus, la **Guilde de Bretagne** a présenté un certain nombre de jeux de démonstration :

- une bataille médiéval-fantastique de 700 figurines dirigée par 7 princes cherchant à conquérir la Tour du Pouvoir...
- speed circuit, joué sur un circuit de 9 mètres de long avec des décors et des modèles réduits de voitures.
- wooden ships joué lui aussi avec des maquettes (les tirs à dématé se soldaient par l'élimination des voiles sur les vaisseaux).
- Alain Borrel (Balanoï) a fait jouer à Amiraute arbitré par ordinateur.
- présentation des techniques de moulage de figurines.

Pendant ces deux jours de démonstration, on a pu rencontrer de nouveaux joueurs, établir de nouveaux contacts. C'est la première fois que l'on pouvait voir la **Guilde de Bretagne** à Brest - dans l'ancien fief du dragon sur hexagone.

Démonstration des Jongleurs de l'Imaginaire Congrès de la Guilde de Bretagne

Les Jongleurs de l'Imaginaire ont organisé à Lorient les 9 et 10 décembre un week-end de démonstration de jeux de simulation. Beaucoup de joueurs de Bretagne se sont déplacés (sachant que l'hébergement était bien organisé) mais aussi des néophytes de Lorient et environs, les uns pour jouer aux tables isolées, les autres pour satisfaire leur curiosité dans une grande salle où toutes sortes de jeux se côtoyaient : l'éternel AD&D, le Trouduc (cf Drag' Rad' n°21), le Go, Aristo, Supergang...

La **Guilde de Bretagne** a squatté cette manifestation pour tenir son congrès : au bout de 3 ans de fonctionnement, la **Guilde** a choisi de motiver des responsables de commission (compétition, GN, le Bulletin...), réduisant ainsi les attributions d'un Conseil d'Administration difficile à réunir.

A l'occasion de l'anniversaire d'Austerlitz (2 décembre) les figurinistes de Cornouailles se sont isolés dans une maison de vacances pour le week-end, ont joué et ont travaillé à la préparation du championnat de Bretagne de jeu d'histoire.

3615 JEUXPLUS
Dragon Radieux en direct...

CALENDRIER

Montpellier, 3 mars et plus, Killer

C'est parti pour le Blood-Kill II, la 2ème Charte des Killers de Montpellier. L'équipe de vainqueurs de l'année dernière remet en jeu son trophée. L'utilisation des indices et d'une monnaie de jeu permet de développer de nombreuses tactiques. Le jeu se déroulera dans Montpellier et ses environs, participation aux frais 50 f., inscriptions : **Amphère** - 12 rue des écoles laïques - 34000 Montpellier, tél : 67 66 31 10.

3/4 mars, Brest, Guilde de Bretagne

Le troisième championnat de Bretagne de wargames et de jeux d'histoire se tiendra à la MPT de l'Harteloire. Au programme compétition de 1941, les Aigles (armée 25 mm souhaitée), Antique-médiéval sur Charges (armée 15 mm), et médiéval-fantastique sur Warhammer (armée exigée). Les dossiers d'inscription pour les tournois et l'hébergement sont à retirer auprès d'Emmanuel Perrignon - 7 rue des Glycines - 29200 Morlaix, tél 98 47 48 69.

Colomiers (31) 9-11 mars

Le Club l'**Enfer du Jeu** organise, avec la participation du **Centre d'Animation Jeunes**, de la **mairie de Colomiers**, de la boutique de jeux **Le Korrigan** à Toulouse, des **Chevaliers de Saint Gilles** ainsi que de nombreux autres clubs, la troisième édition du **Festival du jeu de simulation** qui aura lieu les 9, 10 et 11 mars à la salle Gascogne à Colomiers (Haute-Garonne). Sont prévues une exposition de JdR, wargames et jeux de plateau créée par le Club l'Enfer du Jeu, une présentation et démonstration de wargames avec figurines par les Chevaliers de Saint Gilles, des démonstrations au public y compris par les créateurs eux-mêmes, sans oublier le concours de dioramas. Le samedi débat l'après-midi sur le thème de l'évolution du jeu de simulation et nuit du jeu à partir de 20 heures.

Villeurbanne (69), 17 mars

Le **CLUJI** (Club Jeux de l'INSA de Lyon) organisera le 17 mars la manifestation "Til 90" qui regroupera un tournoi AD&D2 et une compétition Interclub de wargame avec figurines 25 mm (sur les règles "l'Arc et la Griffes"). Participation aux frais de l'ordre de 50 f. Renseignements : **CLUJI - BDE - INSA** - 20 avenue Albert Einstein - 69261 Villeurbanne, tél : 78 94 82 29.

Rennes, 17/18 mars 90

Le quatrième **Tournoi de la Lune Rousse**, basé sur "Légendes Celtiques", se déroulera les 17 et 18 mars à la salle des loisirs de la Cité U Beaulieu. Nombreux prix pour joueurs et meneurs.

.../...

CALENDRIER

Inscription 35f, soit à La Lune Rousse, pavillon D, soit chez M. Bertrand THOMAS, ch 276 B, ces deux lieux se trouvant à l'adresse suivante : Cité U Beaulieu - 33 avenue des Buttes-De-Coësmes - 35700 Rennes, tél : 99 36 38 02 poste 36 ch 276 B.

Elancourt (78) 25 mars

Le Club "Les Démons du K.O." organise à Elancourt le 25 mars un tournoi de jeux de rôles, basé sur les jeux : AD&D, AdC, Paranoïa, Zone et Stormbringer. Inscription 30 f., renseignements au 30 51 44 79 entre 19 heures et 21 heures sauf le mercredi.

Crépy en Valois (60), 31 mars 1er avril

Le prochain Grandeur Nature d'Alzathot aura lieu le week end des 31 mars et 1er avril à l'Abbaye de Saint Arnoul, sise sur la commune de Crépy en Valois, au sud-est de Compiègne. Ce jeu médiéval fantastique se déroulera dans l'univers d'Alzathot, bien connu des anciens joueurs : la lutte promet d'être chaude entre les partisans des Forces du mal, les Adorateurs du Néant, et les fidèles serviteurs des Trois Célestes Harpes ! Pour optimiser l'élaboration et la distribution des personnages, contacter rapidement Alzathot - 5 rue Raoul - 92270 Bois Colombes.

Aratorix IV 31 mars 3 avril

Nous avons déjà parlé à plusieurs reprises des Grandeur Nature organisés par la **Gilde des Fines Lames** dans les Ardennes belges. Aratorix, petit village qui survit tant bien que mal dans le courant de l'histoire, progresse dans le temps, et vient de quitter l'époque païenne de nos ancêtres les Gaulois. Nous rappelons que le jeu est réservé aux 13 ans-21 ans, au prix de 300 francs français pour les 4 jours. Tél (depuis la France) : 19 32 41 65 69 83.

Gradignan (33), 12-15 avril

L'atelier jeux de rôle de la M.J.C. "Bourg" de Gradignan organise du 12 au 15 avril les Stratèges 90. Forte de quatre années d'expérience, cette manifestation promet un succès encore accru. Les concours, au nombre de cinq, se joueront sur AD&D, Cthulhu, Trauma pour les jeux de rôle, Fief II (avec l'auteur, Philippe Mouchebeuf) et 1812 pour les jeux de plateau. Chaque concours fera l'objet d'une remise de prix spécifique, mais il faut participer à un concours Jeux de Rôle et jeu de plateau au moins pour avoir la possibilité d'accéder au titre de Stratèges 90. Sont prévues aussi démos, initiations... ainsi que de nouvelles animations telles qu'une banque de jeux, vidéo non stop... Renseignements : M.J.C. "Bourg" - 8 avenue Jean Larrieu - 33170 Gradignan, tél : 56 89 17 12.

Gilde de Picardie des Jeux de Simulation

Le dynamisme des clubs picards a conduit à la création de la Gilde et à l'organisation d'une première manifestation de grande envergure. C'est à Compiègne que les clubs des alentours se sont retrouvés pour discuter, jouer, mais avant tout découvrir les jeux de rôle français avec des auteurs - ce qui était le thème de la convention. Les nouveautés ("les Divisions de l'Ombre", "Simulacres", "Alter Ego") ont tenu la vedette, et Croc a levé une partie du mystère sur son nouveau jeu, "In Nomine Satanis/Magna Veritas". Patrick Degembre présentait Alaska, création personnelle. Toutes les démonstrations ont prouvé aux inconditionnels de (censuré) que les créations françaises se situent maintenant au top niveau. L'ambiance générale n'a pu qu'accentuer le désir des clubs et des joueurs de se rapprocher grâce à la Gilde. Les Picards vont donc se retrouver prochainement à Soissons où ils convient tous leurs voisins. Pour contacter la Gilde : Olivier Guillo : 44 54 74 05, François Vanhill : 23 24 50 33.

Joutes du Téméraire

Organisées par le Cercle des élèves de l'ESSTIN, les "Joutes du Téméraire" ont rassemblé 380 joueurs et attiré de nombreux visiteurs et participants. Les vainqueurs de la coupe de France Stormbringer sont Vincent Darmois (MJ) et Jean-Baptiste Defaut (joueur). Sur des parties de jeux de rôle, de plateau et de wargames, avec au programme de la soirée cinéma une trilogie Harrison Ford, les Joutes ont connu un succès encourageant et les dates des 16, 17 et 18 novembre sont d'ores et déjà arrêtées pour le salon 90.



Second forum des jeux à Caen

Le week-end du 11 novembre s'est tenu le second forum du jeu dans la salle de l'échiquier du château de Caen, organisé par l'association **les Chimères**. Plus de mille visiteurs, joueurs et néophytes, ont contribué au succès de cette rencontre. On a pu assister à des démonstrations de Hurléments (Tom Ménage venant en aide aux créateurs du jeu, Valérie et Jean-Luc, un peu débordés car étant aussi organisateurs du week-end), Aristo, Alter Ego...



3615 JEUXPLUS
Dragon Radieux en direct...

CALENDRIER

Vaux de Cernay (91), 21/22 avril

Clepsydre organise les 21 et 22 avril un Grandeur Nature médiéval fantastique, "les larmes de l'ailleurs". Clepsydre - C/O François Jammet - 12 chemin de Jaumeron - 91190 Gif Sur Yvette.

Clermont-Ferrand, 5/6 mai

Efotis vous donne rendez-vous les 5/6 mai dans le parc naturel du Livradois Forest pour vivre deux jours comme nos ancêtres les celtes. Le jeu de rôle sera au rendez-vous avec ses combats, ses rencontres, une quête pleine de rebondissements insensées qui arrêtera les joueurs les plus pressés s'ils n'en ont pas compris la subtilité. En groupe de trois guerriers, vous devrez faire preuve d'entente et de complémentarité. Il est impératif d'être en bonne condition physique et majeur pour pouvoir participer. Règlement disponible à la galerie du quartier Blatin - 3 rue Blatin à Clermont-Ferrand ou à Efotis (seulement le samedi) - 2 rue de la tour d'Auvergne 63000 Clermont-Ferrand. Contacts : 73 31 35 66 et 73 93 24 97.

Balanoï, 19/20 mai - 30 juin 1er juillet

Balanoï organise un Grandeur Nature "Romain décadent" les 19 et 20 mai. Les 30 juin et 1er juillet, à Saint-Jean-aux-Bois, en forêt de Compiègne, ce sera un jeu médiéval-fantastique-diplomatique. Balanoï - 49 rue de la Chine - 75020 Paris, tél : 43 58 53 94.

Petites Annonces

Vds James Bond 007 + Dr No + Manuel Q et de nombreux scénarii et aides de jeu : 180 f. Multimonde 150 f. Tout en bon état. Contacter Laurent BERTRAND au (1) 64 48 98 16 (après 18 h) 14 rue de l'Yvette - Bât. F - Rés. Moulin - St Martin - 91160 Longjumeau

Delirium 1 est paru (RQ, Star Wars, Zone, D&D, Empire Galactique, Simulacres). Envoyer 5 timbres à 2,30 chez Sylvain Labarin - 42130 Marcilly le Chatel

Rappelons que cette rubrique est gratuitement ouverte à tous nos lecteurs. La place étant limitée, seuls les textes courts sont publiés.

CLUBS

La Guilde des Hippocampes, Blanquefort (33)

La Guilde des Hippocampes vous invite à venir découvrir ou redécouvrir le jeu de rôle en le pratiquant dans un bon esprit. Son objectif principal est de revaloriser ce jeu aux yeux de tous. Siège : lycée agricole de Bordeaux-Blanquefort. Contacter le week-end Sigfried au 56 86 12 76 ou Stéphane au 59 52 46 30

les Frères de Sang, Cholet (49)

Au club les Frères de Sang, on joue, tous les vendredi soir à partir de 20 h, au centre social L. Bonnevey, à l'AdC, Stormbringer, Maléfices, AD&D II, E&D, James Bond et... plein d'autres jeux. Renseignements : Pascal "Belfer" 41 65 29 36 et Jean-Michel "Dagon" 41 55 84 38

Les Trois Cercles, Cannes

Depuis trois ans déjà le club de jeu de simulation et réflexion "les Trois Cercles" joue (étonnant non ?) à plein de jeux : (Tellement même qu'il est impossible de les énumérer !). Les Trois Cercles se réunissent à la MJC Picaut, 23 avenue du docteur Picaut, tél : 93 39 69 38, le vendredi soir à partir de 19 heures pour les adultes et le samedi après-midi pour tous. Ils projettent des films une fois par mois et organisent de nombreuses rencontres. Renseignements : Les Trois Cercles - 2 impasse des Camélias - 06150 Cannes la Bocca, tél : David Sicé 93 47 56 06, Jean-Luc Vassal 93 65 95 45.

Hocus-Pocus, La Ville Du Bois (91)

Hocus-Pocus vous invite à jouer aux JDR, wargames, jeux de plateau et échecs... le vendredi en fin d'après-midi et début de soirée ou le samedi après-midi, en alternance. Renseignements : Hocus-Pocus - BP 61 - 91620 La Ville Du Bois : précisez les jeux qui vous intéressent, les heures ainsi que le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre... ou votre adresse.

Vents noirs feux et acier, Marseille

Le club Vents Noirs Feux et Acier communique à ses anciens et futurs adhérents qu'il se réunit tous les vendredi soir de 21 h à l'aube, au 70 avenue André Zénatti - 13008 Marseille, tél : 91 73 14 59 ou 91 73 82 95, Fabien Thomas tél : 91 25 56 49. Y sont joués tous jeux de rôle sur table et au moins un semi réel par mois. Inscription 65 f. par an.

Les Dieux Drôles, Bruxelles

Concrétisation d'une idée qui a germé en septembre 1987, les Dieux Drôles, maintenant A.S.B.L., estiment que le temps est venu de se faire connaître. Cette association se positionne comme un atelier plutôt que comme un club. Créer, expérimenter et réflé-



Le tournoi de jeux de rôle a eu lieu à "huis clos" et s'est clôturé par un Grandeur Nature pour la qualité duquel Alain Borrel et son équipe de Balanoi reçoivent la mention spéciale. Il faut dire que la champignonnière leur a permis, entre autres décors, une ambiance d'enfer ! Nos petits camarades (on les connaît, ils sont terribles) de Vaulx en Velin près de Lyon décrochèrent le premier prix. Les organisateurs remercient tout particulièrement la mairie de Caen, sans oublier la M.J.C. de la Prairie, la CTAC, Agmat, Jeux Descartes, Casus Belli, l'Euf Cube et même le Drag'Rad'. Vu la réussite de cette manifestation, contact est déjà pris avec la mairie pour l'édition 90 du Forum.



Semi-réel fantastique, Montpellier

Les 4 et 5 novembre, Amphère animait un semi-réel fantastique dans une ambiance début de siècle. La place nous manque pour publier le volumineux compte rendu que nous avons reçu, aussi nous porterons notre attention, dans le cadre du scénario, sur des faits signalés comme authentiques : l'histoire du séduisant curé Louis Gaufridy, né en 1572 d'un père berger, et qui terminait fréquemment les confessions des jeunes filles dans leurs appartements, la grossesse qui en résulta pour Madeleine De Mandolx et ses crises d'hystérie au cours desquelles elle appelait Belzébuth, le vent de folie qui accompagna la jeune personne à son passage dans les couvents des environs, et des rumeurs concernant des vierges noires... Voilà des éléments lourds à porter pour les joueurs, pseudo-héritiers de ces destins étranges.



Signalons qu'Amphère

organisait entre autre un killer en octobre et que l'association est présente un peu partout dans nos pages.

DERNIERE MINUTE Trait d'Union

A l'heure où nous mettons sous presse, nous apprenons la fondation du Trait d'Union, lequel, comme son nom ne le précise pas, regroupe les associations Balanoi, Les fils d'Ariane, Clepsydre et le Cercle des 4 Arthur, toutes associations organisatrices de Grandeur Nature. Le Trait d'Union a pour but de promouvoir le Grandeur Nature. Nous les retrouverons à l'Aquaboulevard les 24 et 25 février. Voir en calendrier les activités spécifiques de ces associations.

CLUBS

chir définissent son état d'esprit et ses objectifs. Des membres effectifs, des tables de jeu hebdomadaires pendant une année, des sessions de jeu basées sur des formules nouvelles ou risquées (grands groupes, multi-maîtrise, combinaison de systèmes de jeu différents) sont parmi les éléments très positifs du bilan des activités. N'oublions pas le journal, qui veut offrir un regard neuf sur les JdR. Les Dieux Drôles A.S.B.L. - rue du Croissant, 147 - 1060 Bruxelles (Belgique).

EFOTIS, Clermont-Ferrand

L'association EFOTIS se trouve toujours au 2 rue de la Tour d'Auvergne - 63000 Clermont-Ferrand. Les personnes désirant la contacter peuvent s'y aventurer le vendredi dès 19 heures, le samedi dès 12 heures et jusque tard dans la nuit. Tél : 73 93 24 97 durant la semaine à partir de 19 heures.

Guilde des Fines Lames, Belgique

Réputée pour ses activités Grandeur Nature, la Guilde des Fines Lames est aussi et avant tout un club de jeu accessible pour tout amateur de jeux de simulation âgé entre 13 et 21 ans, et cela chaque week-end, et tous les jours (sauf mardi et jeudi) pendant les vacances scolaires. Contacts : ASBL "La Guilde" - 1 avenue du parc - 4920 Chaulfontaine. Renseignements : Damien Jacob 041/65 69 83. Dernière minute : 24-27 février, prochain convention.

Ordre Crépusculaire des Rognon Maudits, Strasbourg

L'Ordre Crépusculaire des Rognon Maudits réouvre ses portes dans les locaux du Lown Tennis Club - rue du Wacken à Strasbourg. Y sont pratiqués le jeu de rôle, le jeu de plateau et le wargame, les mercredi et samedi soir à partir de 20 heures 30. Renseignements : 88 35 64 12 ou 88 32 65 35.

Oniria, Salon de Provence

Oniria, club de jeux de simulation (jeux de rôle, de plateau, killers, Grandeur Nature...) est fier de vous annoncer son existence à la M.J.C. de Salon de Provence. Le club tiendra ses séances hebdomadaires le samedi de 13h 30 à 19 heures et plus. Renseignements : Frédéric Bouffier - rue de l'abbé Dureau - 13680 Lançon, tél : 90 42 79 11.

Les mamelles de Nurgle, Caen

Le mille fois béni Nurgle a permis à ses sept mamelles de déverser leur fiel putride et immonde sur le Vieux Monde. Afin de l'honorer et le servir, elles décidèrent, d'un commun accord, de le faire connaître lors de grandes cérémonies qu'elles nommèrent "Grandeur Nature". Debout putrides et pestilants de la terre, nous vous attendons vers le mois d'avril ou mai afin de célébrer dignement entre incantation et bruits d'épées, la venue de ses fils sur terre. Et que la peste soit avec vous ! Les mamelles de Nurgle - 4 rue Haute - 14000 Caen, tél : 31 47 45 55.

Fonderie De Précision Du Vimeu

Vente directe par correspondance
de figurines 25 mm



Documentation
sur demande
contre deux
timbres à 2,20F.

Fonderie de précision du Vimeu
Mr FLICOT Gérard
Tœufles
80870 MOYENNEVILLE
Tél 22.26.26.52 du Mardi au Vendredi

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

*Passionnément
Vôtre*

le pion

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

ACHATS PAR CORRESPONDANCE : PORT GRATUIT A PARTIR DE 200 F.

3615 JEUXPLUS

Dragon Radieux en direct...
des rendez-vous à ne pas manquer
Forum avec la rédaction
le premier mardi du mois
à partir de 22 H 30

3615 JEUXPLUS

- ♦ **une relation directe avec de nombreux auteurs de jeu (Courrier)**
- ♦ **les infos "Dragon Radieux" mises à jour chaque semaine**
- ♦ **des animations originales**
- ♦ **un service de vente par correspondance performant**

POINT DE VUE :

Dis-moi ce que tu lis...

Quelle est la rubrique que vous lisez le plus assidûment dans vos magazines préférés ? Scénarios, petites annonces, critiques, comptes-rendus de manifestations ? Eh bien pas moi. Ce que je préfère, ce sont les lettres de lecteurs. On y découvre plein de choses qui démontrent l'intelligence ou la stupidité du lectorat.

Bon d'accord, j'y vais peut-être un peu fort, mais avouez tout de même qu'on en rencontre des vertes et des pas mûres. Tenez, par exemple celle-là - et là je dois avouer que j'étais mort de rire - que j'ai relevée dans un magazine concurrent et néanmoins ami, à propos du jeu qui se prénomme si joliment "JRTM" ou "MERP" pour les initiés.

Le lecteur, bien inspiré ce jour-là, procédait à une critique - je n'ose pas dire un torpillage en règle - dudit jeu sous le prétexte ô combien important que les elfes machin ne parlaient que la langue truc alors que dans le jeu les elfes choses parlaient la langue machin et la langue truc et que c'était pas comme Tolkien l'avait dit. Conclusion : le jeu sus-cité est un navet, na !

Moi je veux bien que les elfes choses-machin-truc ne parlent pas la langue truc-machin-chose. Mais de là à tirer une conclusion aussi judicieuse, j'en ai été franchement étonné d'être ébahi et pour tout dire, le plus sérieusement du monde, j'ai piqué un fou-rire homérique.

Puis j'ai réfléchi - comme quoi tout peut arriver - et j'ai abouti à la conclusion fatale que puisque truc-machin n'était pas comme machin-truc dans tel jeu et machin-chose ne correspondait pas à truc-muche dans tel autre et que (etc) TOUS les jeux étaient des navets, paf !

Morale de cette histoire : jouez plus et pensez moins !

Pierre Berclaz

Le wargame de l'année

Nous ne cherchons pas dans cet article à promouvoir un wargame plutôt qu'un autre. La qualité d'un jeu parle d'elle-même. Mais nous avons eu un coup de cœur pour "The Great Patriotic War" de Game Designers Workshop. Nous avons joué de nombreuses parties et nous vous livrons ici le résultat de nos expériences.

Le thème de la guerre germano-soviétique (1941-1945) a été traité dans de nombreux jeux et c'est sans doute l'un des plus complexes vu l'énormité des effectifs, des moyens logistiques et des espaces qui entrent dans la simulation.

Si nous sommes bien renseignés sur les moyens mis en œuvre par la Wehrmacht et ses alliés roumains, hongrois, italiens, slovaques ou finlandais, beaucoup de données statistiques sur l'Armée Rouge sont sujettes à caution, mais, la glasnost aidant, les historiens soviétiques osent toucher d'anciens tabous : le "génial" généralissime Joseph Staline, l'impréparation stratégique et tactique de l'armée, les erreurs du haut commandement et les déficiences de l'armement.

De leur côté, les généraux allemands Manstein (Victoires perdues) et Guderian (Souvenirs d'un soldat) ont abondamment démontré les erreurs de leur "Führer". Il est également intéressant de consulter l'excellent article "Guerre germano-soviétique" dans le Dictionnaire d'histoire de la 2ème guerre mondiale paru aux éditions Larousse.

Mais revenons au jeu lui-même et à ses - nombreuses - qualités. La présentation est soignée, les règles sont claires, précises et courtes, la manipulation aisée - il n'y a presque pas d'empilement - et, enfin, la simulation est excellente : contraintes économiques et politiques - douteuse fidélité des alliées de l'Axe - nécessité d'une stratégie précise et efficace car on ne gagne pas ce jeu à coup de victoires tactiques.

Quelques options

Bref, nous ne pouvons que vous conseiller de tâter à ce jeu. Malgré toutes les qualités, nous vous proposons néanmoins quelques règles optionnelles destinées à en améliorer l'intérêt historique, et donc pédagogique, et ludique.

"Pas un pas en arrière". L'attaque de l'Axe fut une surprise pour la direction soviétique pourtant dûment informée par les services secrets, d'où un ensemble de décisions absurdes et incohérentes demandant à des forces menacées d'encercler de tenir sur place ou même de contre-attaquer vers l'ouest. Cet aspect peut être simulé en interdisant aux forces russes non ravitaillées lors du mouvement général du premier tour de se déplacer.

Si une unité est encerclée (non-ravitaillée) deux tours durant, elle est éliminée au terme du mouvement général du second tour.

Jeux de simulation
Alain Egger

**Rue Centrale 40
2501 BIENNE**

☎ 032 51 87 88

"Villes forteresses". De plus en plus aveuglé, Hitler impose sa théorie de défense rigide au détriment de la défense élastique prônée par Manstein et von Kleist, tous deux limogés d'ailleurs au printemps 1944. Obsédé par la résistance de certaines unités prussiennes lors des guerres napoléoniennes, Hitler décida que certaines cités, au nom de leur importance stratégique, politique ou psychologique, devaient être tenues à tout prix et qu'elles serviraient de brisecollage à l'assaut de l'Armée Rouge comme durant l'hiver 1941/42. Cet ordre peut être simulé en obligeant le joueur de l'Axe à enregistrer une perte en lieu et place d'un recul si les unités considérées se trouvent dans une ville pour la période entre mai et octobre 1944.

"Victoire automatique". Dès que le rapport des forces est de 7 contre 1, calculé en tenant compte des leaders présents mais pas des avions ni du terrain, l'unité attaquée perd ses zones de contrôle et peut ainsi être contournée. Lors de la phase de combat, l'unité doit être attaquée en tenant compte cette fois du terrain et de l'aviation. Cette règle permet de simuler le fait que des forces faibles attaquées par un ennemi très supérieur, sont submergées. Ainsi, le joueur allemand ne peut pas bloquer une vingtaine d'armées russes avec des corps de faibles valeurs dispersés sur une vaste surface.

Points victoire. Les conditions de victoires proposées par les règles ressemblent trop au "tout ou rien". Entre deux joueurs de niveau identique, les Allemands ne s'enfoncent pas très loin en Russie et les Soviétiques échouent généralement à quelques cases de Berlin. Il est donc impossible d'évaluer une victoire relative de l'un des protagonistes. Nous proposons une échelle de points-victoire. A la fin du jeu, on soustrait les points acquis par le joueur soviétique au total allemand. Si le résultat est positif, l'Allemand gagne, si le chiffre est négatif, la victoire revient au Russe.

Le joueur allemand marque un point pour chaque cité majeure qu'il conquiert en territoire russe (y compris Brest-Litovsk et Sébastopol) et deux points pour Moscou, Kuibyshev, Astrakhan et Léninegrad.

Le joueur soviétique marque quatre points pour la prise de Berlin et trois points pour la reprise de la Bessarabie, la capitulation de la Tchécoslovaquie (Prague et Bratislava), la libération de la Pologne (Lodz, Dantzig et Varsovie), la prise de Breslau, la prise de Königsberg et l'élimination de toute unité allemande sur le territoire russe.

**Jean-Pierre Dorand et
Christophe Aebi**

Papi, Mami, racontez-moi une histoire...

"L'or des contes". C'est le dernier né des éditions ECG. Après Laborinthus et Abraxas, l'éditeur d'Yverdon gratifie son public d'une nouvelle production des plus originales. "L'or des contes" n'est pas réellement un jeu, ni réellement un livre de jeu, ni réellement un livre. "L'or des contes" c'est l'inspiration dans toute sa nudité.

Une œuvre magique

L'ouvrage peut s'apparenter à tous les qualificatifs cités ci-dessus. Il est intéressant à lire, à regarder, à parcourir. Mais c'est surtout la magie qu'il dégage que le lecteur-joueur ressentira. Une magie qui peut très largement déborder du cadre défini par les auteurs.

"L'or des contes" se présente sous la forme d'un dossier cartonné à l'intérieur duquel on trouve une vingtaine de planches illustrées par Patrick Savary sur un texte de Laurent Gabella. Chacun des 21 cahiers comprend une image qui illustre un conte, six phrases qui se rapportent à ce conte ainsi que deux contes se rapportant à l'image.

Improviser et raconter

Le but de l'exercice est d'improviser et de raconter une histoire sur la base de l'illustration et de l'une des six phrases à partir ou non de l'un des contes proposés. Improviser, c'est bien de cela qu'il s'agit, c'est bien ce que les auteurs ont voulu, c'est bien dans leur philosophie.

Dans une certaine mesure, "L'or des contes" ressemble à "Laborinthus". On y sent une certaine magie qui est celle de la veillée d'antan. On y retrouve des sensations oubliées depuis l'enfance en parcourant l'ouvrage, les images, les textes.

Il est vrai que cette œuvre s'adresse d'abord aux parents avant de toucher des joueurs. Néanmoins, il n'est pas inintéressant d'en parler car "L'or des contes" peut très bien aussi s'adresser à tous les MJ en panne d'imagination. Tous les éléments de scénario sont présents, et ce d'autant plus qu'il est possible, et même conseillé, de grouper les différentes histoires.

Souvenirs d'enfance

Un ouvrage à utiliser pour les jeux de rôle car il permet de sortir, si j'ose cette expression, de la routine quotidienne pour entrer dans un univers de magie vraie. Vraie parce que ce sont là des histoires qui ont bercé notre jeunesse et auxquelles beaucoup songent encore parfois avec un brin de nostalgie. Vraie aussi parce qu'étant enfant nous avons tous imaginé des histoires, nous avons tous été pris par le charme de ces contes qui présentaient alors un côté magique, celui de transporter notre esprit dans un autre monde qui ne se différencie de celui dans lequel nous vivons que par les éléments fantastiques que nous voulions y introduire.

Les mordus d'un certain type de jeux de rôle qui s'écourent souvent au rythme des flots d'hémoglobine ne découvriront peut-être jamais "L'or des contes". Non que le livre demeure réservé à une certaine catégorie de personnes, mais simplement parce que d'aucuns ne percevront pas l'essence qu'il dégage. Pour ma part, je ne puis que recommander l'achat de ce que je considère comme étant un ouvrage essentiel dans le monde ludique contemporain.

Pierre Berclaz



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

Jouer sur la toile du Vidéotex (2)

N'ayant toujours pas gagné ma promotion locative, je me réveille dans le petit F3 auquel mon statut d'hyperprogrammeur en phase gazeuse me condamne, mais comment ne pas se lever joyeux lorsqu'on entend la voix de Kimbass, une star de l'écran plat d'antan, annoncer :

"Ash-The poursuit sa pression sur votre flanc gauche (près du cœur de nouveau), votre réserve est maintenant prête à intervenir mais le moral de vos troupes baisse dangereusement (ceci est dû à des bruits...). Il serait urgent de réorganiser votre 4ème corps (et de faire taire ces bruits...)"

"Décidés à suivre les conseils de votre nouvelle I.A.L. vous avez poliment décliné l'invitation du Missionnaire sur Xenon et profitez du répit pour envoyer quelques cargos chargés de précieux globes hypnotiques d'Amantho faire le plein d'Iridium dans le système d'Exoma."

Reste le plus délicat, juste après une injection de Kaphé, histoire d'être en forme.

"Définition de la politique d'achats sur les marchés du cuivre et du nickel pour les cinq prochains tours et décision de vente des actions Koweit-Pétroleum avant que les cours ne s'effondrent. L'I.A.L. (à laquelle est couplée un module ICAN) donne la baisse à 68 % !"

Que faire ?

Nous poursuivons donc notre explication des possibilités d'utiliser les messageries du vidéotex suisse pour jouer. Cette fois les jeux diplomatiques.

Phase 2... Jeux de négociation vidéotex

Quand plusieurs joueurs exploitent les mêmes éléments mais sans être assez forts au début pour parvenir à gagner tout seuls, ce qui les oblige à coordonner leurs actions ou se partager les ressources, nous voilà en présence d'un jeu de diplomatie ou d'alliances. La stratégie principale de ces jeux est basée sur le charme, le beau parler, la psychologie. Puisque nul n'est tenu à ce qu'il aurait pu dire dans la pièce d'à côté, les surprises peuvent parfois être cruelles (mais... on avait dit qu'on s'alliait...).

En général, les joueurs disposent d'un laps de temps défini à l'avance, 10/20 minutes, pour échanger des informations avec les autres. Une fois leurs plans machiavéliques établis, ils transmettent leurs ordres ou mouvements à un arbitre qui résout la situation et envoie la nouvelle position à chacun (note : une particularité des jeux diplomatiques est que tous les joueurs bougent leurs pièces en même temps).

Des jeux passionnants mais qui ont deux défauts

majeurs : d'une part les parties sont de longue durée (vous savez... on cause, on cause... et on ne voit pas le temps filer), d'autre part le nombre minimum de 6/7 joueurs est nécessaire pour créer au moins trois pôles (les tribus ne sont plus ce qu'elles étaient dans notre monde mobile et éclaté...); qui peut aujourd'hui s'offrir 8-10 heures de jeu comme ça d'affilée, et qui peut réunir souvent un tel troupeau dans un F3 ?

De ces deux contraintes sont nés les jeux par correspondance avec l'apparition des Fanzines, petits magazines d'initiés abonnés et joueurs dans lesquels paraissent les résultats des parties.

La durée de jeu est fragmentée sur une ou deux années, à raison d'un coup par mois; la transmission des messages se fait par la poste et un réservoir national et international de joueurs est disponible en permanence par l'utilisation de la poste ou du téléphone. Quelques minutes de temps en temps à consacrer à une partie permettent même d'en jouer plusieurs en parallèle. Celles qui se jouent à travers l'Europe sont plutôt épistolaires, et téléphoniques au niveau national. Quant à l'époque du terminal chez soi, elle s'approche à grand clavier, et on attend impatiemment le premier Fantex de Diplomacy.

Dans ce genre de jeux, le secret des négociations étant nécessaire pour monter de tortueuses stratégies, pourvoir communiquer secrètement et rapidement grâce au câble s'avère idéal et propice à des parties plus courtes.

Suivant la motivation des joueurs, le délai entre chaque coup peut être d'une semaine à 15 jours maximum ce qui donne entre 5 et 7 mois pour une partie... (20-30 coups).

Les BAL (boîtes aux lettres) permettent aux joueurs de laisser des propositions aux autres joueurs même s'ils ne sont pas en ligne.

Pour les messageries qui offrent des panneaux d'affichage par thèmes, la possibilité pour chaque joueur d'écrire ses communiqués de presse lui-même devient un plaisir pour l'arbitre et une occasion de distraction pour les autres joueurs et le public. Lorsque plusieurs joueurs sont en ligne, le dialogue direct permet de mener des négociations multiparties par messages personnels ou de faire sa propagande aux yeux de tous par le ALL.

A la date limite, les joueurs envoient leurs ordres dans la BAL de l'arbitre et celui-ci affiche les résultats sur le PIN ou les envoie dans la BAL de chaque joueur. Ici s'ouvre une possibilité supplémentaire de jeu, celle de la transmission partielle d'informations : comment savoir exactement ce qui se passe à l'autre bout de la carte quand on n'y est pas ?

Quel que soit le jeu choisi il nécessite quelques conditions :

- Avoir des règles simples, qui peuvent être placées dans une page du service ou envoyées aux joueurs ou ne jouer qu'avec des connaisseurs (bof !).
- Ne pas avoir besoin de 4m2 chez chaque joueur pour garder la position du jeu. Les joueurs n'ont en général pas le jeu original, l'arbitre fournit une simple carte à photocopier pour noter la position (exit Pax Britannica).
- Pour le joueur, ne pas avoir 200 ordres à envoyer à chaque fois.
- Pour l'arbitre, avoir peu d'informations à retransmettre à chaque joueur pour le tour suivant sous peine de vite flancher sous l'effort (ou alors branchez votre MacIntendo sur le Vidéotex mais là on glisse vers les PBM-AAO (Play By Mail avec Arbitre Assisté par Ordinateur).
- Ne pas comporter d'échanges d'éléments de jeu entre les joueurs en dehors de l'arbitre.

Ces contraintes ne nous laissent que quelques jeux; l'idéal est donc un jeu sans carte puisque c'est ce qui est le plus difficile à représenter ou à gérer sur le Vidéotex. Mais ils sont rares, il faut donc biaiser. Voici les premières suggestions : honneur et primeur au toujours aimé Maître Diplomacy, le partage de l'Europe en 1900. Avec ses variantes diverses : Papisme, Machiavelli (XVI), Razzia.

La Bourse, ce classique de notre jeunesse (achats et ventes d'actions et influence sur les cours).

Junta en enlevant l'aspect wargame de la guerre civile, une influence politique dans une république bananière, de belles séances de couloirs de parlement.

Double Jeu, rencontres entre agents des services secrets pour agrandir ses réseaux et éliminer les autres.

En Garde, la cour de Louis XIV et ses intrigues (je vois respirer un arbitre d'En Garde : enfin les joueurs font leurs déclarations, poésies et invitations eux-même). Dans ce dernier cas, un panneau d'affichage est indispensable.

Les premières expériences de Diplomacy commencent sur AMITEL 2829 ou 2828 mais d'autres suivront...

Et pour les autres... Lesquels ?

Ceux qui branchés sur une prise de retard jouent encore aux échecs, à Othello ou aux dames ? Qu'ils lisent le prochain article, il est pour eux. Pas de sectarisme sur le câble.

Ludimage-CAB

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

Le Monde en bref

Arménie soviétique : un tremblement de terre provoqué

Les services secrets occidentaux profitent du tremblement de terre survenu en Arménie soviétique pour y introduire leurs agents sous le couvert des équipes de sauvetage. Dans les milieux occidentaux autorisés circulait une rumeur insistante selon laquelle le séisme n'aurait en fait pas une origine naturelle. Selon certaines sources, les Russes auraient réussi à mettre au point une arme nouvelle et dévastatrice capable de déclencher sur n'importe quelle partie du globe un phénomène identique à un tremblement de terre. L'Arménie semble être le lieu choisi pour un premier test. Personne en effet ne penserait à soupçonner les Russes de procéder à un tel essai sur leur propre territoire. Des témoins font par ailleurs état de manœuvres pour le moins bizarres de certains sauveteurs. Il se pourrait que derrière eux se cachent des agents du KGB chargés de dépister leurs homologues occidentaux.

Débarquement américain en Libye

A la suite du refus libyen de mettre hors service sa fabrique d'armes chimiques, un corps expéditionnaire composé de marines américains a débarqué sur la côte libyenne à proximité de la ville de Syrte. Pour l'heure, une division d'infanterie a pris pied sur la côte à peine défendue à cet endroit et y a renforcé la tête de pont avec l'aide de la sixième flotte US basée en Méditerranée. Les avions du porte-avions USS John F. Kennedy pilonnent sans relâche les troupes libyennes appelées en renfort.

Dans une intervention télévisée, le président américain a précisé que quatre autres divisions se tenaient prêtes à débarquer dès que la situation le permettra. L'état-major libyen a pour sa part retiré certaines troupes de la frontière soudanaise pour les dépêcher sur ce nouveau front imprévu. Les Américains estiment qu'une percée soudanaise avec l'aide des troupes françaises n'est dès lors plus qu'une question d'heures. L'URSS a en outre fait savoir par l'intermédiaire de son ambassadeur auprès des Nations-Unies qu'elle tenait à demeurer en dehors du conflit. Elle s'est engagée à suspendre toute livraison d'armes à la Libye. L'objectif avoué du Pentagone est la destruction de l'usine chimique ainsi que des camps d'entraînement et des bases de terroristes implantées en territoire libyen.

*Politique fiction by
Pierre Berclaz*

CABLE

LA CHRONIQUE CYBERPUNK

Ce qui marque l'univers *cyberpunk*, centre autres, c'est la recrudescence des gangs. On peut voir en cela l'expression de l'insécurité des gens qui, face au délabrement des anciennes institutions, cherchent à se rattacher à quelque chose. Mais loin de moi l'idée de faire de la sociologie ou de la philosophie. Je préfère vous donner quelques exemples de gangs (notez que de nombreux genres de gangs sont décrits dans *Solo of Fortune*, le premier supplément de *Cyberpunk*).

Dans mon premier article, je vous conseillais de polluer à fond les fleuves et lacs environnants. Eh bien, figurez-vous que des gens habitent là. Les *Fils du Marais*, ainsi qu'ils se font appeler, sont de véritables lacustres, vivant dans des maisons sur pilotis (des pilotis de plastique, c'est ce qui résiste le mieux à la corrosion galopante). Ce sont les maîtres incontestés des eaux. Toute personne voulant les traverser doit faire appel à leurs services (contre rémunération, évidemment). La voie des airs n'est pas plus sûre. Là, sévissent les *Anges de Feu*, des aviateurs fous, qui s'élancent d'aérodromes pirates pour semer la mort et la dévastation (généralement à coup de napalm, d'où leur nom). Leurs appareils sont de véritables ramassis de pièces détachées, qui ne volent que parce que le Hasard ne s'est pas intéressé à eux de trop près. Pour cette raison, les *Anges* préfèrent se défouler sur des rampants que sur des collègues (d'autres avions) mieux armés.

Du côté de la cathédrale, on trouve l'*Ordre des Nouveaux Templiers*. Ce sont des fanatiques religieux qui, devant le barbarisme croissant de l'âge *cyberpunk*, se sont tournés vers Dieu pour être guidés. Et Dieu leur a dit : "nettoyez-moi ce foutoir !" C'est tout au moins ce qu'ils prétendent. Que cela soit vrai ou non, toujours est-il qu'ils s'y appliquent avec une ferveur toute fanatique. Autrement dit, vous pouvez rencontrer des Templiers un peu partout, en train d'essayer d'exorciser le Mal (mais si, je vous assure, il en reste un peu dans le coin). Si leurs idéaux religieux ne sont pas pris au sérieux, les Templiers sont, néanmoins, craints par le punk

moyen à cause de leur dévouement à leur cause : il n'hésiteront pas à mourir pour la défendre. Et ce sont de très bons combattants.

Pour rester dans le registre des défenseurs acharnés, signalons l'existence des *Amis de la Nature* (ou plutôt de ce qu'il en reste). Ces gens, d'un naturel a priori paisible, se rencontrent aux abords des rares carrés de verdure qui essayent de pousser envers et contre tout (et même le reste). Surtout, ne vous hasardez pas à cueillir la moindre pâquerette, encore moins à approcher à moins d'un kilomètre de l'herbette susnommée avec une bétonneuse : vous encourrez immédiatement la colère des Amis. Et quand il s'agit de défendre les petites fleurs, ils sont aussi opiniâtres que des Templiers défendant un os de poulet qualifié de sainte relique. Que voulez-vous, ce sont des romantiques !

Je terminerai ce rapide tour d'horizon des divers gangs, tous aussi peu fréquentables les uns que les autres, en parlant des nomades. Ces derniers ne forment pas des gangs, ils vivent en famille, de véritables tribus. Les traiter de "gang" est considéré comme péjoratif (insultant quoi !). Parmi les nombreuses tribus, l'ethnologue à la recherche de nouveautés excitantes pourra tomber sur les *Géants verts* (ils ne se souviennent pas d'où vient leur nom), qui ont la particularité d'avoir subi un traitement des pigments qui leur donne une peau verte. Ils n'en font pas pour autant de la photosynthèse. Ils ont été chassés de leurs terres par des corporations, pour construire le nouvel aéroport (vous savez, le gros, qui permet le décollage des navettes). Ils ne perdront donc pas une occasion de se venger des infâmes corporés.

Surtout n'oubliez pas les gangs dans vos parties de *cyberpunk*, ils contribuent grandement à la couleur locale.

A la prochaine !

Roboduck

YBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPUNK—CYBERPU

Importateur exclusif pour la Suisse des Editions Dragon Radieux :

DILUD Diffusion SA

Case Postale 677,

☎ 032 51 87 88

BIENNE CH 2501

Votre spécialiste...



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

SILENT *Witness* *

"Le PDG, son tueur, sa maîtresse et son directeur financier"

(Comme d'habitude la traduction n'a aucun rapport.)

* "Dédié en souvenir à Nat'CHENG -JP"

LE LIEU : DRACO.

Draco est un petit satellite naturel, à 20 minutes de navette de Neptune. Dénué d'atmosphère et recouvert à 90% d'hélium liquide, ce "caillou humide" a pour seul intérêt son complexe de loisirs sous dôme pressurisé.

"L'empire du jeu et des sens où tout est permis" annoncent les nombreuses publicités à travers le système solaire. Apparemment ce slogan est efficace, Draco reçoit 2,5 millions de visiteurs par mois... Quant aux bénéfices qu'en tirent les Docto Nautes régissant le complexe, on n'en connaît pas le montant, je vous laisse imaginer un chiffre avec beaucoup de zéros (si vous avez des renseignements à ce propos veuillez nous écrire, Bureau des perceptions du conseil, section Interco des redressements fiscaux, vous serez largement récompensés). Une chose est sûre, cet argent finance toutes leurs recherches. Tout, ou presque, est en effet permis sur Draco : des jeux d'argent du grand casino aux simulateurs de combats (relevez l'ultime défi!)... bars, discothèques, plages ou forêts artificiellement recrées, bobsleigh galactique (essayez, vous aimerez!), sont bien sûr à votre disposition. De plus, les services du complexe s'engagent à vous fournir pour quelques crédits sidéraux une agréable compagnie humaine, androïde ? accompagnée d'une bouteille en verre? bouteille en plastique? Qu'importe le flacon pourvu que l'on ait l'ivresse. C'est le paradis pour une somme modique.

Vu le statut particulier de Draco et du clan des Docto Nautes ainsi que la volonté du conseil supérieur d'offrir un défoulement sans restriction à tous, les Interco Nautes (en service) n'y ont pas droit de cité. Ainsi ce satellite est-il devenu l'un des grands lieux de rassemblement Argo Naute, bien que peu de monde sache comment accéder à leur repaire dans les sous-sols. Discrétion, loisirs et anonymat, quel joli coin pour un rendez-vous d'affaire!

LE RENDEZ-VOUS D'AFFAIRE :

La Terran Space Travel (T.S.T.) et la Tornado Transport (T.T.) sont deux multinationales Astro Nautes d'import-export et de transports sidéraux. En vue d'une restructuration de ses activités, la Tornado, dirigée par l'énergique Morrison Halbaran, est bien décidée à acquérir les parts de la distribution céréalière solaire détenues par la T.S.T. Pour cela, la Tornado se propose de vendre à cette dernière une petite ligne de transports, avec ses appareils, infrastructures et personnel, lui donnant ainsi les moyens d'écraser la concurrence sidérale plutonienne. Qui a dit que la finance n'est pas un océan infesté de requins?

C'est donc dans un intérêt mutuel que les deux P.D.G., M. Halbaran et Jean-Martin Murray-Takigawa de la T.S.T., se rencontrent sur Draco, accompagnés, comme c'est la règle en pareille matière, d'une cohorte de conseillers, avocats et gardes du corps.

COMPLICATIONS

Cet accord est bien loin d'arranger tout le monde. Aldran Sinclair, directeur financier de la T.S.T., possède en sous main d'importantes parts et actions dans la Sidérale Plutonienne, dont il n'a pas l'intention d'être lésé. De plus, en cas de disparition de son patron, il récupérerait le marché qui intéresse la Tornado, qu'il pourrait revendre bien plus cher, n'étant pas du tout tenté par la contrepartie proposée par l'autre multinationale... et pour cause !

Sinclair n'a pas hésité longtemps. Il a loué les services d'une petite bande de tueurs et a décidé de faire éliminer Mr Murray-Takigawa.

Ce directeur financier, homme charismatique, calculateur et compétent, n'a décidément aucun scrupule... mais comment croyez-vous que l'on avance en grade chez les Astro Nautes?

Malheureusement pour les tueurs, pour Aldran Sinclair et pour vous M.J., le meurtre a eu un témoin : Hanako NAKAMURA, actuelle compagne de Murray-Takigawa, une magnifique jeune femme à l'apparence pure et innocente, entretenue par le PDG de la T.S.T., malheureusement muette de naissance! Murray-Takigawa, pour la tenir, a toujours refusé de lui payer la coûteuse opération qui lui aurait donné la voix.

MOTEUR, ACTION

Seule, perdue dans les couloirs de Draco qu'elle ne connaît pas, Hanako tente d'échapper aux tueurs lancés à ses trousses. La superbe créature entre dans la boîte de nuit où les PJ (joueurs) passent une agréable soirée. Son visage exprime l'angoisse d'une fragile jeune fille en difficulté, cherchant une autre sortie. Quelques instants plus tard, deux hommes entrent et scrutent la salle bondée, d'un regard inquisiteur, tout en dissimulant leurs armes sous leurs vestes.

Si les PJ n'interviennent pas (les héros sont fatigués et, après tout, ils sont en vacances!), Hanako s'enfuit par une sortie de secours, semant provisoirement ses poursuivants dans le tumulte.

S'ils interviennent (ils sont les héros, non?), ils vont devoir protéger Hanako. De toute façon, les tueurs ne prendront pas le risque de provoquer une fusillade en public... Ce sont des professionnels!

FLASH SPECIAL DRACO INFO

Quelle qu'ait été la réaction des PJ, ils ne manqueront pas, ainsi que des milliers de visiteurs, le flash d'informations diffusé sur tous les écrans du complexe, quelques heures à peine après l'assassinat :

"Bonjour, Mikki Bessinger et Juan Forman



vous présentent ce flash spécial de Draco info...

- Donc, Juan, une sombre affaire de meurtre...
- En effet Mikki. Il y a une heure à peine, le corps de l'éminent PDG de la Terran Space Travel, Jean-Martin Murray-Takigawa, a été découvert par l'un de ses proches collaborateurs, dans la suite qu'il occupait à l'hôtel Lunor. Il a été abattu d'une fléchette empoisonnée dans le dos, la mort, apparemment foudroyante, a quand même dû être atroce si l'on regarde le rictus de son visage. Le poison utilisé devait être du cyanure et cela fait au moins 3 ou 4 siècles que l'on ne s'en sert plus. On ne connaît pas encore les mobiles du ou des meurtriers, le service de sécurité n'ayant pas voulu jusqu'à présent dévoiler un seul indice. De plus, c'est également dans des circonstances non encore éclaircies que la jeune protégée de Mr Murray-Takigawa a disparu... Il s'agit de Hanako Nakamura, une jeune femme d'origine asiatique, recueillie par Mr Murray-Takigawa. Elle a la particularité d'être muette de naissance et est actuellement recherchée par le très compétent service de sécurité chargé de mener l'enquête.

Les brigades d'Interco de SCAT n'ont pas reçu l'autorisation de pénétrer dans Draco. En contrepartie des moyens importants ont été mis en œuvre pour leur remettre sous peu les suspects. De plus, dans l'espace, les Interco Nautes abordent tous les vaisseaux partant de Draco, pour être certains que les auteurs de ce crime ignoble ne puissent s'échapper.

Il semble que Mr Murray-Takigawa se soit trouvé sur Draco afin de mener à bien des négociations avec le PDG de la multinationale Tornado, Morrison Halbaran. Mais écoutons un peu ce dernier :

"... Nous étions sur le point de parvenir à un accord. Cette disparition, qui me peine sincè-

rement, met nos sociétés dans une situation difficile et je me permets, bien qu'ayant toute confiance en les services de sécurité de Draco, de proposer une prime de 5 millions de crédits sidéraux à qui retrouvera cette jeune fille disparue de façon bien étrange, et qui pourrait sans doute éclaircir cette affaire..."

Nous espérons que cette offre alléchante, sans doute entendue par de nombreux touristes et vacanciers, permettra un dénouement rapide de cette regrettable affaire ; et maintenant une page de publicité...

Voix féminine : oh, chéri, quel est ce délicieux et imperceptible changement ?

Voix masculine : Voyons, je porte Rouge cheveux, la couleur qui me va bien aux cheveux!...

Revenons maintenant à notre information du jour avec le témoignage de Mr Aldran Sinclair, directeur financier de TST.

"Et bien oui, la disparition de Mr Murray-Takigawa est assurément une grande perte pour la TST. Il était à la fois l'âme et l'esprit de notre société et nous le regrettons tous déjà amèrement. Pour ma part, je déplore que l'on ose soupçonner son amie Hanako Nakamura, que je connais personnellement, et qui est incapable d'une telle action de violence, bien que le poison soit l'arme de prédilection des femmes. Hanako est une jeune femme tout à fait sympathique, bien qu'elle éprouve une certaine rancœur à être quelque peu... anormale. Je me permets de demander aux personnes qui pourraient la trouver de la traiter avec bienveillance, elle est sûrement affolée et peut ne pas être responsable de tous ces actes..."

Je vous remercie Mr Sinclair et nous espérons pouvoir vous en dire plus dans notre flash de 25 Heures. C'est à vous Dominique pour nous parler de la météo de demain, ainsi que des

réjouissances et attractions prévues.

- Ma chère Mikki la météo de demain sera particulière, chutes de neige au dernier étage de 9 à 12 heures, puis compétition de bobsleigh à partir de 12H30...

Décidément beaucoup de monde s'intéresse à cette jeune femme.

DU COTÉ DES ARGO NAUTES :

Les Argo Nautes ont tout intérêt à ce que cette jeune femme si convoitée tombe entre leurs mains. Ils chercheront donc à contacter toute personne la protégeant ou l'ayant aidée (et le MJ sait combien ils sont capables et bien renseignés...).

Les PJ à la recherche de Hanako seront sans doute amenés à rencontrer le puits de renseignements que peut être un Argo Naute de Draco bien payé...

En contrepartie de services que les personnages peuvent rendre, tels la résolution de l'énigme, le châtiment des coupables ou encore la fuite de Draco avec la jeune femme..., les Argo Nautes peuvent leur demander d'exécuter une mission compromettante et difficile (transports de documents compromettants, ou autre à l'imagination du MJ...!). Il y a bien plus à retirer que quelques crédits sidéraux dans cette affaire.

LES PREUVES :

Il existe bien entendu des preuves de la culpabilité de Sinclair. De plus, les présomptions qui pèsent sur la pauvre Hanako ne tiendraient pas longtemps face aux moyens performants d'investigations et d'interrogations que possèdent les Docto Nautes, bien plus efficaces et subtils que ceux des Interco Nautes...

Des PJ capables de casser les codes informa-

tiques et de démanteler les pièges de l'administration pourraient découvrir le but du sommet TST/Tornado, la situation administrative en cas de disparition de Murray-Takigawa. Une recherche plus approfondie peut même faire la lumière sur les placements douteux de Sinclair dans la Sidérale Plutonienne ou sur l'important transfert d'argent qu'il a récemment opéré de son compte personnel sur un compte anonyme.

Quant aux tueurs, ils n'hésiteront pas à sortir des pièces compromettantes contre Sinclair afin de sauver leurs vies face à des PJ aux arguments frappants, ou armés (de bonnes intentions bien entendu) si d'aventure ils se font reconnaître par les joueurs à leur poursuite dans les sous-sols Argo Nautes de Draco. Les PJ devront bien évidemment user de toute leur diplomatie auprès du MJ (dans le rôle d'un tenancier de boîte malfamée, de serveuse ou encore d'un ivrogne...) pour arriver à trouver les-dits sous-sols.

LES MOTIVATIONS DES JOUEURS :

N'appartenant vraisemblablement pas tous au même clan, les personnages-joueurs auront sans doute des raisons différentes de protéger Hanako ou de prouver son innocence.

Il est évident que les Interco Nautes seront enchantés d'utiliser des agents en vacances (ou infiltrés) sur Draco.

Les Secto Nautes voudront sans doute que la lumière divine éclaire cette sombre affaire.

Les Alter Ego agiront pour la protection des innocents dans l'esprit objectif qui a fait leur renommée, alors que les Cyber Nautes chercheront l'action et l'aventure.

Quant aux Astro Nautes et Argo Nautes ils pourraient trouver dans cette affaire de nombreux avantages : promotion, montée en grade ou financiers.

Les Techno Nautes eux essayeront tout simplement de résoudre cette affaire pour être bien vus des Docto Nautes et faire des stages de perfectionnement dans une de leurs stations orbitales, ce qui leur permettrait d'améliorer leur robot, leur arme, des compétences...

Enfin peut-être que les beaux yeux d'Hanako et l'amour seront la plus belle et noble des motivations !

Si vos joueurs ne se motivent décidément pas, proposez leur donc un "Trivial poursuit" ou autre à une table de casino, et en grandeur nature s'il vous plaît !

LES PERSONNAGES NON JOUEURS :

Hanako NAKAMURA

(A.N. Astro Naute, 22 ans)

Jeune, douce et belle mais muette, Hanako a toujours été très solitaire de caractère, coupée des autres par son infirmité. D'un autre côté, elle n'a jamais eu l'occasion de se débrouiller seule, couvée en permanence par Murray-Takigawa. Il semble évident que ce dernier,

bien que prévenant et très gentil avec elle, n'avait aucunement l'intention de lui payer la coûteuse opération qui lui donnerait la voix, lui offrant ainsi un début d'indépendance.

En fait, c'est une petite fille apeurée, éprise de liberté, mais qui a besoin du secours de personnes fortes et compréhensives.

PDR : 27 VDA : 60

Apparence : 99, Danser/musique : 60%, Séduction : 50%, Communiquer (avec les P.J. ou PNJ) : 10% de par son infirmité (muette) et ses difficultés importantes pour lire et écrire, un clavier et un moniteur d'ordinateur seront pratiquement le seul moyen de contact (Dur, dur pour les PJ, mais à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire!).

Aldran SINCLAIR

(A.N., 42 ans)

Ce bureaucrate aux dents longues a grimpé habilement et sournoisement tous les échelons de son entreprise. Intelligent, charismatique et dénué de tout scrupule, il est devenu directeur financier de la TST il y a 3 ans après avoir réussi à compromettre son prédécesseur dans un scandale monté de toutes pièces par ses soins. Sûr de lui et compétent, il n'a peur de rien et s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas dans lesquels ses subordonnés avaient essayé de le discréditer. Cette affaire est pour lui le dernier coup avant de prendre une retraite dorée. Très influent au sein de la compagnie, il constitue de ce fait un adversaire particulièrement dangereux.

Son but : faire condamner Hanako pour son crime, même s'il feint de l'innocenter en public.

ALTER EGO

AIDES AUX MENEURS DE JEUX ET JOUEURS

Dans la catégorie fautes de frappes :

L'imprimeur, le maquettiste et tous les autres se pendent tous les matins pour avoir laissé passer (dans certains jeux) les erreurs suivantes :

Sur la page du sommaire, chapitre du contexte, chronologie, il fallait lire de 2001 au XXVIIème siècle (et non pas au XVIIème, comme mentionné!).

Page 105, le tour de jeu dure 10 secondes et non pas 30.

Précisions et aides de jeu

La différence entre le score de base obtenu lors du calcul des compétences et le pourcentage (SCORE-30) régulièrement utilisée en situation de stress ou de combat, doit être interprétée comme suit : le score est le som-

met (maximum) du % jusqu'où un joueur peut espérer transcender son personnage. Les joueurs peuvent faire progresser leurs "persos" jusqu'au score naturel au fil de leurs aventures. Mais pour arriver à faire mieux, ils devront soit étudier, soit se faire poser des implants artificiels ou cybernétiques. Les MJ veilleront à ce qu'il n'y ait pas d'abus.

Si les MJ ne jouent pas la règle de réussite à la marge d'effet, ils pourront considérer que le score est un pourcentage de réussite pour les actions simples et faciles (voire moyennes), alors que le score-30 détermine la réussite des actions difficiles et plus.

La plus prisée des façons de jouer les Secto Nautes (religieux fanatiques) est la suivante : le Croyant prêche : "faites l'amour pour procréer" et le Déiste dit : "faites l'amour pour le plaisir mutuel et réciproque". Bien évidemment le but du jeu est de convertir les joueurs assis à la table, mais aussi les innocents badauds passant à proximité (beau-coup plus dur, mais plus fort).

Les planètes colonisées hors du système solaire tournent autour d'une naine blanche, qui n'avait jamais pu être détectée antérieurement. Une des prochaines extensions, vous l'expliquera!

Note du créateur du système de combat : lors de l'emploi de la règle de localisation, l'auteur conseille vivement le tirage d'un D100 pour les dégâts, suivi d'un autre pour la localisation des blessures. Attention lors des prochaines conventions parce qu'il insiste violemment et menace de se mettre en grève illimitée et sur le tas, ce qui serait dommage pour un maître de jeu et dessinateur de sa qualité (appréciations et notes des autres auteurs).

Si certains trouvent que les armes sont trop faibles (ils peuvent consulter leur M.J., pour apprendre à les améliorer), attention, le système de combat est suffisamment meurtrier en l'état. Se promener avec un lance-missile (lance-flamme, bazooka...) n'est généralement d'aucune utilité pour le jeu de rôle.

PDR : 35 VDA : 81
 Création et falsification de faux documents : 60%
 Administration : 78%, Communiquer avec un groupe : 63%
 Diplomatie et marchander : 65%, économie : 67%
 Informatique : 65%, Arme de poings et arts martiaux : 61%

Morrison HALBARAN

(A.N., 39 ans)
 Président directeur général de la TORNADO TRANSPORTS.

Il est exceptionnellement innocent dans cette affaire, mais pourtant très inquiet, à cause de tous ses précédents méfaits (et Dieu sait s'ils sont nombreux!). Il est entouré d'une escorte de gardes du corps et d'avocats impressionnante qui découragera les plus motivés des joueurs. Il refusera systématiquement tout autre interview ou interrogatoire. Pour une fois qu'il n'est pas compromis dans une affaire, il utilisera à fond ses relations pour éviter tout scandale, et la condamnation d'Hanako (qu'elle soit coupable ou innocente) ne le dérange en rien. Sa philosophie : trouver un(e) coupable qui ne soit pas lui.

Les services de sécurité.

Ils sont commandés par Michel DELAICOURT, un humain Docto Naute de 30 ans, 1,89 m pour 90 kg, sportif et intelligent. C'est malheureusement la première fois qu'il est confronté à ce genre de situation. De plus, il a pour ordre, lui aussi, de régler cette affaire épineuse, néfaste pour le tourisme et les finances Docto Nautes, dans les meilleurs délais. Il lui faut impérativement trouver un coupable dans un premier temps pour rassurer le public, on sera toujours capable de châtier ultérieurement le ou les vrais assassins. Les joueurs auront donc d'énormes difficultés pour se faire aider par lui. Ils devront user de tout leur charisme pour arriver à leurs fins. Si par malheur Hanako tombe entre ses mains, il sera obligé de la déclarer coupable, sous la pression de ses chefs (même s'il pense qu'elle est innocente) et de la remettre aux Interco Nautes. Il pourra peut-être vous aider à la

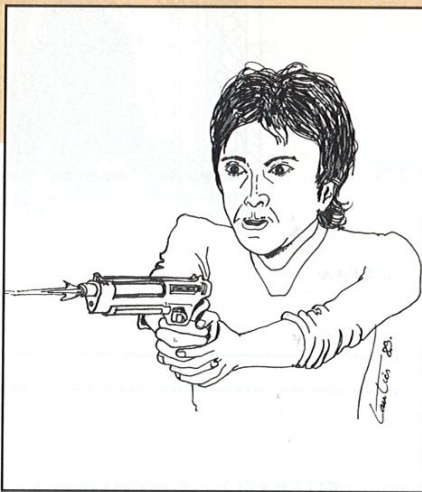
faire échapper, en ne laissant que 2 gardes ?
 Arme de poings et arts martiaux : 59%, psychologie : 56%
 Diplomatie et administration : 69%, informatique : 49%

Il est accompagné par 4 androïdes de Type hums, dont les compétences en armes de poing et combat de rue sont à 60%.

Si vos joueurs tombent sur une patrouille de deux de ces androïdes, ceux-ci tireront à vue sur Hanako (sauf si elle est bien déguisée ou grimée), avec un arme paralysante.

Les tueurs :

Au nombre de 2, ce sont des Argo Nautes de petite envergure, venus d'une autre planète et ne connaissant pas eux non plus la pègre locale.



le. Tueurs professionnels, ils sont capables de tuer de sang froid comme de réfléchir pour se protéger et se ménager une "porte de sortie". Si vos joueurs arrivent à un accord avec eux, dès qu'ils leur auront donné les informations qu'ils possèdent, ils essayeront de prendre la première navette en partance de Draco. Ils considèrent l'exécution d'un contrat comme leur métier et peuvent éventuellement, si vos joueurs les ont sérieusement coincés, moyennant impunité et peut-être finances, tenter d'abattre Sinclair. Dans le cas où les joueurs ne prennent pas de précautions (comme l'in-

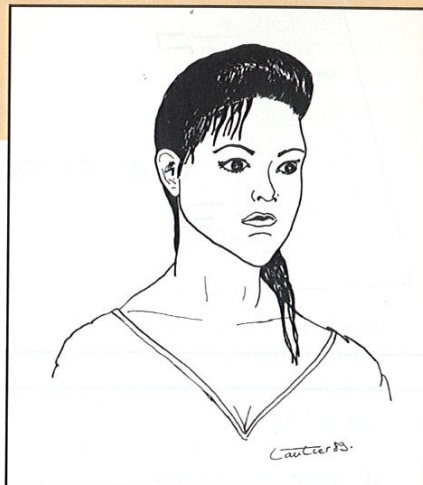
jection d'implants explosifs, micros ou surveillance rapprochée) ils s'échapperont dès que possible, dans les autres cas, justice "expéditive" sera rendue.

PDR : 39 VDA : 85

Arme de poings : 72%, Combat de rue : 70%
 Arme portable : 59%, pilotage et tirs à partir d'engins et vaisseaux : 45%, pour les 3, Pilotage : 49%...

L'ÉQUIPEMENT À REMETTRE À VOS JOUEURS :

Comme ils sont tous en vacance il est normal qu'ils aient au minimum un short et une chemise hawaïenne, un maillot de bain, une paire de ski plus bâtons et chaussures, une combinaison et une paire de gants de ski, quelques



serviettes, des tennis (avec la raquette et les balles ou des clubs de golf), une paire de lunettes de soleil, une tenue de soirée, 50 à 200.000 crédits sidéraux.

Si vos joueurs insistent pour avoir des armes, vous leur rappellerez que sur Draco les armes énergétiques sont prohibées et vous ne concéderez qu'un brassard lance-aiguilles ou pistolet à fléchettes (tranquillisantes ou empoisonnées, mais pas explosives parce que premièrement cela fait désordre et qu'ensuite cela fait du bruit). Les vacances sont les vacances...

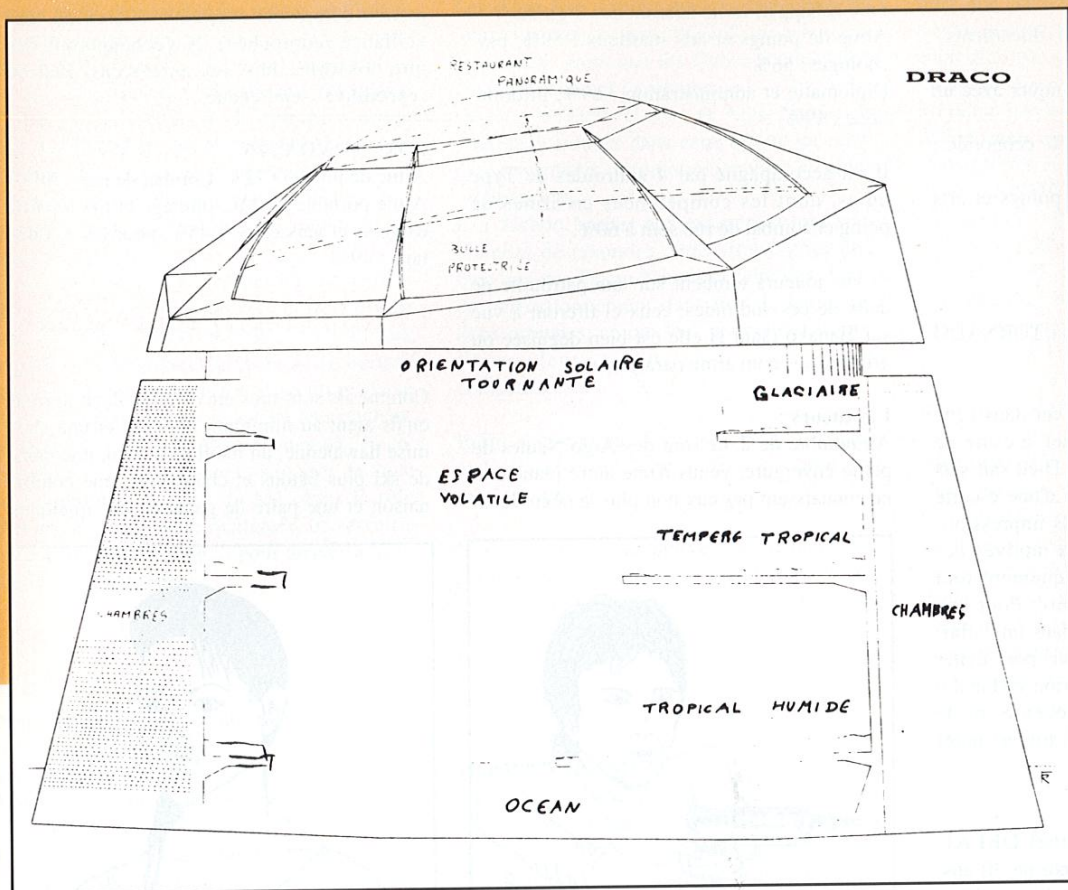
ROLE PLAYING AVANT TOUT !

Vous pourrez utiliser la description de Draco faite dans ALTER EGO. Si vos joueurs tiennent à acheter des armes, ils pourront toujours se les procurer dans les sous-sols Argo Nautes.

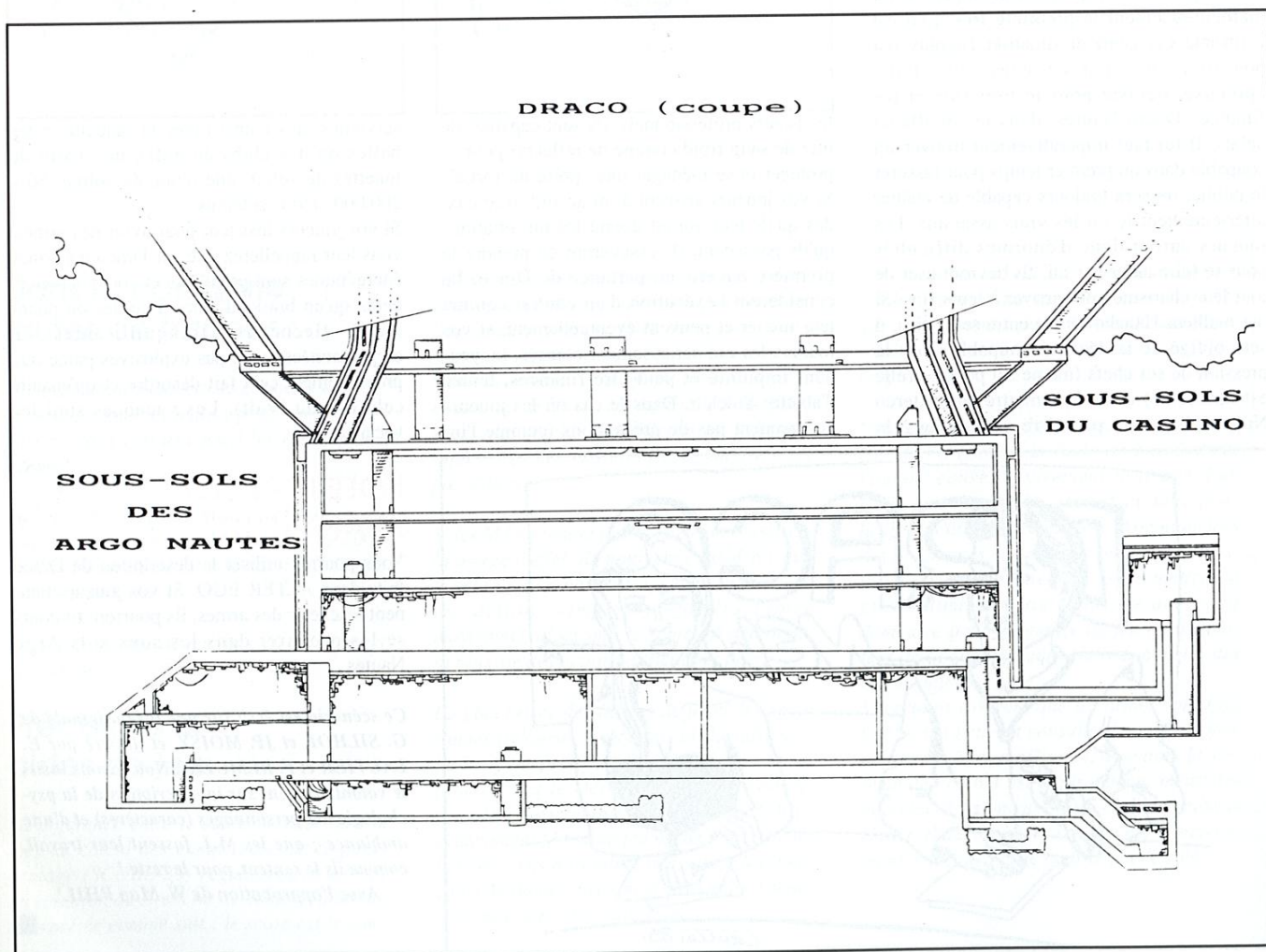
Ce scénario est écrit sur une idée originale de G. SILHOL et JP. MOISY, et illustré par E. LAUTIER et F. REMUZAT. Nous avons insisté volontairement sur la description de la psychologie des personnages (caractères) et d'une ambiance ; que les M.J. fassent leur travail, comme ils le sentent, pour le reste !

Avec l'approbation de W. Map PHIL'.





PLANS
SCENARIO
**ALTER
EGO**





La maison près du lac

Philippe Meunier

à Nathalie

La première fois que je le vis, je venais à peine d'entrer dans ma cinquième année. Nous étions en vacances sur les bords du lac Erié où mon grand-père possédait une grande demeure. Cette première vision me fut hurler si fort que toute la maisonnée accourut, mais personne ne put me tirer un mot. Plus tard, après le départ du médecin que l'on avait appelé à mon chevet, je m'endormis et le lendemain, nous quittâmes le manoir de grand-père pour Chicago où mon père travaillait. Puis nous déménageâmes pour Charlotte.

Nos moyens ne nous permettaient alors pas de rendre visite à grand-père, même pendant les vacances.

Quand j'eus quinze ans, mon père, qui venait d'accéder à un poste très important dans sa société, projeta de passer nos vacances dans la propriété de grand-père. Nous devions nous y rendre dans la voiture qu'il venait d'acheter. Un mois avant notre départ nous apprîmes la mort du vieil homme. La date de notre voyage fut donc avancée.

La grande maison était encore plus vide et silencieuse que jamais et je me souviens être resté des heures, mi-fasciné mi-terrifié, appuyé sur le manteau de la cheminée, mes yeux plongés dans ceux du portrait du bâtisseur de la maison, mon trisaïeul. Si la vision de ce regard ne me faisait plus hurler, une peur indicible s'immisçait en moi dès que la toile capturait mon regard. Nous revînmes souvent au domaine et j'avais fini par me persuader que si le regard du portrait me suivait dès que je pénétrais dans la pièce, ceci n'était dû qu'à l'habileté de l'artiste. Pour me convaincre, j'allais même, certaines nuits, jusqu'à descendre le grand escalier en silence pour m'installer dans un fauteuil face au portrait que j'examinais à la lueur d'une chandelle ; je me demandai même si ce n'était pas plutôt lui qui me scrutait. Lors de ces périodes de veille, le manque de sommeil aidant, je croyais voir la toile s'animer de mouvements convulsifs. Je préférai alors remonter me coucher mais la vision du portrait me suivait dans mes rêves.

A vingt ans, je partis à Columbia pour y poursuivre mes études de droit et, pendant trois ans, je ne remis pas les pieds à Erié.

Mes études à Columbia se déroulèrent paisiblement et sans incident notoire. Mes angoisses d'enfant semblaient s'évanouir devant la réalité quotidienne à laquelle j'étais confronté.

J'avais convaincu mon père de m'envoyer en Europe pour y terminer mes études. A peine arrivé à Paris, je me débarrassai de mes bagages à mon hôtel et je me ruai au Louvre où était exposé le chef d'œuvre du maître italien Vinci.

Ma déconvenue fut grande. Si le regard vous suivait effectivement, il n'avait pas la vitalité et la force de celui de mon aïeul... Mais peut-être mes souvenirs me trompaient-ils... D'ailleurs j'avais du mal à croire qu'un obscur peintre de campagne ait pu donner plus d'âme à son tableau que Vinci à son chef d'œuvre.

Je restai un an à Paris et je crois que la vie que l'on y menait alors réussit à me faire totalement oublier le portrait et les sueurs froides qu'il m'avait infligées.

A mon retour, mon père me proposa une place dans sa société à Saint-Louis. C'est là que je rencontrai Elisabeth qui devint ma femme un an plus tard.

Notre voyage de noces consista en un séjour à la propriété d'Erié.

Quand Elisabeth fut occupée ailleurs, je fis ce que je désirais depuis que j'étais revenu au domaine, j'ouvris la porte du salon. Ses yeux me guettaient, son sourire était mauvais, il m'avait attendu. Cela ne faisait aucun doute, le tableau vivait...

Je refermai la porte à clef. La maison était assez vaste pour qu'Elisabeth ne s'intéressât pas à cette pièce qui était toujours froide et sinistre.

Nous n'étions là que depuis une semaine quand Elisabeth voulut savoir ce que la porte à double battant de l'entrée cachait. Dissimulant le mieux que je pus mon émotion et mentant pour la première fois à Elisabeth, je répondis que le grand salon, une pièce glaciale et humide, se trouvait derrière la porte close dont je ne possédais hélas plus la clef. J'aurais dû me douter que c'était lui qui se manifestait. La discussion s'engagea alors sur un autre sujet ce qui me rassura.

Trois jours plus tard, je dus me rendre à Cleveland pour affaires. Je ne rentrai que tard dans la soirée. Nous venions de vivre une journée de canicule comme seul le nord des Etats Unis peut en vivre.

La première chose que je vis en rentrant dans le hall fut la porte du salon entrouverte, elle avait été forcée...

Mon sang se glaça. Je la poussai violemment, mes yeux furent capturés par le regard du portrait qui semblait me narguer. Je ne me rendis même pas compte du cri de surprise d'Elisabeth.

Elle était là, assise dans un fauteuil, et devait lire un livre avant ma venue. La chaleur avait été telle dans la journée qu'elle avait demandé à Aldrecht, le jardinier, de lui ouvrir le salon où elle avait pu trouver de la fraîcheur.

Je dormis mal ce soir-là. Le sourire de mon aïeul me poursuivait, ses yeux ne me quittaient pas...

Nous restâmes une semaine à Erié puis nous partîmes pour Detroit où nous nous installâmes. Nous ne connaissions personne dans cette grande ville industrielle sans cachet, nous vécûmes donc les premiers mois de notre mariage en vase clos, ce qui nous convenait. Ce fut une période heureuse pendant laquelle notre amour mutuel crut de jour en jour.

Les beaux jours revinrent. Elisabeth avait besoin de repos car elle était enceinte. Je l'accompagnai, non sans un certain malaise, à Erié car tel était son désir.

Lorsqu'Elisabeth fut profondément endormie, je descendis au salon muni d'une lampe torche.

Avec une lenteur infinie j'ouvris la porte. Mon cœur battait à tout rompre. Puis j'orientai le rayon de la lampe vers le tableau. Il n'y était plus !

Au centre du cadre en bois ouvragé, il n'y avait plus qu'une toile blanche ! Je dus hurler car les domestiques et Elisabeth se trouvèrent bientôt à mes côtés.

Je mis beaucoup de temps à leur expliquer ce que j'avais vu. Mais lorsque le salon fut éclairé, force me fut de constater que le portrait se trouvait bien à sa place, au dessus de la cheminée. J'avais dû me tromper, pourtant son sourire me narguait.

Elisabeth pleurait doucement en me caressant la main. Me croyait-elle fou ? Moi-même lorsque j'aperçus mon visage hagard dans le miroir je me posai la question. Elisabeth sut trouver les mots qui me réconfortèrent et elle me montra tant de tendresse que je ne tardai pas à me calmer. J'allai m'allonger dans ma chambre, mais le sommeil ne vint pas.

Un frottement dans le couloir me tira de ma torpeur. J'ouvris la porte de ma chambre et je le vis devant moi ! Je sentis mes muscles se raidir, j'étais paralysé ! Son sourire mauvais m'humiliait. Il continua sa progression vers la chambre d'Elisabeth. A cet instant, je compris tout, ce qui eut pour effet de me faire recouvrer mes esprits.

Je me jetai sur lui. Il n'y eut pas de contact, seulement une sensation de froid intense et pénétrant totalement abjecte. Pourtant il était là et je le vis traverser la porte de la chambre de ma femme.

Je me ruai dans l'escalier, j'entrai en courant dans la cuisine et je me saisis d'un couteau.

Au premier, Elisabeth hurlait. Comme un fou, je me précipitai dans le salon. Sur la cheminée, il y avait une toile blanche. Avec une violence inouïe j'enfonçai le couteau dans la toile que je déchiquetai.

Jamais homme n'a entendu tel cri. Toute la maison trembla comme si elle aussi tentait de lutter contre l'anéantissement de son créateur. C'était un cri qui remontait du fond des âges, d'un temps où les hommes ne possédaient pas d'âme, d'un temps où ils vénèrent encore les anciens dieux, d'un temps où la haine était le sentiment le plus doux. Jamais nous ne pourrions effacer son souvenir et sa simple évocation me glace le sang.

Dans la chambre d'Elisabeth, il s'était affaissé et petit à petit, il fut comme déchiré avant de s'évanouir. Le lendemain nous avons brûlé les lambeaux de la toile.

Nous habitons maintenant avec notre fils à Salt Lake City. Cette ville sainte devrait nous protéger.

Nous avons mis en vente le domaine d'Erié, cela vaut mieux pour nous.

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

GRANDEUR NATURE

Cette rubrique paraît à nouveau dans le DR, avec une plus grande régularité. La reprise en mains (et quelles mains !) est l'œuvre de notre ami Alain Borrel, de l'association Balanoï. Elle se veut Chronique régulière de tout ce qui se passe dans le petit monde du jeu en semi-réel (puisqu'on l'appelle aussi comme ça), mais aussi fiche technique ou tribune inter-associations suivant les occasions. Elle est donc largement ouverte à vos idées, à vos questions mais aussi à votre collaboration... (NDLR)



vie et mort, vie et mort, vie et mort.....

Aujourd'hui, fini de rire, nous abordons une question de vie ou de mort, la gestion des points de vie au cours d'un GN. Aucun des systèmes existant n'est vraiment satisfaisant.

Le système de base consiste à donner x PV au joueur. Il les perd, il est mort. Comment compter honnêtement ces satanés PV sachant qu'on ne peut placer un arbitre derrière chaque aventurier ? C'est à peu près impossible.

La Guilde de Bretagne des jeux de simulation, comme de nombreuses organisations, utilise ce système. Les joueurs disposent au départ d'un certain nombre de points de vie, fonction de leur classe et de leur niveau, et les perdent naturellement au fil du jeu. Ils peuvent bien sûr se faire soigner mais après une mort, ils ne peuvent récupérer que le total moins un de leurs PV. Un joueur avait 8 PV, il est mort, il ressuscite à 7 PV. Il meurt de nouveau, il y en a qui n'ont pas de chance, il ressuscite à 6 PV. C'est malheureusement ce système qui permet le plus de contestations de la part des joueurs. Comment veiller la nuit à la régularité du jeu ? Souvenons-nous du lamentable Gniark le Costaud (numéro 21 et somptueux de Drag'Rad) et de ses pitoyables tentatives pour échapper, en "adaptant" la réalité, à une mort méritée. D'autre part un joueur honnête, il y en a, n'a pas toujours conscience du nombre de coups efficaces qu'il a reçus. Il est possible de matérialiser les PV, le moyen le plus simple étant un collier de ces bonbons de couleurs percés d'un trou et que le joueur peut porter autour du cou, visible ou non. Le joueur dévorera alors les PV qu'il aura perdus.

Chaque organisation cherche à y apporter des raffinements supplémentaires, souvent avec des points d'une autre nature, qui certes enrichissent le jeu mais qui en même temps l'alourdissent.

Les Messagers d'Elendill ont mis au point un autre système. Les PV sont physiquement matérialisés par des plaquettes en plâtre fixées par un élastique au costume. Leur taille est de onze centimètres de longueur, quatre de largeur et un demi d'épaisseur. Elles sont "pincées" en leur centre pour créer une zone de faiblesse. On peut de plus utiliser au cours du jeu le symbole qui les décore. A savoir une fleur de lys pour les gentils mignons tout plein, une demi-sphère pour les neutres, les indifférents, une aile de chauve-souris pour les traîtres et les fourbes.

Chaque plaquette représente bien évidemment 1 PV. Les Messagers utilisent conjointement un système de perso évolutifs, c'est-à-dire qu'après une aventure réussie, le joueur monte de niveau pour un jeu ultérieur, ainsi un cleric niveau I avec une plaquette devient cleric niveau II avec 2 plaquettes. Remarquons qu'en montant de niveau le cleric acquiert de nouveaux sorts (ce système est utilisé par l'autres organisations de GN). Si la nature du perso s'y prête, il peut obtenir des plaquettes supplémentaires en fonction de son costume. Un guerrier qui a les moyens peut s'acheter un casque (un beau casque), il aura droit à une plaquette supplémentaire. Dernier raffinement, les plaquettes doivent être disposées dans un ordre précis et éventuellement réorganisées après un combat. La première sur le bras droit, la deuxième sur le bras gauche, la troisième dans le dos, les trois suivantes

sur la poitrine. Si le personnage est très puissant, ses plaquettes de plâtre sont remplacées par une plaquette en plastique incassable qu'il ne peut perdre que par action magique. La perte de plaquette du dos entraîne l'évanouissement, à condition bien sûr qu'il en reste au moins une autre en bon état.

Ce système a fait ses preuves et présente des avantages évidents :

- 1 - Le joueur ne peut plus tricher avec ses PV. Non pas que les joueurs soient tous des tricheurs, mais, au sein du système de base, il est si facile d'oublier un coup ou de l'estimer "non porté"... Il n'y a plus de contestations possibles.
- 2 - Les clercs disposent bien entendu de plaquettes "de soin". Plus ou moins suivant leur niveau, avec le symbole de leur alignement. Ainsi, un paladin peut parfois se faire des soucis sur l'avenir de sa vertu. On a vu des aventuriers refuser de se faire soigner par des clercs qu'ils estimaient douteux (ils n'avaient d'ailleurs pas tort).
- 3 - Il est curieux de constater comme les aventuriers deviennent alors soucieux de leur précieuse santé lorsque celle-ci est représentée physiquement et qu'ils ne peuvent pas raconter de salades aux maîtres de jeu.
- 4 - Seuls comptent les coups qui cassent des plaquettes ; à l'usage, on s'aperçoit que lors des combats il n'y a quasiment plus de coups dangereux, à la tête par exemple. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire de taper comme une brute pour casser une plaquette.
- 5 - L'ambition d'un GN est de se rapprocher le plus possible de la réalité. Il est parfaitement possible de perdre des plaquettes lors d'une chute ou par tout autre moyen. Un puissant guerrier a explosé lui-même sa plaquette de bras droit avec son bouclier du bras gauche en voulant se protéger, le célèbre magicien Kevin Starlight a perdu une plaquette en se cognant au chambranle d'une porte...

Il existe toutefois des inconvénients mineurs.

- Les plaquettes devant rester bien visibles, on sait tout de suite à qui on a affaire.
- 2 - Le plâtre, même coloré, ce n'est pas bien beau, c'est même tout-à-fait laid.



3 - Lors d'une attaque dans le dos, il n'est pas possible de savoir dans quel état est la plaquette.

4 - Si pour une raison ou une autre on doit changer de costume au cours du jeu, il faut refaire tout l'agencement, avec le risque de faire de la casse.

Dernière subtilité, les Messagers, facétieux, mettent parfois en circulation des plaquettes truquées d'une extrême fragilité.

Les Messagers d'Elendill éditent un livret de règles pour Donjon Réel comprenant les classes de personnage et les sorts de magiciens et de clercs. La couverture en plastique est un ensemble de moules pour créer les plaquettes et des pièces de monnaie.

Contact pour ces deux organisations :

Messagers d'Elendill - 99B avenue Henri-Chéron - 14000 Caen.

La Guilde de Bretagne des jeux de simulation
MJC 9 rue de la Paillette - 35000 Rennes

Voyons maintenant comment on peut tenter d'améliorer le système ordinaire de PV. Examinons le système de l'association Clepsydre. Les joueurs ont des "points d'inconscience" (PI), et des "points de blessure" (PB). Il faut savoir que dans l'environnement de ce jeu on ne recherche pas la mort de l'adversaire mais son évanouissement par destruction de ses PI, lesquels sont le maximum de PB qu'un joueur peut perdre en un combat. Il n'est pas possible d'avoir plus de PI que de PB. Les PI sont les PV immédiats, les PB sont en quelque sorte des PV d'endurance.



Exemple : Twarg, un barbare des plus valeureux, a 3 PI et 11 PB. Cela veut dire qu'il pourra encaisser trois coups avant de s'évanouir, et 11 (en plusieurs combats) avant d'être blessé. Il rencontre un marchand égaré... Après un violent combat, le marchand succombe. Twarg a reçu deux coups et il ne lui reste donc plus que 1 PI et 9 PB. ... mais il sait qu'à la prochaine bataille un seul coup suffira à le faire sombrer dans l'inconscience. Imaginons que notre barbare combatte encore plusieurs fois, se soit fait soigner, et rencontre de nouveau le même marchand, alors qu'il a désormais 3 PI et 4 PB. Il prend deux coups dans la bataille, et se retrouve à 1 PI et 2 PB... même s'il peut se faire soigner, il ne pourra dépasser 2 PI à moins que ses PB n'augmentent de nouveau. Les phrases en italique sont des citations de Clepsydre.



Il existe cependant un système à peu près radical utilisé par Civilisations Hyperboréennes dans le premier de ses mondes successifs (monde des Torpeurs, époque contemporaine). Le joueur à UN PV, il se fait tuer, il peut aller se coucher, le jeu est fini pour lui. Tout peut être inventé et adapté au GN. L'association Au Bonheur des Striges donnait aux joueurs des brassards, plus ou moins suivant la classe, cinq pour un chevalier par exemple, pour représenter les PV, un seul étant utilisable à la fois. Mais il était possible

de s'emparer des brassards de réserve d'un mort. On a vu des chevaliers qui avaient quinze ou vingt brassards d'avance. Il était possible aussi de les vendre ou de les donner. Dans ces conditions l'aventurier se soucie assez peu de survivre.

Soulignons que tous les organisateurs de GN insistent sur l'aspect role-playing des jeux qu'ils proposent. Le problème presque insoluble des PV serait beaucoup moins épineux si les aventuriers voulaient bien parfois s'en souvenir. On peut très bien vivre intensément une aventure sans avoir à combattre et sans perdre une miette du plaisir du jeu.

Le délicat problème des PV est naturellement lié à l'utilisation des armes. Celles-ci se doivent d'être plausibles, solides et inoffensives. Une fois ces points acquis, comment compter les dégâts qu'elles infligent ? Il est aussi trop fréquent de voir un aventurier chétif manier du bout des doigts une gigantesque épée à deux mains qui rataine l'adversaire en un coup. Les armes seront l'objet d'une prochaine causerie.

Contact pour ces trois organisations :
Clepsydre

12 chemin de Jaumeron - 91190 Gif/Yvette
Au Bonheur des Striges - Résidence Les Floréals
19 rue du Mouchet - 38160 Sassenage
Civilisations hyperboréennes - (En cours de changement d'adresse, région parisienne)

NDLC : Erratum concernant le précédent article :

Alain Borrel, il est grand, il est costaud et il est barbu. Alors on lui présente nos excuses publiques, pour avoir oublié les commentaires des photos dans le n°22, page 60/61. Non ! pas la grosse épée à deux mains ! même en mousse ! NooOoon ! On le fera plus - la preuve on n'a pas mis de légendes aux dessins de cet article, qui s'en passent d'ailleurs fort bien...

Alain Balanoï Borrel



GRANDEUR
NATURE

LudoBulles

Quel mois, "BDiquement" parlant s'entend. Un cortège de nouveautés intéressantes tel qu'il est impossible de toutes les présenter. Aussi ai-je dû, à mon grand regret croyez-le, effectuer un choix. Pour tenter de donner une certaine structure à cette masse, j'ai procédé par période en débutant par les temps les plus reculés pour terminer par les plus futuristes.

Celui-là

Auclair et Riondet aux éditions Casterman

Les auteurs de la saga "Simon du fleuve" nous offrent ici une véritable histoire naturelle. Cette œuvre vaut tant par son scénario que par son dessin admirable de précision. Un scénario qui entraîne le lecteur dans le temps et même au-delà. Nous voici à l'époque néolithique. Une tribu de nomades cherche de nouvelles terres, guidée par son chaman. Là déjà apparaît un soupçon de magie. Mais le magicien est-il celui qui dicte sa loi aux éléments ou celui qui les perçoit et les prévoit ?

L'ouvrage peut apporter une réponse à cette question. Réponse d'autant plus intéressante qu'il est difficile de jouer le rôle du chaman. Il faut y investir beaucoup de sensibilité. A découvrir pour s'en inspirer, d'autant plus que montrer un paysage vaut souvent mieux que de le décrire. Une œuvre de référence et d'ambiance.

Le maître des oiseaux

Cothias et Juillard aux éditions Glénat

Avec ce cinquième tome de "Les 7 vies de l'épervier", nous nous transportons sans transition au XVII^e siècle. Henri IV vient de mourir sous les coups de Ravaillac.



On commence à découvrir où les auteurs nous entraînent, mais ne n'est pas encore le bout du voyage. Cothias et Juillard, fidèles en cela aux albums précédents, jonglent allègrement avec les différents plans, sautent de la cour à la campagne, de la campagne à la prison et tout ça avec un liant étonnant. Si ce genre de récit peut s'avérer difficile à traduire en terme de jeu, il demeure les références à l'Histoire et à mille histoires. Comment y résister ?

Le bouchon de cristal

Leblanc, Duchâteau et Geron aux éditions Lefrancisq



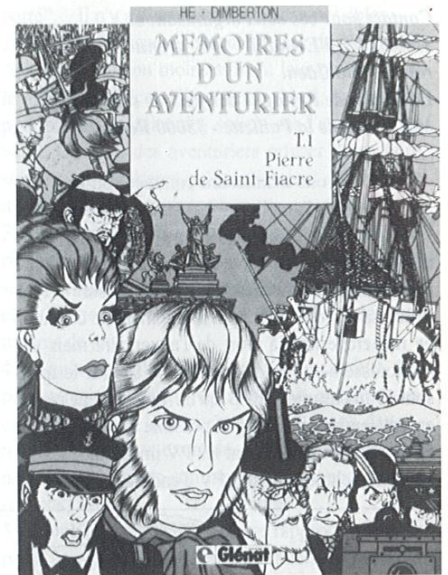
Arsène Lupin en BD. Non, ce n'est pas une utopie, bien au contraire. Bien sûr, il est facile d'affirmer que le roman est bien mieux. L'adaptation de l'ouvrage de Maurice Leblanc par Duchâteau ne souffre toutefois pas de carences marquantes.

Agrémentés d'un dessin clair et précis, cette BD ne peut qu'enthousiasmer les amateurs du genre. D'autant plus que l'éditeur n'en est pas à son coup d'essai (voir plus loin). D'un point de vue ludique, cet ouvrage permettra de découvrir, ou de redécouvrir, une histoire embrouillée à souhait. Tous les éléments d'un bon scénario policier y sont groupés. A vous d'en faire bon usage.

Jouer Lupin et sa bande, quel plaisir !

Pierre de St-Fiacre

Hé et Dimberton aux éditions Glénat



Autant le dire tout de suite, ce premier tome des "Mémoires d'un aventurier" est mon préféré du bimestre. Pourquoi ? Je ne saurais le dire avec exactitude. Cet ouvrage dégage un parfum de véracité subtile. L'histoire est-elle véridique ? Je n'ai pas eu l'occasion de le vérifier.

Toujours est-il que ce complot a tout pour plaire. Un suspense démoniaque, une mise en page agressive (dans le bon sens du terme) et un graphisme admirable. De plus ce peut-être là un ouvrage de référence et d'ambiance pour se replonger dans l'histoire de la France durant la dernière moitié du siècle dernier.

Le loup des Ardennes

Carin, Rivière et Borile aux éditions du Lombard.

Plongeons dans l'espionnage et la première guerre mondiale avec cette nouvelle aventure de Victor Sackeville, l'espion de Georges V. Fidèle à ses prédécesseurs, cet album ne manque ni de charme ni d'idées. Traquer un agent double, voilà quelque chose qui peut s'avérer piquant. Surtout si l'agent s'avère être une agente qui n'est de surcroît pas si double que ça.

Il faut bien entendu y jouer à plusieurs, étant entendu que les personnages ne se connaissent pas tous au départ mais font connaissance en cours de route. Il est imaginable d'introduire dans l'un ou l'autre groupe de véritables

agents doubles. Ce genre de scénarios entraîne avec lui quelques inconvénients : les joueurs ne sont que rarement ensemble. L'idéal serait de procéder avec plusieurs MJ.

Au-delà de l'histoire elle-même, il ne faut pas négliger l'ambiance ni l'époque. La Grande Guerre, voilà qui entre parfaitement dans le cadre d'un jeu comme l'Appel de Cthulhu, à condition d'en éliminer les monstres qui n'ont pas cours ici.

Les jours de la cagoule

Dal Pra' et Torti aux éditions Dargaud.

Enquête policière, mais un peu plus tard. On entre, avec le détective Jan Karta, dans le monde de l'avant-guerre en France. Mouvements politique extrémiste, la Cagoule se charge d'éliminer les opposants au régime qu'elle prône ainsi que les traîtres à sa cause. Joli voyage politique, aussi pour l'Appel de Cthulhu, à condition, pas facile, de jouer le rôle des cagouleurs.

L'adieu au roi

Schoendoerffer et Bruyninx chez Glénat.

Autre lieu, autre époque. 1945, dans la jungle de Bornéo entourée de Comanches (non, pas ceux des Etats-Unis), voilà ce qui attendra les aventuriers qui trouveront le MJ et le jeu, peut-être MEGA, capable de les transporter dans cet univers. Ici, tout ce que l'on peut désirer : des monstres, véridiques, des combats et des relations humaines.

Imaginez vos joueurs prisonniers d'une tribu d'indigènes qui se retrouvent vautreés dans la boue, entourés par ces hommes à la mine farouche. Croustillant non ? Mais il faudra aller plus loin. Conquérir l'amitié de ces hommes, leur confiance et surtout les amener à combattre les Japonais alors que leur unique souci est de vivre en paix. Un ouvrage rude, dur, mais aussi émouvant.

Octobre

Borgia, Durant et Denayer aux éditions Lefrancq.

Epoque actuelle, histoire folle mais palpitante. Un homme aux facultés étranges depuis qu'il a "oublié" de quitter l'île cible d'un missile nucléaire. Ça vous fait penser à quelque chose, du style "l'homme qui valait trois milliards" ?

C'est en effet un peu ça, sauf que l'homme, ici, ne découvre ses nouvelles facultés que très progressivement et qu'il poursuit un but que le lecteur ignore.

Le scénario est très bien ficelé et le dessin est splendide. Beaucoup de qualités rehaussées encore par le fait qu'il est possible d'en tirer beaucoup d'éléments intéressants. L'homme aux remarquables facultés pourrait par exemple être un adversaire des joueurs.

L'aube rouge

Gine et Coward aux éditions du Lombard.

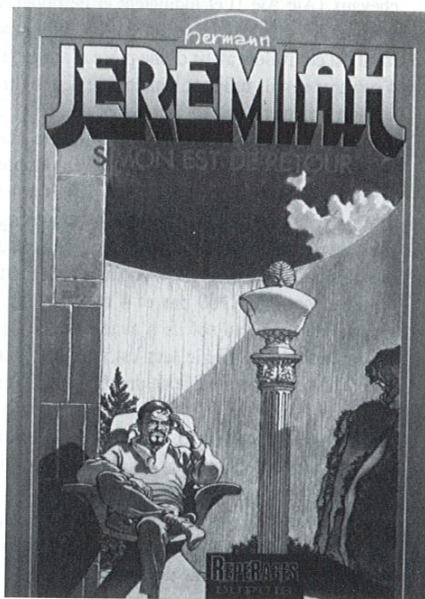
Troisième tome des aventures de Neige, et là on passe dans le futur, où l'on commence à percevoir l'objectif des Douze. Il est d'autant plus facile d'adapter cette saga à un jeu, SF de préférence ou alors contemporain, la frontière étant assez mal définie.

Les joueurs prendront le rôle des Douze, ça c'est classique. Mais cette série permet une variante de choix qui est l'affrontement direct de deux groupes de joueurs menés simultanément mais séparément par deux MJ.

Un groupe joue les Douze et l'autre les tueurs engagés par l'extérieur (pour savoir de quoi il retourne, lisez de préférence la série). Les deux MJ doivent bien sûr coordonner leurs scénarios qui forcément se rejoignent quelque part. Une expérience à tenter, ce serait peut-être la première fois qu'un jeu de rôle s'ouvre sur un affrontement dans lequel l'adversaire n'est pas géré par le MJ.

Simon est de retour

Hermann chez Dupuis.



C'est le nouveau Jeremiah. Si je l'ai pris dans cette liste, c'est surtout, outre ses qualités, pour souligner d'où peut venir l'inspiration. Hermann, l'auteur, n'a pas supporté qu'un voleur, c'est une histoire vraie, soit condamné pour son acte, remis en liberté quelques temps plus tard et qu'il récidive.

Sur ce fait divers, il a fait l'album que vous ne manquerez pas de lire. Il est souvent facile d'adapter un scénario sur la base d'un fait divers lu dans les journaux.

L'exemple d'Hermann mérite que l'on se penche sur cette question et que l'on fouille un peu plus les quotidiens plutôt que de se rabattre sur des histoires toutes faites.

Et encore...

Le mycologue et la caïman, par Vern et Christin chez Dargaud.

Histoire d'espionnage à l'époque actuelle. Un scénario à retenir pour le brouillard qu'il entretient.

A l'aube de la liberté, collectif chez Dargaud.

Quelques petites histoires sur la révolution française par différents auteurs. Un tournant de l'histoire vu par plusieurs trous de serrures, à jouer avec "Aux armes Citoyens" bien entendu.

Le Bopis-Brûlés, par Marc-Renier et Giroud au Lombard.

Un western un peu différent. L'histoire est située au cœur de l'hiver. A découvrir.

L'ombre du désespoir, par Segura et Ortiz chez Magic Strip.

Futur proche, brutal et violent mais avec une pointe de tendresse.

Beatifica Blues 3, par Griffio et Dufaux chez Dargaud.

SF encore avec cette BD, un monde dans lequel MJ et joueurs pourront fouiller, inventer et jouer tout à loisir.

Le prince et la poupée, par Cothias et Adamov aux éditions Glénat.



SF pour terminer cette revue avec, ici encore, un univers intéressant où la magie tient le haut du pavé tout en demeurant en toile de fond. Un univers brutal où celui qui contrôle l'eau détient le pouvoir. Un univers qui permet mille variantes. Il s'agit bien sûr du troisième tome des "Eaux de Mortelune".

Bonne lecture, bonne inspiration

Pierre BERCLAZ

Créatures volantes



et autres mystères (2)

Les Aigles

Ce sont les aigles géants que l'on trouve dans "Bilbo le Hobbit" entre autres. Malgré leur taille, ils ne peuvent emporter de combattant. Ils seront montés sur des bases de cavalerie légère (LC) et sont considérés comme de la LC sans bouclier pour les facteurs de tir et de combat que leur infligent leurs adversaires. De même, ils se déplacent en vol comme des cavaliers légers (200 pas en approche et 5 mouvements de marche), par contre au sol, ils ne se déplacent que de 40 pas par phase de mouvement. Ils combattent avec les facteurs de "autres armes ou circonstances" de cavalerie amis, les restrictions des troupes légères au combat et à la charge ne s'appliquent pas pour eux. Ils sont bons voiliers (bien sûr !) et valent 5 points de reconnaissance pour le joueur qui les contrôle. Leur capacité de bombardement est équivalente au tir d'une pièce d'artillerie à un servent.

Ils sont irréguliers et leur coût au budget est le double de celui d'une figurine de cavalerie légère de même moral.

Les Dragons

Les Dragons sont les rois des créatures volantes. C'est d'abord à eux que l'on pense quand on se lance dans l'étude d'une règle fantastique. Chevaucher un dragon rouge pour détruire les chevaliers de MOR AVEN ! ... revoir Elric au dessus de nos champs de bataille !

Bon mais du calme. Il faut quantifier tout cela sans pour autant en faire une supra-machine de guerre. Voici le résultat de nos cogitations.

Les dragons sont de mauvais voiliers (dommage !), ils sont soclés sur des bases de 40 mm de front par 80 mm de profondeur (pour l'échelle 15 mm). Ils sont considérés comme des modèles pour les pertes

par figurine et l'ensemble des règles, toutefois ils ne sont pas astreints à l'organisation en unité mais doivent payer les points de commandement des irréguliers (25 pts). Pour les tirs et les combats leur protection est celle du SHI (féroce !) et ils combattent avec les facteurs du char à faux avec quatre chevaux (Aïe Aïe !) et inquiètent et désorganisent comme des éléphants. L'effet de leur bombardement est équivalent au tir d'une pièce d'artillerie de 4 servants et s'ils utilisent leur souffle de feu (tir de support uniquement) cela fait autant de dégâts et a les mêmes conséquences qu'un tir de quatre lance-flammes byzantins. En outre ils peuvent emporter un équipage qui combattra comme depuis un char et d'un coût équivalent au budget. Pour des questions de réalisme (toujours !) un seul cavalier paraît être raisonnable. En vol ils se déplacent exactement comme des EHC (160 pas et 4 mouvements de marche) alors qu'au sol ils n'avancent que de 80 pas et le terrain difficile leur est interdit. Pour la reconnaissance, un modèle de dragon vaut 3 points.

Un tel arsenal coûte cher. Nous l'avons estimé à 80 pts le modèle auxquels on ajoutera éventuellement le bonus du passage au moral B si le dragon combat seul, sinon le coût de l'équipage, de moral B lui aussi au minimum. Pour finir on n'oubliera pas les points de commandement.

En exemple, une paire de dragons montés chacun par un cavalier équipé de la longue lance, de l'arc et du bouclier coûte :

Le dragon 80 pts + le cavalier vig B, 2 armes 7 pts ; le tout égal à 87 pts. Deux dragons donnent 174 pts plus le commandement 25 pts, cela fait une unité à 199 pts...

Les Griffons ou les Manticores

Les Griffons ou les Manticores sont équivalents à tous points de vue à de la cavalerie lourde (HC) sans bouclier, irrégulière, sauf pour la

reconnaissance où chaque élément vaut trois points de découverte. Ils volent bien et combattent avec les facteurs du javelot de cavalerie et ne peuvent emporter ni projectile ni équipage. Ils désorganisent comme des chameaux, leur coût au budget est celui d'un HC équivalent au moral, multiplié par 2. Leur déplacement au sol est de 80 pas par phase de mouvement.

Autres créatures ailées :

Les harpies sont considérées, pour tous les aspects de la règle comme des cavaliers lourds (HC) avec javelot et bouclier. Toutefois elles ne se déplacent que de 120 pas par phase d'approche. Elles désorganisent les troupes montées adverses comme des chameaux et valent 3 pts de découverte par élément. Leur coût budgétaire est celui d'un HC sans bouclier de même moral, multiplié par 2. Nous les considérons comme volant bien.

Les Wyvernes sont l'équivalent d'un dragon si ce n'est qu'elles ne peuvent pas se déplacer au sol, cracher du feu ni bombarder. Leur coût budgétaire n'est que de 70 pts aux quels on ajoute l'équipage éventuellement et les points de commandement.

Les Hypogriffes sont assimilés pour le jeu à des griffons mais ils peuvent être montés. Leur coût au budget est celui des griffons auquel on rajoute le prix du "cavalier". Celui-ci étant considéré comme un équipage de char à tout point de vue de la règle.

Les Pégases ne peuvent combattre seuls. Le joueur aura le choix de les "monter" sur des socles de LC ou de HC, MC. Toutefois ils se déplacent comme de la cavalerie lourde. Pour le combat et les tirs, il faut se reporter aux types de bases de la règle. Ils volent bien, valent 3 points de découverte par élément et ont un coût budgétaire double de celui de leur type terrestre correspondant.

Voilà pour le bestiaire de base. Bien entendu rien n'oblige à rester dans ce cadre ; ainsi vous pouvez introduire des coléoptères géants (SHC, volant mal), des abeilles et autres mouches géantes.

Toutefois, essayez de ne pas trop vous laisser aller à la fantaisie la plus folle, vous risquez de déséquilibrer d'une manière irrémédiable votre jeu.

Dans le prochain article nous aborderons les héros (avec précaution !) les morts-vivants et autres démons (avec encore plus de précautions)

A. BERARD
L. LEVRANGI
avec l'aide précieuse de
M. HAUTEFORT

Dragon Radieux...

Le jeu de rôle français va de l'avant !

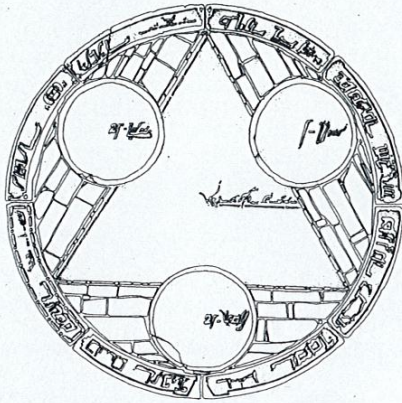
Empires & Dynasties

3 suppléments en 1990

retenez dès à présent

Anashiva n°3

disponible en Mars dans votre magasin habituel



Anashiva 3 est un spécial scénarios Empires & Dynasties (trois histoires prêtes à jouer), comportant en outre une aide de jeu conséquente sur les diverses Guildes existant dans l'Empire. Les illustrations, superbes, sont signées Guy Roger.

Hurlements

3 suppléments en 1990

ne manquez pas le

Hurlelune n°2

disponible dès maintenant

et réservez le "spécial scénarios"

Hurlelune n°3

disponible en Mars dans votre magasin habituel

Hurlelune 2 comporte une partie historique sur le XIIème siècle et la province d'Aquitaine, une aide de jeu sur les rapaces, les "Chroniques de la meute" (réponses à vos questions) et deux scénarios écrits par Finn et Jean Luc Bizien.

Hurlelune 3 est conçu comme un "spécial scénarios" Hurlements, pour répondre à la demande du public sans cesse croissant de ce jeu fantastique. Une gravure du veneur sera livrée en supplément gratuit à la brochure.

Hurlelune 1, 2 et 3, existent en version luxe, tirage limité et numéroté. Renseignez vous auprès de l'éditeur.



Editions DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - BP 30 - 38510 MORESTEL

☎ 74 80 10 64

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

SANAHUJAS

Le Jour du Mun-Shin arrivera,
Et les Gardiens seront prêts.
Ils l'auront attendu pendant des générations et des générations.
Ce jour-là, le temps s'arrêtera.
Ce jour-là, les hommes retiendront leur souffle
Et la peur envahira le monde
Car ce jour-là, les Dieux seront à notre écoute.
Dans le Ga'a'ilian s'uniront Mā et Dā.
Et Xu-Reahna se mêlera à eux
En déchainant ses océans
Et en réveillant ses volcans.
Alors viendra le temps des Gardiens.
Eux seuls connaissent le Jour du Mun-Shin.
Quand les temps deviendront courts,
Ils sortiront la Pyramide de son écriin
Et la placeront comme il leur a été dit.
Alors, elle lancera son appel,
Puisant son énergie dans la Foi des Gardiens,
Et les Dieux sauront que nous les attendons toujours.
Quand les temps seront courts,
Rien ne saurait détourner les Gardiens de leur Mission.
Aucune vie, si précieuse soit-elle,
Aucun lieu, si sacré soit-il,
Ne devra être épargné s'il peut mettre en péril la Mission.
Les Gardiens, au nombre de douze,
Qui auront l'honneur d'assister au Jour du Mun-Shin
Ne doivent vivre que pour lui
Ou les Dieux les puniront.
Quant à ceux qui leur seront fidèles,
Le trésor qui leur sera remis
Les récompensera de toutes leurs peines.

"Paroles sages." Nord de la Mangoranii, Adenar 5812.



Scénario : Isabelle Schuh aidée par David Collet

Les tambours battaient un rythme solennel qui figeait les pensées de chacun.

Les douze Gardiens étaient réunis comme chaque semaine dans la crypte

mais au fur et à mesure que les semaines passaient, les réunions devenaient plus graves et les discours plus vibrants. Kalph sentait bien le poids du passé sur ses épaules, comme si tous ceux qui l'avaient précédé le regardaient.

Depuis 5800 ans, des générations s'étaient succédées dans ces murs et tous ces hommes savaient bien que lorsque le Jour arriverait, ils seraient morts depuis longtemps.

Mais Alvaii qui, le jour de ses 17 ans, avait pris le nom de Kalph parmi les Gardiens, savait qu'il le verrait.

Et cet événement arriverait dans seulement cent jours.

Alors, comme il avait été dit dans les textes sacrés des Gardiens, l'Adka-ve-Alkarg serait dévoilé devant l'assemblée.

Les tambours s'arrêtèrent.

Le Maître-Gardien vint réciter le Texte Sacré dont les paroles prenaient de plus en plus de sens.

Jusqu'à présent, les Gardiens s'étaient assez peu souciés du jour du Mun-Shin en lui-même.

Ils n'avaient qu'à retransmettre sans l'altérer le savoir que leurs prédécesseurs leur avaient appris.

Leur vie était calme, sans grande surprise et surtout sans danger. Par contre, tous ceux qui étaient dans cette pièce allaient avoir l'effroyable chance d'être les acteurs de l'événement. Kalph était à peu près sûr qu'aucun d'eux ne se demandait dans quelle mesure la promesse faite à la fin du texte sacré serait réalisée et surtout ce qui allait se passer après.

Le Maître-gardien présentait maintenant l'Adka-ve-Alkarg à l'assemblée. Kalph connaissait quasiment par cœur les des-sins compliqués des différentes faces de cette pyramide oblique ainsi que la couverture qui cachait,

pour quelques minutes encore, la plus grande des faces.

Tous les gardiens attendaient l'instant où cette protection qui avait été posée il y a 5800 ans, allait glisser à terre - tous attendaient, sauf le Maître-Gardien qui lui, avait toujours su. Celui-ci s'approcha de l'Adka-ve-Alkarg et effleura la couverture qui tomba en poussière sur le sol.

Chacun put alors voir l'immense miroir sous une fine couche de poussière.

"Ce miroir, dit le Maître-Gardien, nous devons nous en occuper sans relâche. Nous devons le frotter avec des chiffons doux et veiller à ce qu'aucune impureté ne vienne le souiller car c'est par lui que le Jour du Mun-Shin s'accomplira".

Et il nomma parmi les gardiens quatre d'entre eux qui seraient chargés à tour de rôle de garder le miroir et de l'entretenir. Kalph en était.

Qu'est-ce que le jour du Mun-Shin?

Nous étions à une vingtaine de jours du Mun-shin mais le peuple ne le savait pas. En fait, très peu de personnes se doutaient que dans à peu près vingt jours, les deux soleils de Reah allaient s'aligner de sorte que seul le plus gros serait visible de la planète. Mais personne, même les quelques astrologues Reahniens, ne comprenait les lois de la gravité et donc quand les premiers phénomènes naturels se déclenchèrent, personne ne comprit qu'ils étaient dû à la conjugaison des forces d'attractions de Mä et Dä.. Les Gardiens suivaient tous ces événements avec attention et étaient avides de renseignements à leur sujet. Le moindre frémissement de la terre, la moindre tempête étaient pour eux un signe des Dieux. Mais bientôt, ces signes devinrent très violents.

Init - Tour de Ma'an, dix-sept jours avant le Mun-Shin.

Les habitants d'Init crurent que leurs légendes se jouaient au présent. La tempête se déchaînait sur la côte depuis plusieurs jours avec une telle violence que les caboteurs n'osaient même plus sortir du port. Les vieux disaient qu'une telle tempête ne s'était pas produite depuis les Temps Gris. Puis arriva une journée d'accalmie pendant laquelle le vent tomba mais le ciel resta aussi lourd. Les habitants de Ma'an prirent peur car il planait une grande menace dans les airs. Vers le milieu de l'après-midi, la mer se retira sur plusieurs centaines de mètres. Certaines personnes, craignant qu'un terrible événement se produise, s'enfuirent à l'intérieur des terres. D'autres restèrent afin d'observer le phénomène. Ceux-là vinrent arriver de loin une immense vague d'une vingtaine de mètres de haut qui avançait avec une lenteur majestueuse vers la plage. Il était déjà trop tard pour ceux qui comprirent. Le raz-de-marée fut sur eux avant qu'ils aient pu se mettre à l'abri. Il balaya toute la côte et lorsqu'il se retira, la plaine était pelée et recouverte d'un amas de boue duquel se hérissaient parfois des branchages et des troncs d'arbres.

Région de Salaah, Douze jours avant le Mun-shin.

C'était jour de marché à Azeran. Les paysans venaient d'un peu partout ce jour-là pour échanger leurs produits avec ceux de leurs voisins. C'était jour d'importance et de grandes causeries car c'est là qu'une fois par mois on pouvait échanger les nouvelles de la ville et de la province. Les principales sources d'informations étaient les voyageurs et les marchands ambulants qui étaient toujours bavards devant un verre de vin ou une bière de Mangor. La grande nouvelle courait dans toutes les rues et sur toutes les bouches. Les derniers arrivants étaient mis au courant avant même qu'ils n'aient posé la moindre question: il y avait eu raz-de-marée non loin du lieu-dit des Tours de Ma'an. Il avait tout balayé sur des Taens de long, laissant derrière lui une plaine désolée. Et tout le monde commentait l'événement en trouvant grand nombre d'explications météorologiques ou magiques.

Vers le début de l'après-midi, alors que toute l'activité du marché se ralentissait, des secousses sismiques se firent sentir, renversant quelques étalages de fruits qui s'en allèrent rouler sur le sol. Peu après, alors que les marchands étaient encore en train de les ramasser, d'autres secousses se produisirent qui, cette fois, semèrent la panique dans le village. Les maisons tremblèrent et des tuiles tombèrent sur le sol. Les habitants commencèrent à s'enfuir de façon désordonnée alors que certaines maisons commençaient à s'effondrer. La panique fut complète. Que les hommes invoquent les dieux ou qu'ils maudissent les éléments, ils ne savaient pas où aller car partout le sol se fissurait, des pierres roulaient et des crevasses s'ouvraient, engouffrant les hommes qui se tenaient là l'instant d'avant. Le tremblement de terre dura à peine dix minutes mais quand il s'arrêta, il ne restait pas une maison debout à Azeran. Il fut ressenti jusqu'à Salaah et jusque dans la crypte des gardiens. Ceux-ci n'avaient pas peur car les Dieux les protégeaient. La meilleure preuve était que parmi les quelques pierres qui s'étaient éboulées, pas une n'était tombée sur l'Adka-ve-Alkarg.

Les joueurs, au fait...

Y-a-t-il des joueurs dans ce module? Oui, je vous rassure, j'y viens. Ignorants comme la plupart des Reahniens de ce qui va se passer dans une dizaine de jours, ils sont à Kol. Les raisons de leur présence dans cette ville peuvent être multiples. Voici quelques événements qui pourraient les y mener. Bien sûr, si vous voulez intégrer ce module dans une campagne ou si vous jouez avec des personnages très particuliers, libre à vous de choisir ce que font les joueurs dans cette ville:

- La maison des joueurs ou de leurs parents a été détruite lors d'une catastrophe naturelle du type des deux précédentes. Il leur faut gagner de l'argent rapidement pour reconstruire. Ils sont donc partis à la recherche d'un emploi lucratif à court terme dans une région non touchée directement par une catastrophe naturelle,
- les joueurs sont des voyageurs qui vont de ville en ville pour faire des petits travaux leur permettant de gagner assez pour se nourrir et voyager encore plus loin,
- les joueurs, de passage pour une raison quelconque, ont été hébergés par le Nasherman pendant près d'une semaine et se sentent des obligations envers lui,
- ils meurent d'envie de jouer cette aventure sans embêter le maître de jeu,
- etc.

Le plus pratique serait qu'ils se connaissent et qu'ils logent au Nasher mais ce n'est pas obligatoire. A Kol, on commente abondamment les catastrophes naturelles de ces derniers jours. On prie pour que de telles menaces restent éloignées de la ville et on interroge les prêtres qui ne peuvent pas répondre. Les joueurs peuvent vaquer tranquillement à leurs occupations. C'est par hasard et au cours de conversations diverses qu'ils apprennent ce qui se passe sur Reah (s'il n'en ont pas déjà durement fait l'expérience). Les premiers événements qui plongeront les joueurs dans l'aventure se dérouleront la nuit du cinquième jour avant le Mun-Shin.

Le Nasher brûle.

Au milieu de la nuit, les joueurs sont réveillés par le son d'une espèce de corne de brume et par des cris autour d'eux. Ce sont les cornes d'alertes du Nasher qu'ils entendent. Dehors les villageois accourent en direction du Nasher. Une partie du ciel nocturne est embrasée. Dans l'enceinte du Nasher, de hautes flammes s'élèvent et crépitent. Une des principales granges est en train de brûler. Tout autour, des villageois s'affairent avec des seaux, des pots en terre, des bassines pour jeter de l'eau sur le brasier. Mais peine perdue. Les céréales entreposées là font un excellent combustible et bientôt, la charpente menace de s'écrouler. Les villageois se reculent et se contentent d'empêcher le feu de se propager vers les bâtiments voisins - c'est-à-dire la maison du Nasherman. Celui-ci est sorti et contemple avec gravité les flammes. La grange qui vient de brûler contenait ses réserves personnelles de fazvel (maïs) et yoral (blé) pour l'hiver. Il lui faudra donc vider en partie les réserves du Nasher et peut-être même acheter du grain en dehors. Il ne reste plus qu'à espérer que la cave, profonde de cinq mètres, est intacte, car c'est là qu'il conserve du vin des coteaux du Shüb, de la viande salée, des épices rares et de nombreux fruits.

La charpente s'écroula dans un grand bruit et finit de se consumer sur le sol. Bientôt, il ne resta plus que des murs noirs et fumants et des brandons rougeoyants que la



pluie, qui commençait à tomber, faisait chanter. Les joueurs, bien sûr, peuvent aider les villageois à éteindre l'incendie. Toutefois, il n'y a vraiment rien à faire. Si les joueurs se renseignent sur ce qu'il y avait d'entreposé dans ce bâtiment, on leur expliquera la gravité du fait. Un acte "héroïque" peut toujours être tenté pour sauver quelques sacs (trois au plus, chacun faisant cinquante kg) mais la plupart ont déjà brûlé (voir plan du Nasher schéma 1).

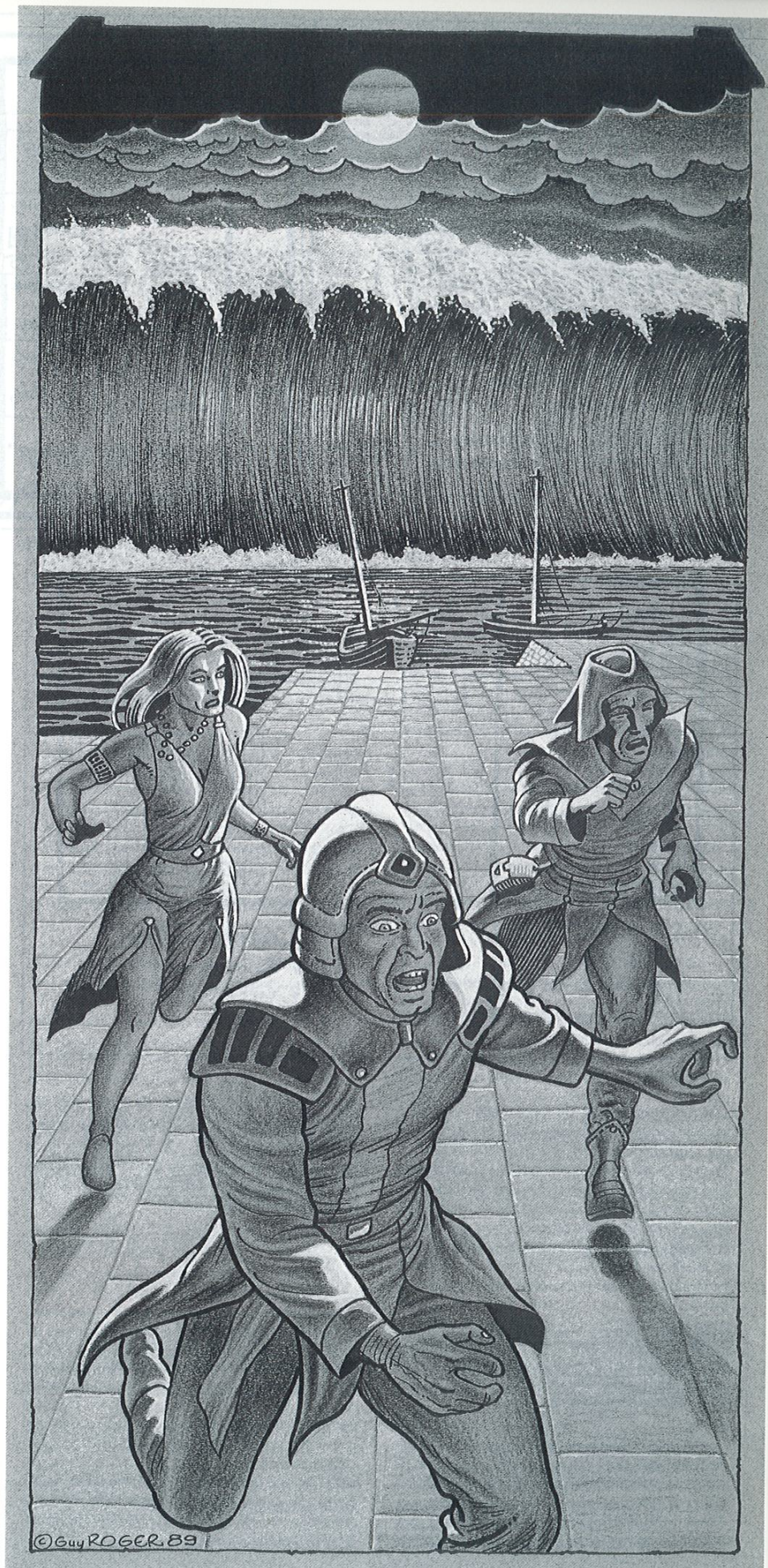
Début d'enquête.

Tôt le lendemain, les travaux de déblaiement ont commencé. Quand les joueurs se lèvent après cette nuit agitée, il ne reste que les murs. Les cendres ont été ramassées, les poutrelles calcinées emportées. Un des gardes du Nasher accourt auprès des joueurs. Le Nasherman les fait demander d'urgence dans sa salle d'audience. Cette salle se trouve dans la grande et luxueuse maison du Nasherman. Cette maison a un aspect hétéroclite. Elle est de conception très ancienne, certaines ailes ont été récemment reconstruites en suivant la mode de Mangor. De nombreuses moulures, escaliers, rampes, fenêtres en retrait ornent sa façade alors que les ailes de côté ont gardé leur aspect de place forte massive. L'ensemble a vraiment un aspect curieux et les joueurs peuvent se demander si c'est par manque d'argent ou par désir de marginalité que le Nasherman a laissé les choses dans cet état. Celui-ci les attend assis, au fond de la salle, dans un fauteuil luxueux d'ancienne facture. A l'approche des joueurs, Adathis, le Nasherman se lève et les salue. Il a l'air fatigué et soucieux. Il les invite à s'asseoir et s'adresse à eux en ces termes: "Hier soir, ma principale grange a brûlé, emportant mes réserves personnelles en grain pour l'hiver. Heureusement, la cave très solide, construite il y a fort longtemps avec des bonnes pierres, est intacte. Les marchandises qui y étaient entreposées n'ont quasiment pas été endommagées. Je les fais déplacer ce matin. Mais il y a plus grave: j'ai la preuve que cet incendie est criminel." Il marque une pause pour que les joueurs puissent comprendre la portée de ses paroles. "Il n'y a jamais eu de tels précédents dans l'histoire du Nasher et je ne veux pas que mon nom soit connu comme celui qui n'a pas su diriger son domaine. Ce Nasher est l'un des plus anciens de la région, j'ai toujours pensé que sa grande stabilité depuis des générations faisait l'orgueil de ma famille et nous posait un peu comme modèle pour nos voisins. C'est pourquoi je veux qu'une enquête aussi discrète qu'efficace soit menée. Je sais, bien sûr, que vous êtes désavantagés parce que vous êtes des étrangers mais c'est justement pour cela que c'est à vous que je m'adresse. Je veux que personne, au Nasher comme au village, ne se doute de ce qui s'est passé ici. Cette affaire sera traitée en privé et jugée en privé. Vous êtes là depuis suffisamment longtemps pour connaître un peu la région, j'aimerais pouvoir compter sur vous. Je désire aussi vous rémunérer pour ce travail. J'offre à chacun d'entre vous mille Kerdos si vous me trouvez le coupable. En outre, je vous propose de loger dans une dépendance qui sera plus confortable que cette étable-dortoir dans laquelle vous logez actuellement."

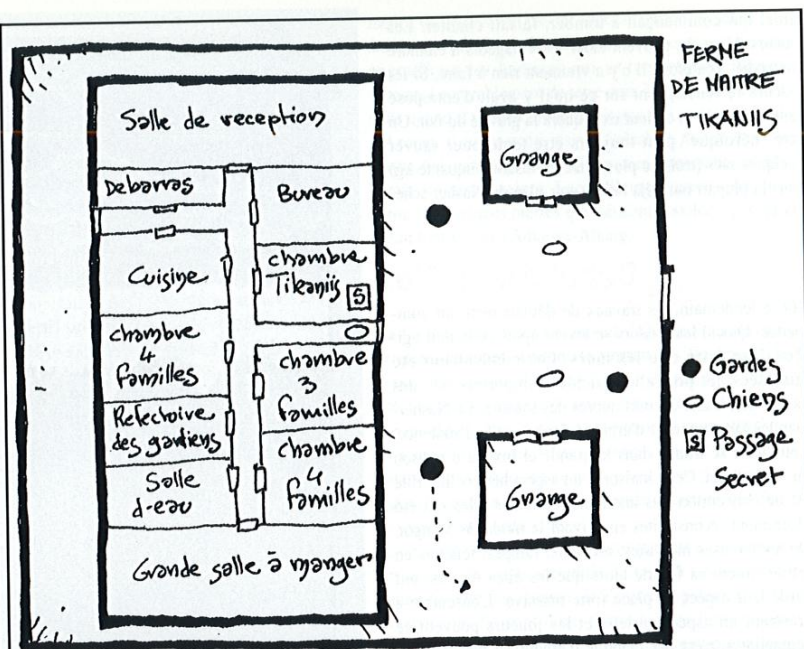
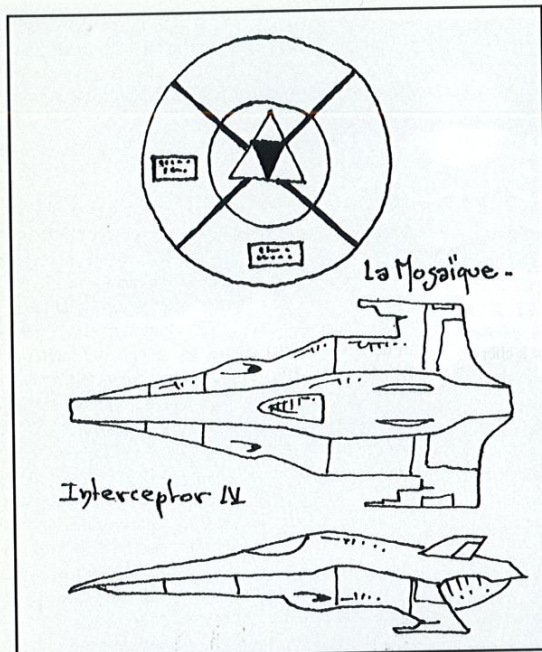
Devant une offre si alléchante, les joueurs qui justement ont besoin d'argent risquent de ne pas se faire prier, d'autant plus qu'ils bénéficient depuis quelques temps déjà de l'hospitalité d'Adathis. Quand ils auront accepté, Adathis leur proposera d'aller parler à Kerdal, un des hommes qui a participé au déblaiement de la grange. C'est lui qui a trouvé quelque chose d'étrange dans les ruines. Il les attend entre les murs noircis. Maintenant, Adathis doit prendre congé des joueurs car il doit s'occuper du recensement et de la planification des céréales restantes.

La grange.

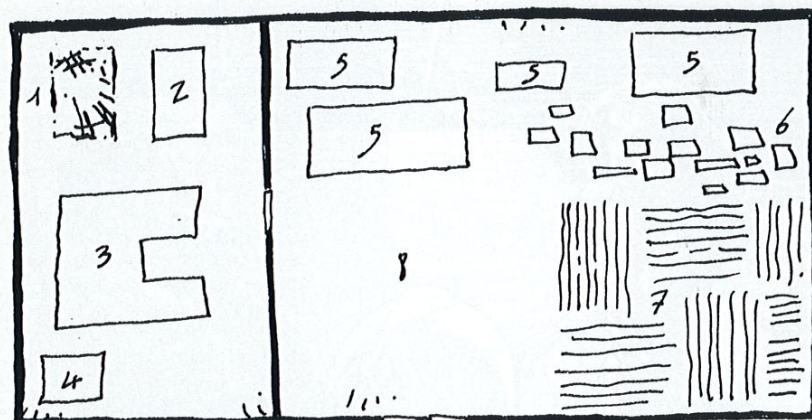
Devant l'emplacement de ce qui était la porte de la grange, un jeune homme d'environ quinze ans regarde les joueurs arriver. Il les salue d'un petit signe de tête et il les emmène à l'intérieur. Le toit qui s'était effondré sur le sol



© Guy ROGER 89



Plans 1, 2 & 3 scénario Empires & Dynasties



- 1 Grange brûlée
- 2 Grange
- 3 Maison du Nasherman
- 4 Dépendance des joueurs

- 5 Granges, celliers
- 6 Maisons
- 7 Cultures
- 8 Cour.

Il nous faudra encore détruire le plafond pour que la Mosaïque puisse recevoir la lumière du soleil et aussi la nettoyer. Comment réaliser cet exploit sans que personne ne nous en empêche ? Comment le faire sans l'aide du Nasherman qui ne pourrait pas comprendre notre mission divine ? Combien de vies devrons-nous sacrifier ? Et combien des nôtres ?

Journal des Gardiens, Kalph, cinq jours avant le Mun-shin.

La vie à Kol.

Qu'y-a-t'il à apprendre dans les alentours ? Voici dans ce chapitre tous les éléments qui peuvent être utiles à l'enquête. Les joueurs la mènent comme ils l'entendent. S'ils pataugent et qu'ils ne trouvent rien ou s'ils se perdent dans une mauvaise direction (allez savoir ce qui se passe dans la tête d'un joueur), remettez-les discrètement sur les rails.

Le village:

Kol comprend un millier d'habitants, en majorité des paysans et des artisans. C'est presque l'exemple parfait du village calme. Le Nasherman est aimé et respecté par tous et tous sont consternés par ce qui lui arrive. Personne bien sûr ne pense que l'incendie puisse être criminel. Il y a bien longtemps que l'on n'a pas entendu parler de crime, de vol ou de scandale. La vie est rythmée par les moissons et la foire qui a lieu une fois l'an au début de Foliar. Les habitants sont très fiers de l'histoire de leur village. Ils racontent volontiers que Kol a été construit juste après la catastrophe des Temps Gris et que les fondations du Nasher ont probablement 5000 ans. D'ailleurs, au temple du Dieu Unique et Fort est conservée une plaque métallique un peu rongée sur laquelle on peut lire ces mots incompréhensibles: "8^{ème} jonction Métro ligne 3". Il y a même, dans les environs, les vestiges d'un ancien temple de Mitröön où, de temps en temps, des gosses vont crier son nom. Les habitants sont très accueillants et seront très volubiles devant une petite bière de Mangor, ils auront même tendance à en rajouter un peu...

a été entièrement dégagé. On voit très bien un trou dans un angle qui emmène à la cave. Kordal se dirige vers un mur noirci et désigne le sol sous ce qui était une fenêtre. "Bien sûr, je n'ai rien dit à personne, je suis tout de suite aller prévenir le Nasherman." Par terre se trouvent des débris de verre et aussi des morceaux de bouteilles de vins, au moins cinq ou six cassées les unes sur les autres et au milieu, sous la cendre, on reconnaît aisément la partie métallique d'une lampe à huile noire. Le garçon est visiblement très content de sa découverte et attend de la part des joueurs une exclamation ou des félicitations. Après quoi (ou si rien ne vient) il s'éloigne. Il n'a rien vu d'autre. Si les joueurs sont curieux, il est probable qu'ils descendent à la cave. Il y fait bien sûr très sombre et les joueurs doivent emporter de la lumière pour voir ne serait-ce que le bas des marches.

L'architecture de la cave est fort différente de tout le reste du Nasher mais tout à fait remarquable pour une simple grange. Le plafond est composé de très grandes voûtes en pierres de taille supportées par des piliers d'un mètre de diamètre. Elle est complètement vide mais dans la poussière du sol, on voit encore les traces des fûts et des bou-

teilles qui y ont été entreposés. Si les joueurs inspectent le sol centimètre par centimètre, avec une lampe et qu'ils réussissent un jet sous (VUE-20), ils découvriront que la poussière a été grattée dans un coin et qu'une superbe mosaïque apparaît au-dessous. Au cas où ils la trouvent, voir paragraphe: "La vie à Kol."

Les Gardiens, pendant ce temps...

"Réunion extraordinaire dans la crypte.

Il faut faire vite. Le Mun-Shin est dans cinq jours et la Mosaïque vient d'être localisée avec certitude. Nous savions déjà qu'elle était sur le sol de la cave d'un des bâtiments du Nasher de Kol et nous tremblions que ce soit la maison même du Nasherman. Heureusement, Kalik et Gork sont revenus hier avec la bonne nouvelle. Cela faisait trois jours qu'ils cherchaient, au risque d'être découverts et hier, en grattant le sol de la grange personnelle du Nasherman, Kalik a trouvé la Mosaïque. Aussitôt, comme le Maître-Gardien le leur avait commandé, ils brûlèrent le bâtiment. Mais le problème n'est pas encore résolu.

Le Nasher:

Il y a quelques renseignements à récolter si les joueurs se donnent la peine d'interroger les bonnes personnes. Il ne faut pas toutefois qu'ils oublient que leur mission a un caractère confidentiel.

- Il y a deux jours, un des serveurs du Nasher, en faisant une ronde, a surpris quelqu'un qui sortait d'une grange de l'autre partie du Nasher. Il l'a interpellé mais l'homme s'est enfui avant qu'il ne puisse le rattraper. Il avait en main, pour autant qu'il ait pu voir, une espèce de rateau d'environ un mètre de long. Par contre, il lui est impossible de donner un signalement de l'homme: il était habillé tout en noir et il n'a pu qu'apercevoir son visage, pas suffisamment pour le reconnaître. Il a tout de suite prévenu un homme de garde qui justement faisait une ronde. Il a fouillé la grange. Apparemment rien n'avait été touché. Il a dit qu'il préviendrait le Nasherman le lendemain.

- En visitant la grange en question, les joueurs pourront remarquer de nombreuses traces de ratissages sur le sol. De toute évidence, il n'y a rien de particulier par terre. Par contre, c'est le moment d'aller vérifier dans la grange qui a brûlé. Et là, en grattant à peine le sol, ils découvriront la Mosaïque (voir deux paragraphes plus loin).

- Si les joueurs demandent à Adathis pourquoi il ne les a pas prévenus de la visite de l'autre nuit, il affirmera ne rien connaître de l'histoire. En outre, l'homme ne reconnaîtra pas, parmi tous les gardes du Nasher, celui avec lequel il a parlé il y a deux jours.

- Sur le sol de la cave de la grange incendiée, il y a une superbe mosaïque probablement très ancienne, recouverte par une fine couche de poussière. Les dessins sont géométriques et parfaitement bien formés. Elle est très bien conservée, seules quelques petites pierres manquent, pas plus d'une vingtaine. D'ailleurs, les "petites pierres" sont faites en une matière bizarre, cela ressemble un peu à du métal peint. Elles sont très solidement incrustées dans le sol, si bien que même avec la pointe d'un couteau, on a du mal à en desceller une (voir schéma 2). Adathis, très impressionné par la découverte des joueurs, se propose d'appeler les prêtres du temple pour savoir s'ils savent ce que signifient les symboles de la mosaïque.

Les Gardiens, donc...

"Catastrophe. Aujourd'hui, on a vu une colonne de prêtres se diriger vers la grange. Sans nul doute, la mosaïque a été découverte. Le Maître-Gardien pense que cela pourrait nous être bénéfique et que peut-être, ils dégageront pour nous cette Mosaïque. Toutefois, je pense qu'il nous dit ça pour que nous gardions bon moral malgré les difficultés. A mon avis, le bâtiment sera rempli de prêtres et de gardes jusqu'à ce qu'ils se rendent compte qu'ils ne peuvent rien comprendre aux dessins compliqués. En attendant, le jour du Mun-Shin sera passé et nous n'aurons rien pu faire, ou nous serons morts en essayant d'agir. La première alternative serait tellement honteuse que je préfère encore mourir en tentant d'accomplir le Mun-Shin. Et puis, il y a Gork. Un des hommes du Nasher l'a vu alors qu'il se faisait passer pour un garde (le mal que nous avons eu pour voler ce costume). Il serait sûrement capable de le reconnaître maintenant."

Journal des Gardiens, Kalph,
quatre jours avant le Mun-shin.

Les prêtres.

Le lendemain, deux prêtres suivis de quatre novices arrivent au Nasher. Ils font dégager entièrement la Mosaïque dont les dessins rappellent ceux de l'Adkave-Alkarg. Elle est ronde et mesure six mètres de diamètre. Les prêtres tournent autour plusieurs fois, échantent des mots à voix basses, récitent quelques prières et ressortent. Ils doivent reconnaître devant Adathis et les joueurs qu'ils ne comprennent pas le

sens de la mosaïque. Ils peuvent juste dire qu'elle remonte à quelques milliers d'années et peut-être même aux Temps Gris car on a déjà retrouvé de telles mosaïques faites avec ce matériau bizarre dans d'anciens temples ou d'anciennes bâtisses, et dont on ne connaît pas l'utilité. Cela mis à part, ils ne peuvent rien dire mais la mosaïque a sûrement de la valeur et il se peut que des prêtres de Mangor se déplacent pour l'analyser.

Et nos joueurs dans tout ça?

Ma foi, comme ils ne sont pas bêtes, ils ont compris que c'est pour la mosaïque que la grange a été brûlée. Il y a même de fortes chances qu'ils se mettent à chercher une secte religieuse dans les environs. Il est donc temps de vous donner quelques renseignements sur les Gardiens. Indépendamment du Nasher en lui-même, la ferme la plus importante du village est tenue par Maître Tikaniis, grande figure et grande fortune du village. Il a à son service une vingtaine de personnes qui lui sont fidèles depuis toujours. Personne ne sait, à Kol, que Maître Tikaniis n'est autre que le Maître-Gardien et que si ses serveurs lui sont si fidèles, c'est parce qu'il y a entre eux un lien très particulier. Onze des serveurs de la ferme sont les Gardiens qui vivent là avec leur femme et leurs enfants. Quand un Gardien meurt, on choisit parmi les enfants adultes un futur gardien qui est initié et qui jure de garder le secret. Les femmes des Gardiens savent naturellement que sous la ferme, se tiennent des réunions secrètes mais elles n'en connaissent pas la raison. Toutefois, elles aussi ont juré de ne rien dire. Quant aux enfants qui ne sont pas choisis, ils quittent la ferme sans se douter de rien. Cet ordre des choses dure depuis tellement longtemps que personne ne se rappelle quand la ferme a été construite.

Bien sûr, le bâtiment actuel est relativement récent (un peu plus d'une centaine d'années) mais depuis toujours on se souvient qu'il y a eu une ferme à cet endroit et qu'elle appartenait à la famille de Tikaniis. Au village non plus, personne ne se doute de quoi que ce soit. Il y a bien quelques rumeurs qui circulent sur l'étonnante richesse de cette famille par exemple. D'aucun disent que la famille possède un trésor remontant aux Temps Gris qui leur permet d'avoir autant d'argent. En fait c'est pure calomnie et leur argent est dû, d'une part à une richesse personnelle soigneusement gérée et d'autre part à la ferme qui rapporte beaucoup. Il y a eu, toutefois, quelques années auparavant, un accident qui a fait un peu travailler les cervelles des villageois mais comme ils sont d'un naturel peu curieux et passif, aucune suite n'a été donnée à l'événement. Une fille du village qui avait été mariée à un des hommes de la ferme ne se trouvait pas heureuse là-bas et passait beaucoup de temps dans sa famille alors que d'ordinaire, les femmes de la ferme sortaient assez peu après leur mariage. Et elle racontait la vie morne qu'elle avait là-bas et aussi quelques anecdotes. Oh, elle ne disait rien du grand secret qui se tenait à la ferme car elle avait trop peur des représailles.

Toutefois, par mesure de précaution, les Gardiens l'éliminèrent en la noyant dans une mare. Personne, bien sûr, dans ce village tranquille (en partie grâce à l'inertie de ses habitants) n'a imaginé un seul instant que cela aurait pu être un meurtre. Bref, en se promenant, en interrogeant, les joueurs apprendront peu à peu tous ces ragots apparemment sans importance. Ils commenceront à se familiariser avec l'atmosphère de ce village. Ils se rendront aussi compte, au fur et à mesure de leur enquête, que les villageois ne veulent surtout pas être dérangés dans leurs habitudes. Ils préfèrent en somme se mettre les mains devant les yeux pour ne pas voir ce qui les ennuie. Cette situation convient tout à fait aux Gardiens. Il est quasiment certain que des villageois plus curieux auraient pu les démasquer. Au fait, il va de soi que les joueurs ne pourront trouver aucun soutien parmi cette population.

On ne peut pas prévoir à quelle vitesse les joueurs vont progresser dans leur enquête mais il se peut qu'ils aient envie de visiter la ferme de Tikaniis. Laissez-les faire et reportez-vous au schéma 3 pour le plan de la ferme.

La ferme de Maître Tikaniis

La seule pièce dans laquelle les joueurs pourront découvrir des choses intéressantes est le bureau. Dans cette pièce sont disposés les meubles suivants: une table en bois massif avec des tiroirs, deux chaises, un fauteuil et un coffre cadenassé. Les tiroirs de la table ne contiennent que des papiers ayant rapport à la gestion de la ferme. Par contre, les joueurs ont intérêt à ouvrir le coffre (s'ils n'ont pas la compétence "Crocheter", je signale que Maître Tikaniis a la clef autour du cou). Ils pourront alors trouver de la monnaie (350 kerdos), des billets à ordre non négociables et quatre livres écrits dans une langue totalement inconnue. L'un d'entre eux est particulièrement riche, entièrement recouvert de cuir de différentes couleurs. La couverture représente l'Adka-ve-Alkarg. Glissé sous le cuir de cette couverture, ils pourront trouver une feuille qui est de toute évidence la traduction des Paroles Sages retranscrites au début de ce scénario. Il est par contre extrêmement difficile de s'introduire dans la crypte (l'entrée se trouvant sous le lit du Maître-Gardien).

L'attentat.

Les joueurs sont sensés, je vous le rappelle, faire leur enquête sur la pointe des pieds car Adathis ne veut surtout pas de vagues. Si vous jugez qu'ils n'ont pas été suffisamment discrets ou s'ils sont allés visiter la ferme ou si, enfin, vous avez envie de mettre un peu d'ambiance, voici un attentat qui devrait inquiéter les joueurs (s'il ne les supprime pas!). Cet attentat devra survenir deux ou trois jours avant le Mun-Shin, pas après. Il est d'une simplicité désarmante. Les nouveaux appartements des joueurs (voir le paragraphe "Début d'enquête") sont un peu à l'écart des autres bâtiments. De la même façon qu'ils se sont introduits les deux fois précédentes, Kalik et Gork reviennent au Nasher et emploient la seule technique qu'ils connaissent: ils mettent le feu à la dépendance des joueurs. Improvisez ce passage. Un des joueurs est réveillé par l'odeur de la fumée (et grâce à un jet sous ODORAT-20 réussi). Si tous les jets ratent, refaites un tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux au moins se réveille. A chaque tour, l'incendie progresse évidemment. La petite maison en bois brûle facilement, les flammes sont hautes et ne tardent pas à ameuter du monde qui pourra aider les joueurs à se sortir de là. En tout cas, le Nasherman a beau vouloir étouffer l'affaire, les villageois ont beau être aveugles de nature, ce deuxième incendie ne pourra pas passer pour un accident. Même si personne ne veut mettre son nez dans les affaires des autres, les langues marcheront un peu et la tension augmentera. Quant aux Gardiens, ils ne se soucient plus d'être discrets. Le Mun-Shin est dans deux jours (ou trois), et ils ne s'occupent nullement de leur avenir après ce jour. Ils sont résolus à tout, je vous le rappelle, pour que le Jour du Mun-Shin soit une réussite.

Les Gardiens, alors...

"Le Jour approche, le Jour est là. Les temps sont courts et l'excitation monte parmi les nôtres. Le Maître-Gardien nous a aujourd'hui révélé un secret qui nous a redonné confiance à tous et je m'en veux de m'être si facilement laissé abattre. Il existe sur la Mosaïque un mécanisme qui la fait s'élever par un moyen magique d'au moins six mètres au dessus du sol. Nous n'aurons donc qu'à débayer les gravats du plafond et poser dessus l'Adkave-Alkarg lorsqu'elle arrivera à notre hauteur. De plus, le Maître-Gardien possède une arme divine qui tiendra en respect ou détruira ceux qui voudront s'opposer à nous, en particulier ces étrangers qui mettent sans cesse leur

nez dans les affaires de tout le monde et particulièrement les nôtres. Les générations passées n'auront pas à avoir honte de nous. Leur action au cours des millénaires a été utile puisque nous sommes là et que nous allons réussir. La récompense approche. Quelle est-elle ? Est-elle d'ordre spirituel ou matériel ? Saurons-nous en faire bon usage ? Certains parmi nous pensent que ce sera une nouvelle mission, que la destinée des Gardiens est de perpétuer une tradition. De toute façon, j'ai confiance. Je sais que nous ne serons pas déçus."

Journal des Gardiens, Kalph, deux jours avant le Mun-shin.

Les marchands.

Le jour du Mun-shin est pour demain. La ferme de Tikaniis est vide. Seuls restent les femmes et les enfants. Maître Tikaniis est parti alors que le soleil n'était pas encore levé avec onze hommes et un chariot lourdement chargé. Ils font route vers un village voisin dans lequel se tient une foire. En fait, les gens du village ne savent pas où ils vont exactement et cela ne les intéresse pas. Vers le début de l'après-midi, une caravane de marchands demande l'hospitalité au Nasher. Ils sont cinq et encadrent un gros chariot tiré par deux bœufs. Bien sûr, on les laisse entrer. Malgré les difficultés que rencontre actuellement Adathis, il ne va pas faillir à la règle de l'hospitalité Reahnnienne. Les marchands sont des hommes peu bavards qui n'ont nullement l'intention de se mêler aux hommes du Nasher, lesquels les regardent avec étonnement. Ils ne sont pas de la région, d'ailleurs ils parlent entre eux une langue inconnue. Ils sont emballés dans un grand drap vert pâle, savamment drapé, qui leur recouvre aussi la tête et revient sur la moitié de leur visage. Ils s'installent à l'écart de tous, dans l'enceinte du Nasher. Ils ne veulent parler à personne et au cas où quelqu'un insiste, leur air menaçant et leurs sabres de cinquante centimètres de long est assez décourageant. Voici donc que dans le Nasher, les douze gardiens se sont introduits dans leur tenue de cérémonie. Les cinq qui conduisent le chariot sortaient très peu de la ferme et ont très peu de chance d'être reconnus en dehors. Les sept autres, dont le Maître-Gardien Tikaniis, restent cachés à l'intérieur du chariot avec l'Adka-ve-Alkarg, à tout juste trente mètres de la Mosaïque. Et le Mun-Shin est pour demain.

Le jour du Mun-Shin.

A l'aube, les Gardiens sont prêts. Ils regardent avec émotion Mä et Dä se lever presque en même temps. Il est impossible de prévoir ce que feront exactement les joueurs. Il se peut qu'ils se méfient des voyageurs bizarres et peu causants. Il est possible qu'ils aient réussi à jeter un coup d'œil dans le chariot et vu l'Adka-ve-Alkarg. Il se peut qu'ils surveillent étroitement les Gardiens, qu'ils aient reconnu l'un d'entre eux. En raison de tous ces paramètres aléatoires, je vais simplement raconter ce que comptent faire les Gardiens. A vous d'improviser selon les agissements de vos joueurs. L'alignement des deux soleils est prévu pour la cinquième heure du matin. Les Gardiens observent le ciel et attendent leur heure. Tout le monde a pu remarquer que Mä et Dä se suivent de très près aujourd'hui, de tellement près que l'on ne voit presque plus Dä. Entre la quatrième et la cinquième heure, Gork s'éloigne du chariot et le plus discrètement possible se glisse dans la grange. Sa tenue, certes, ne passe pas inaperçue. Il s'arrange de toute façon pour descendre dans la cave, de préférence seul. Le Maître-Gardien lui a expliqué où se trouvait la commande. Peu avant la cinquième heure, il se dirige droit vers une pierre qui se trouve dans l'axe du triangle de la Mosaïque et il l'enfoncé. Dans un grondement sourd, le sol se soulève lentement. Aussitôt, Gork remonte pour ne pas se faire écraser par le plafond. Dès que les Gardiens entendent ce bruit, ils arrachent la bâche du chariot et quatre d'entre eux dont Kalph portent la pyramide oblique vers la grange. Médusés les habi-

tants du Nasher les regardent faire. Avant qu'ils ne se ressaisissent, cinq Gardiens sortent des sabres et le Maître se met à leur tête. Sidérés, les hommes du Nasher commencent à reconnaître des villageois parmi les hommes armés. Adathis, alerté par le bruit, se précipite au moment où la plate-forme de la Mosaïque crève le sol. Les cinq autres Gardiens se mettent à dégager les débris du plafond tombés sur la mosaïque. Le Maître-Gardien a en main un drôle de cylindre dont l'extrémité brille comme si un diamant y était enchâssé. "Ecoutez-moi, dit-il à la foule qui s'est amassée devant lui, ne sachant trop quoi faire, écoutez-moi ! Nous venons accomplir une mission qui nous a été confiée il y a cinq mille huit cents ans. Nous sommes prêts à tout pour y parvenir, même à mourir et à tuer. Nous avons les moyens d'éliminer tout le monde ici." Et pour étayer ses paroles, il pulvérise avec le laser qu'il a en main la pierre la plus proche et les villageois reculent. "Alors, laissez-nous faire." Pendant ce temps, les Gardiens ont complètement dégagé la Mosaïque et l'Adka-ve-Alkarg est posé sur le triangle, le miroir face aux soleils quasiment alignés. Le Maître-Gardien les regarde à travers un espèce de verre fumé. Et soudain, lorsque Dä disparaît derrière Mä, un sifflement grave et modulé sort de l'Adka-ve-Alkarg. Sur le miroir, une image apparaît. C'est celle d'un piton rocheux qu'on appelle dans la région "Le Vieux Bonhomme du Shüb". Puis, l'image descend doucement et l'on voit, dans la montagne, une sorte de grande trappe qui s'ouvre. Puis, l'image disparaît, l'Adka-ve-Alkarg tremble et soudain tombe en poussière. Aussitôt, sur un geste du Maître-Gardien, tous les Gardiens se regroupent et sortent du Nasher en courant. Voilà donc comment tout doit se passer en théorie. Toutefois, les joueurs ont pu faire une multitude de choses pendant la cérémonie. Il se peut même que celle-ci n'ait pas lieu. Si c'est le cas, ce module s'arrête là, ou vous improvisez une fin différente. Mais si les joueurs sont suffisamment curieux pour laisser se dérouler la cérémonie, ils auront parfaitement reconnu l'endroit qui est apparu sur le miroir. La fin de ce module n'est absolument pas directive. Voici passés en revue quelques cas de figure possibles et des détails pouvant servir dans tous les cas. C'est à vous de choisir, en fonction du déroulement de votre partie l'option qui convient le mieux.

La récompense des Gardiens.

Les Gardiens n'ont maintenant qu'une envie, c'est voir ce qui les attend sous Le Vieux Bonhomme du Shüb. Les joueurs pourront tenter de les arrêter, aidé finalement par les gardes du Nasherman. Ils se battront le moins possible et prendront la fuite vers la ferme. Ils veulent avoir des chevaux pour se rendre plus vite sur les lieux. Si les gardiens peuvent sortir sans encombre du Nasher, on va assister à une course entre les deux groupes jusqu'au Vieux Bonhomme du Shüb. Le Nasherman prête volontiers des chevaux aux joueurs et les accompagne avec trois de ses gardes. Qu'y-a-t-il donc sous cette trappe ? Simplement quatre navettes de surface (voir description et dessin schéma 4), dûment armées et particulièrement rapides. Personne ne sait comment elles fonctionnent, ni les Gardiens, ni les joueurs. Par tâtonnement, les uns comme les autres ne vont pas tarder à réussir leur décollage. Ce passage risque d'être particulièrement animé. Espérons que personne ne percutera de montagne. Seulement, les Gardiens considèrent que les navettes sont à eux et feront tout pour les avoir. Que le meilleur gagne!

Conclusion.

Si les Gardiens réussissent à s'emparer des navettes, ils s'enfuiront à toute allure. On n'entendra plus parler d'eux pendant environ quinze jours, le temps que l'effet de l'attraction des deux soleils ne se fasse plus sentir. On les retrouvera aux frontières ouest de l'Empire, où ils essaieront tout simplement de prendre le pou-

voir. Il s'ensuivra une guerre très meurtrière qui abîmera grandement la région. Ils seront finalement défaits mais se battront jusqu'à la mort au prix de lourdes pertes pour l'Empire et la population locale. Si, par contre, les joueurs gagnent, l'Empire leur proposera 100000 kerdos contre toutes les navettes (à négocier !). Si les joueurs veulent les conserver, ils ne risquent pas de passer inaperçus mais ces navettes ouvrent toutes sortes de possibilités. Ils recevront en outre les mille kerdos promis par le Nasherman et environ 10 000 points de valeurs chacun (à vous de juger). Quel était donc le but des personnes qui créèrent la secte des Gardiens ? Rappelez-vous le Livre Sacré de la Légende des Temps Gris, Dogme de Mangor, Zourth III (La Légende des Temps Gris page 8). ["... La Prophétie du Retour d'un Envoyé, venant de Xu-Sheanar, devra se réaliser au terme d'un cycle de six mille ans. Les Dieux estimèrent qu'il fallait ce temps pour que les colons retrouvent la Route, tandis que nous devions rétablir l'équilibre naturel chez nous. Nous avions six mille ans pour prouver que nous étions des êtres humains. ..."] Tout cela ne ressemble-t-il pas à une épreuve ? En tout cas, quelque part dans Ga'ailian, quelqu'un (ou quelque chose ?) est à l'écoute de Reah, ou plutôt des enregistreurs codés qui se sont déclenchés dans les navettes lors du décollage. Les Reahnniens sont-ils prêts pour que l'on reprenne contact avec eux, dans deux cents ans ? Tout dépend du comportement des personnes qui seront aux commandes...

Principaux personnages non joueurs

Tikaniis		Gardien	
INT 70%	FOR 70%	INT 65%	FOR 55%
CUL 85%	END 65%	CUL 60%	END 55%
VOL 60%	DEX 65%	VOL 60%	DEX 60%
COM 80%	REF 65%	COM 50%	REF 65%
PSY 90%	PER 85%	PSY 80%	PER 85%
ATT 90%	RIP 70%	ATT 60%	RIP 60%
ESQ --	CAS 55%	ESQ 65%	CAS 35%

Arme principale: Laser Arme principale: Sabre

Garde Adathis du Nasherman Nasherman

INT 35%	FOR 50%	INT 45%	FOR 85%
CUL 30%	END 60%	CUL 35%	END 80%
VOL 55%	DEX 40%	VOL 75%	DEX 75%
COM 50%	REF 40%	COM 70%	REF 75%
PSY 50%	PER 50%	PSY 45%	PER 60%
ATT 40%	RIP 45%	ATT 80%	RIP 75%
ESQ 50%	CAS 20%	ESQ 80%	CAS 85%

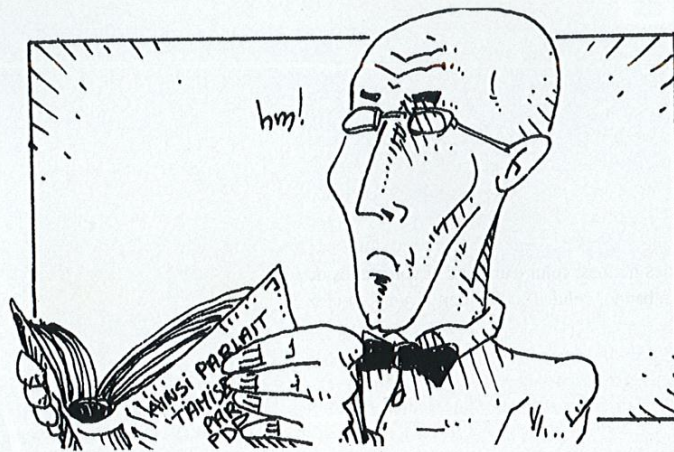
Arme principale: Epée courte



©Guy ROGER 89

Le Manuscrit trouvé à Saragosse

par François Thiéry



Dans dix ans les "dieux" seront morts :
Tolkien sera relu comme aujourd'hui on

écoute les Beatles et Lovecraft se couvrira de poussière dans les réserves de la future Bibliothèque de France. Les joueurs, alors, tourneront leur dévotion vers Jean Potocki.

"Où trouverai-je les termes pour exprimer l'horreur dont je fus alors saisi...? J'étais couché sous le gibet de Los Hermanos. Les cadavres des deux frères Zoto n'étaient point pendus, ils étaient couchés à mes côtés. J'avais apparemment passé la nuit avec eux. Je reposais sur des morceaux de cordes, des débris de roues, des restes de carcasses humaines, et sur les affreux haillons que la pourriture en avait détachés."

Plutôt désagréable comme réveil, surtout que vous vous étiez endormi dans les bras de deux splendides créatures qui se prétendaient vos cousines. Alors, vous reprenez votre marche, sous un soleil de plomb, pour tenter de retrouver votre cheval et, surtout, pour vous mettre quelque chose sous la dent. Vous attaquez votre seconde journée.

Le livre comporte soixante six journées, c'est-à-dire que vous allez vivre pendant plus de deux mois dans la Sierra Morena, un monde, non pas clos, mais protégé. Protégé par qui et pourquoi ? C'est l'un des mystères que les joueurs devront découvrir. Dans cet espace, en dehors de toute géographie, en dehors de tout temps, les chemins s'échappent pour s'enfoncer sous terre, retrouver d'autres époques, d'autres héros. Le principe est simple : imaginez-vous dans une galerie de miroirs. Une image, renvoyée par une autre, est déformée avant d'être captée par d'autres miroirs... à l'infini. Ici, l'histoire est celle d'un officier qui a trouvé un manuscrit qui raconte l'histoire d'un autre officier, Van Worden, dont les aventures s'apparentent étrangement à des épreuves, et qui écoute les histoires de personnages qui racontent leur histoire dans laquelle interviennent d'autres personnages qui racontent leur histoire dans laquelle interviennent... Eh ! Oui ! Au départ, c'est simple. Mais dès la cinquième journée, avec l'arrivée du bandit Zoto, tout se complique.

Le lecteur, ou le joueur, est pris de vertige devant une telle virtuosité d'écriture. S'il est impressionné

par cette architecture en abîme, il est aussi traversé par une multitude d'émotions qui se chevauchent ; de la tendresse - pour Léonore, Ondine Rebecca ou Fatima - de la peur, de la tristesse, de l'inquiétude, de la joie et, finalement, quand le secret sera découvert, d'une sorte de soulagement mêlé à de la résignation.

Zui fut Potocki ?

On rapporte que ce comte polonais s'est amusé, chaque matin, à pincer la boule du couvercle de sa théière en argent. Quand l'objet fut parfaitement sphérique et à l'exacte dimension, il le glissa dans le canon de son pistolet et se fit sauter la cervelle.

Savant, grand voyageur, diplomate, homme politique, amoureux aux liaisons scandaleuses sinon sulfureuses, Jean Potocki, né en 1761, suicidé en 1815, a publié des travaux d'ethnologie, d'histoire, de linguistique, des récits de voyages en Europe, en Afrique du Nord, en Asie et des extraits de son fameux MANSUCRIT TROUVE A SARAGOSSE.

Roman de cape et d'épée, de chevalerie, d'initiation, d'horreur, de fantômes, de magie, de truccages, d'honneur, d'amour... roman érotique même où quelques scènes sont suffisamment suggestives pour rendre des couleurs aux plus blasés, le manuscrit est le roman de tous les romans. Description d'un monde, il est l'explication du monde.

Les joueurs

Van Worten, Officier de Sa Majesté le Roi d'Espagne. Très jeune, très courageux, le roman tourne autour de lui. Mais bien qu'il soit le personnage principal, il n'est pas celui qui agit le plus. Il serait même manipulé par les autres joueurs et en particulier par "le sheik".

Le sheik : c'est nécessairement le Maître du Jeu. Van Worten aura rencontré le sheik, en tout début de partie (dans les premières journées) sans le savoir.

Le Chef des Bohémiens : son histoire représente plus de la moitié du roman ! Personnage incontournable, il protège le secret.

Vélasquez : Prince et Grand d'Espagne, il est, comme Van Worten, intéressé directement par le secret. Signe particulier : il explique tout par la géométrie.

Rebecca : cabaliste remarquable, elle finira par préférer la vie, et surtout l'amour, à la magie.

Zoto : le bandit, comme plusieurs autres personnages, passe facilement d'une histoire à l'autre... N'est-il qu'un voleur redoutable, un assassin sans pitié ?

Et puis il y a aussi : le banquier Moro, le libraire Moreno, les "cousines", Frassetta, Dolorita, le Juif Errant, Tolède le libertin, Ondine...



Et pour vous donner l'eau à la bouche...

Vous avez envie de vous battre en duel ? Ou plutôt de donner rendez-vous à un fantôme ? Dans les deux cas vous pouvez préférer un cimetière, une chapelle ou bien un souterrain ! Vous adorez vous déguiser ? Plusieurs costumes sont à votre disposition : celui d'une jeune fille si vous êtes un jeune homme ; celui d'un jeune homme si vous êtes une jeune fille ; celui d'un mendiant si vous fuyez la colère des moines, celui d'un Turc si vous faites de la contrebande, celui d'un Sicilien si vous voulez vous venger. De châteaux fortifiés en palais luxueux, vous serrerez dans vos bras les plus nobles princesses ou les plus attendrissantes des sauvages... à moins que nous ne soyons vous-même une noble princesse ou une attendrissante sauvageonne.

Le manuscrit perdu

L'histoire du manuscrit perdu à Saragosse, pourrait, à son tour, faire l'objet d'un livre. Car le chef d'œuvre de Potocki a tout subi : il a été perdu, oublié, plagié, brûlé... Des chapitres entiers ont été piqués par des auteurs romantiques et certaines pages ont même été publiées comme étant des fragments des manuscrits de Cagliostro ! Ecrit à l'origine en français, que Jean Potocki parlait à la perfection, le roman actuel a été reconstitué par René Radrizzani qui a fait un travail remarquable : il a dû d'abord partir à la recherche de tous les fragments (imprimés, autographes, copies manuscrites, traductions...), comparer les différentes versions avant d'établir le texte définitif. Le fantôme de Potocki lui en est certainement reconnaissant.

Un investissement rentable

Pour 165 f, vous pouvez acheter cette cathédrale de 680 pages ce qui fait moins de 25 centimes la feuille d'aventures. Commandez dès demain ce volume chez votre libraire, avant qu'il ne vous explique qu'il est épuisé (le volume, pas le libraire). Au cas où, malheureusement, vous n'auriez pas 680 pièces de 25 centimes dans votre porte-monnaie, allez dans la bibliothèque municipale la plus proche et faites un scandale s'ils ne l'ont pas en rayon (le volume, pas le libraire).

Amoureux de Walt Disney s'abstenir : y a pas de p'tits Mickey, y a pas de jolis dessins ni de cartes détaillées des Monts d'Andalousie. Y a que des mots, écrits pas trop gros, mis bout à bout.

Le manuscrit trouvé à Saragosse, Editions José Corti, 680 pages, 165 f.



S OUVERTS - LIVRES OU

LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES SE METTENT EN QUATRE...

52 rue des Ecoles
75005 PARIS
43 26 79 83

15 rue Montalivet
75008 PARIS
42 65 28 53



6 rue Meissonnier
75017 PARIS
42 27 50 09

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

POUR MIEUX VOUS SERVIR !

JEUX DE

Bla-Bla

JOYEUX NOEL ET BANANIER !

Le Cléquin et le Laget souhaitent à tous ceux qui les lisent, à tous ceux qui les liront, à tous ceux qui en meurent d'envie mais qui préfèrent s'abstenir et par extension à tous les autres, une bonne année 90. Que ceux qui prennent plaisir à jouer soient comblés par tous les beaux et bons jeux qui verront le jour cette année !



CONCOURS

Le concours de grimaces du n°22 vous a pas plu ?
N'en parlons plus...

On le remet dans notre culotte. On en a composé un autre. On l'a montré à Renaud, y nous a dit : "c'est un truc en or avec des paroles en béton". Comme on est gentil, on a remis les lots du concours précédent en jeu ("Intrigues à Venise"). Et puis s'il vous plait pas, vous savez où on se le met. D'ailleurs notre culotte ça va devenir une vraie malette de jeu...

A l'aube des jeux de plateau-rôle, nombre de jeux furent édités par les anglo-saxons. Voici une liste de vingt titres de jeux. Trouvez ceux qui ont réellement existé, et chassez les intrus en nous signalant leurs numéros...

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| 1. Star Explorer | 11. Smaug and Bilbo |
| 2. Harkonnen | 12. Unicorn of the Lost World |
| 3. Snit's Revenge | 13. Wizard |
| 4. Sword and Sorcery | 14. Wizard Quest |
| 5. Dragonblaze | 15. Amoeba War |
| 6. Demons | 16. Borderland |
| 7. Sorcerer's cave | 17. Quirks |
| 8. Border of the galaxy | 18. Attack of the mutants |
| 9. War of the Ring | 19. Man, Myth and Magic |
| 10. Riddle of the Ring | 20. Aphrodit's Breast |

C'est tout nouveau c'est tout chaud !

Jeux Descartes

* Illuminati et Civilisation en version française sont sortis. Pour les deux : mention bien. Ils sont beaux, ils sont volumineux et même un peu chers, mais enfin les temps sont durs pour les maisons d'édition. Un regret toutefois à propos de Civilisation : une correction aurait pu être apportée aux calamités qui portent très bien leur nom dans la version originale. Elle sont hyper-violentes, et leurs effets fastidieux à calculer. On a beau dire que cela rend très bien ce qui se passait dans la réalité, est-ce vraiment jubilant dans un jeu ? De plus, elles rallongent considérablement le temps de la partie.

* James Bond : C'est une création française (cocorico !). On ne l'a pas encore testée sérieusement mais à première vue : rien de très folichon. Une classique recherche de cartes sur une carte mondiale parsemée de villes. Ceci dit, il est assez esthétique et agréable à manipuler.

Flying turtle diffusé par Jeux Actuels

* Murphy : un jeu d'enquête, type cluedo, qui se passe en Asie. On part à la recherche d'un mystérieux héritier sur lequel on possède quatre indices. Classique avec

quelques bonnes trouvailles comme l'utilisation du fric pour aller plus vite dans son enquête.

* Cahagen

Un jeu très joli en plein univers d'héroïque fantaisie et avec des figurines en métal, s'il vous plaît ! Un moyen de s'initier aux jeux basés sur le même thème mais souvent plus complexes.

G.W.

* Sky Galleons of Mars

Un jeu de plateau tiré du jeu de rôle Space 1889. Une simulation des combats des fameux vaisseaux à voiles... Pour les mordus.

Schmidt

* MG Turbo cup

Un jeu sur le thème de la course automobile avec une première partie consacrée à la préparation de la course. On vous en dira plus après avoir testé.

* Comédia annoncé seulement mais qui devrait sortir bientôt. Un jeu interactif sur le thème du théâtre.

Parker

* Trivial

On joue à guichet fermé, avec le retour de la fiancée de la version junior II.

ou alors c'est carrément en retard...

Oriflam

* Krystal, toujours pas sorti à l'heure où on écrit ces lignes, mais qui devrait l'être à l'heure où vous les lirez. Paradoxe temporel que tout cela. De toute façon, le Cléquin se fera un plaisir de vous faire un joli commentaire, vu qu'il est pour quelque chose dans la réalisation de ce bijou.

Eurogames

* Dragon Noir et Viking étaient promis. On attend toujours... On en a marre de jouer à Cry Havoc et Siège, on veut la suite !

en
bref...

PLATEAU

Aristo : l'auteur sur le grill et le jeu au banc d'essai...

**Ah, ça ira,
ça ira, ça ira
Les aristocrates
à la lanterne...**

**Aristo, le jeu qui sortit
l'année du bicentenaire.**

A l'heure où pleuvaient les confettis et résonnaient les tambours du 14 juillet, un homme indifférent à tout ce vacarme, deux boules Quiès bien enfoncées dans les oreilles, un homme ou plutôt un créateur, concoctait dans son esprit enfiévré un jeu qui allait s'appeler Aristo !

Est-ce un provocateur ? Un mercenaire au service des forces pour le rétablissement de la royauté ? Ou tout simplement quelqu'un armé d'un solide sens de l'humour ? Mandée par sa royale majesté le Dragon tout puissant, l'équipe de fouineurs ludiques a aussitôt appréhendé le coupable pour le soumettre à la question.

T.S.R. (Tribunal Spécial Révolutionnaire) : Mon cher Philippe Mouchebeuf, est-il vrai que vous avez été financé par le R.E.R. (Renouveau Eternel de la Royauté) pour la sortie de ce jeu ?

M.B. (Mouche-Beuf (Philippe de)) : Absolument pas et je tiens à démentir cette information. Je ne suis manipulé par aucun groupuscule. D'ailleurs, Aristo, bien loin de faire l'apologie de la royauté, serait plutôt une satire de celle-ci mettant en évidence tous les défauts et vices de la vie à la cour de Versailles, cour qui est présentée comme une bande d'intrigants soucieux uniquement de leurs faveurs et privilèges. Cette vision permet d'ailleurs de mieux comprendre pourquoi la révolution de 1789 a pris les nobles complètement au dépourvu.

T.S.R. : N'essayez pas de séduire les membres hautement incorruptibles de ce tribunal, accusé, contentez-vous de répondre aux questions qui vous sont posées. Mais revenons à notre Q.I. (Questionnaire Inquisiteur). Est-ce important à



vos (beaux) yeux (marquis d'amour me font mourir...), un thème lié à l'actualité ou à la mode ?

M.B. : Non au contraire. Il sort souvent une pléiade de jeux à l'occasion d'un événement comme le bicentenaire de la révolution et les gens sont souvent vite saturés par une telle abondance. Ce phénomène s'était produit aussi pour les jeux sur le thème de la bourse. Il me semble qu'un jeu original qui se démarque des autres produits a plus de chances de plaire au public.

T.S.R. : Alors pourquoi la sortie d'Aristo, cette année ?

M.B. : C'est un hasard. Depuis 2 ans le jeu était vendable, j'ai trouvé un éditeur qui le voulait cette année et j'ai accepté.

T.S.R. : Narrez-en nous, en deux mots, mon cher Tulipe de rouge-vif, les péripéties qui ont jalonné votre quête d'un Radieux éditeur.

M.B. : Aristo a été présenté au concours de créateurs de Boulogne Billancourt et a obtenu une mention spéciale du jury ; je travaillais depuis deux ans déjà sur le jeu. Ensuite il a été présenté sur Canal + par Jérôme Bonaldi à l'occasion du salon du jouet. Puis au cours du week-end de créateurs organisé à Morestel en mai 88. Le jeu a séduit les Editions Dragon Radieux et j'ai décidé de leur en confier la commercialisation. Ori-flam avait été aussi intéressé mais c'est au moment où ils ont connu quelques difficultés et où ils ont licencié pas mal de personnel. Du coup, l'affaire est restée sans suite.

T.S.R. : Est-ce que le fait d'avoir déjà édité un jeu vous a aidé pour placer celui-là ?

M.B. : Oui, c'est plus facile de trouver un éditeur quand on est déjà connu dans le milieu du jeu. D'autre part, si le premier produit a bien marché, ce qui est le cas pour Fief, c'est en quelques sortes une référence pour l'éditeur.

T.S.R. : Mon cher Folie de Louche-Veuve, après Fief vous avez récidivé avec Fief II. A quand le retour de Fief et les Fieffés contre-attaquent ?

M.B. : Non, il n'y a pas de Fief III prévu ! Peut-être y aura-t-il une suite avec un jeu télévisé où les téléspectateurs pourront intervenir grâce au Minitel. Mais rien n'est sûr pour l'instant. Il y a aussi un projet de jeu informatique qui pourrait voir le jour bientôt.

T.S.R. : Lequel de vos deux jeux préférez-vous ?

M.B. : Je n'ai pas de préférence. Ces deux jeux sont complètement différents. Fief se rapprocherait plus d'un wargame et serait plus difficile d'accès pour un joueur occasionnel alors qu'Aristo serait plus un jeu d'ambiance pour tout public.

T.S.R. : Parmi tous les jeux existant, y en a-t-il un que vous adorez, dont vous auriez aimé être l'auteur ?

M.B. : Djambi. C'est vraiment génial !

T.S.R. : Cher Syphilis de Souche-Neuve,...

M.B. : Philippe Mouchebeuf.

T.S.R. : Pardon, oui, cher Philippe de Mouchebeuf, certaines petites gens racontent que depuis que vous voilà noble vous avez embauché un serveur dénommé 36-16 Jeux Plus (un drôle de nom, soit dit en passant) ; qu'en est-il vraiment ?

M.B. : En vérité, c'est plutôt lui qui m'a embauché ! Tous les soirs je réponds à toutes les questions des utilisateurs (sur les clubs, les problèmes de règles, les moyens de se procurer un jeu...) ce qui représente 3 à 4 heures de travail par jour entre la recherche, la préparation des réponses et la saisie de celles-ci.

T.S.R. : Est-il facile de gagner sa vie dans le milieu du jeu ?

M.B. : Non, très peu d'auteurs vivent de leur création ; en France, je n'en connais pas, à part ceux qui deviennent éditeur, comme Duccio Vitale par exemple. Tous gardent un travail en parallèle pour arrondir les fins de mois, moi le premier !

T.S.R. : Est-ce que c'est agréable de travailler dans ce milieu ?

M.B. : Oui, tout-à-fait. On y rencontre beaucoup de gens, la plupart très ouverts et sympa-

Aristo : l'auteur sur le grill et le jeu au banc

tiques. Ça me plairait de pouvoir gagner ma vie dans le jeu ; pour moi, vivre de sa passion, c'est l'idéal !

T.S.R. : Mon cher Félix Coup-de-Bluff, parlons de vos projets. Envisagez-vous, comme on le chuchote à la cour du Charbinat, de racheter les éditions Ferdinand Nathan ?

M.B. : Ça n'est pas vraiment dans mes projets à "moyen" terme. Mais si Aristo et Fief II sont commercialisés dans toute l'Europe et qu'il s'en vend des milliers, il sera peut-être possible de penser à lancer des OPA ! En attendant, je travaille à un troisième jeu à thème historique assez proche d'un wargame mais avec des notions nouvelles : il n'y a plus seulement un potentiel de combat et de déplacement pour les unités. Ce jeu pourra permettre à plus de 2 joueurs de s'affronter et prendra pour décor la civilisation Inca.

T.S.R. : Des projets de développement pour le serveur sur Minitel 36-16 Jeux Plus ?

M.B. : Eh bien, il se développe de plus en plus, s'enrichit de nouveaux services et vient de passer en 36-15 ce qui lui a fait gagner des utilisateurs. J'y crois beaucoup car pour moi le jeu est souvent un prétexte à la convivialité, et le Minitel étant essentiellement un outil convivial, ces deux moyens de communication semblent donc tout-à-fait complémentaires et devraient faire bon ménage. Pour l'information, le Minitel est aussi très efficace. Pour le tournoi de Fief, par exemple, les joueurs peuvent avoir les résultats au jour le jour en consultant "l'Electronique Grand Grimoire Royal".

T.S.R. : Quelles sont vos bonnes résolutions pour l'année 90 ?

M.B. : M'intéresser au jeu de rôle. Je regrette la séparation qui existe parfois entre les joueurs de rôle et ceux de plateau.

T.S.R. : Quel a été, selon vous, mon cher Supplie du Touche-Feu, l'événement ludique le plus important de l'année 89 ?

M.B. : Pour moi, c'est la sortie de mes deux jeux Fief II et Aristo auxquels je travaille depuis respectivement un an et demi et trois ans. D'un point de vue plus général je me réjouis de voir que de plus en plus de gens s'intéressent au jeu. Cette année, on a vu l'implantation de grandes surfaces uniquement réservées au jeu, à Paris mais aussi dans certaines villes de province et cela est significatif d'un développement du marché.

T.S.R. : Et l'événement politique ou social le plus important ?

M.B. : La révolution dans les pays de l'est, qui d'ailleurs sont des pays où les gens jouent beaucoup ! et pas seulement aux échecs.

Eh bien, mon cher Polype du Coude-Gauche nous vous remercions. Le tribunal a entendu vos déclarations et rendra son jugement en son âme et conscience.



Vous n'êtes qu'un vil manant, peu rompu aux usages raffinés de la cour du roi (et vous en étiez fort marié !) et pour quelques sequins octroyés généreusement à votre revendeur habituel, vous voilà ouvertes les portes de Versailles...

L'arrivée à la cour

Avant d'être présenté au roi et à la reine, les joueurs doivent se préparer et s'initier aux usages de la cour. En fait, vous représentez non pas un courtisan, mais une famille noble, et vous allez vous réincarner tout au long de la partie de tante en neveu et d'oncle en nièce. En premier lieu, il vous faut donc choisir si vous allez débiter avec un personnage masculin ou féminin, puis vous trouvez un nom à consonance noble (Gonzague de Schmurtz vous sérait à ravir, très cher) et un parti : anglais, hollandais ou espagnol.

Enfin, à l'appel du grand chambellan, vous soumettez votre personnage à l'appréciation des souverains (soyez chanceux aux dés et tout ira pour le mieux...)

Vos visées et les menées pour y parvenir

Votre but est simple : être le premier à amasser la coquette somme de 50 000 Livres. Il vous faudra donc vous faire bien voir à la cour afin de formuler au moment opportun moult requêtes pour obtenir titres, pensions et rentes qui vous permettront d'endurer les temps de vaches maigres où vous serez en complète disgrâce.

Les mécanismes qui régissent la vie à la cour

A chaque tour de jeu, un grand chambellan est nommé. C'est lui qui est chargé de veiller au bon déroulement du jeu, à l'attribution des titres et charges, au versement des pensions et surtout au respect de l'étiquette. Eh oui ! On ne joue pas impunément à Aristo : si pour vos soirées ludiques vous êtes un adepte de l'ambiance de franche camaraderie ponctuée de joyeux "à toi Jojo, déconne pas et joue" ou autres "alors t'accouches pour jouer ta carte ouais", il faudra changer vos habitudes. En effet, toute déformation grossière du nom d'un autre courtisan ou erreur sur les titres, toute parole vulgaire ou expression triviale seront immédiatement sanctionnées par la ponction d'une amende de 1000 Livres sur votre fortune personnelle (rassurez-vous les découverts sont autorisés !).

En clair "putain-cong, y m'a bien eu le salaud !" deviendra dans une bouche raffinée : "Ventre saint gris, ce coquin s'est fort habilement joué de moi !"

Le tour de jeu se décompose en 4 phases.

- 1 - La présentation à la cour pour les nouveaux courtisans (en début de partie ou après un décès).
- 2 - Les négociations où pendant 5 minutes les joueurs narrent ouvertement ou secrètement toutes sortes d'alliances pouvant aller jusqu'au mariage... (attention, le divorce n'existe pas, il n'y a que la mort qui peut séparer les tendres époux, n'est-ce point merveilleux ?).
- 3 - La localisation de la cour : à Versailles, à la chasse ou à la guerre.
- 4 - Le tour de table où chaque courtisan va pouvoir effectuer deux actions de son choix parmi un éventail d'actions. Là encore le chiffre 4 est à l'honneur, puisque 4 types d'action sont possibles.

1 - Prendre une carte, la première du talon (donc au hasard !) ou celle de son choix parmi les défausses.

2 - Jouer une carte.

Il y a toutes sortes de cartes qui permettent d'influer ce cours du jeu. Elles se jouent soit pour vous, soit pour ou contre un autre joueur, soit elles concernent tout le monde. En général, elles comportent certaines conditions.

Exemple : "la reine vous hait !" qui a pour effet de faire perdre les points de cote auprès de la reine au joueur visé et inflige -3 à tous ceux qui sont du même parti que lui, ne peut se jouer que contre la favorite du roi.

"Gouverneur du Bourbonnais" qui rapporte 2000 Livres par tour ne peut être joué que pour un personnage masculin et titré, c'est-à-dire duc, marquis ou comte.

"Accident de chasse" qui peut entraîner la mort d'un courtisan (si le dé en décide ainsi !) ne peut se jouer que si la cour est à la chasse.

3 - Donner une ou deux cartes à un autre joueur.

4 - Faire une requête verbale. Pour certaines choses, il n'est pas besoin d'avoir de demande et d'être entendu par la royale oreille. On peut ainsi se marier, remariage le roi (si la reine est décédée) dérober une charge que possède un autre joueur, faire sortir de la bastille ou faire revenir d'exil un autre courtisan et aussi louer ou "cancanner" un autre joueur (un "cancan" réussi fera baisser sa cote auprès du roi ou de la reine !).

Les requêtes

Pour qu'une requête soit accordée par le roi, il faut obtenir avec le dé un score inférieur ou égal à sa propre cote. Le dé possède dix faces et la cote d'un courtisan peut varier de 9 à -2. On peut aussi s'adresser à la reine, mais il faut alors lancer deux fois le dé : une première fois

d'essai...

pour voir si le reine accepte et une deuxième fois pour savoir si elle persuade le roi ! Mais les deux lancers se font en tenant compte de votre cote auprès de la souveraine.

Si vous avez 2 de cote auprès du roi et 9 auprès de la reine, il vaudra mieux lancer avec neuf chances de réussite sur dix plutôt qu'un seul avec seulement deux chances sur dix ! On peut être noble et avoir connaissance des théories des probabilités, non ?

Attention à la requête intempestive, chaque refus vous fait perdre un point de cote auprès du souverain sollicité.

Moralité :

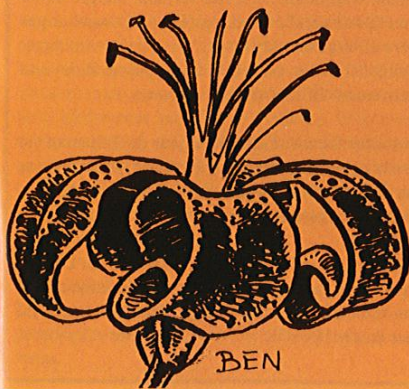
Il n'y en a pas beaucoup à la cour du roi, c'est ce que vous verrez tout de suite en jouant à Aristo ! La grande qualité du jeu est d'ailleurs d'avoir su très bien rendre le côté "pute feutrée" qui régnait dans les cours royales. Chacun essayant de bien se faire voir tout en enfonçant les autres et ce, le moins ouvertement possible et en tous cas en respectant scrupuleusement la sacro-sainte étiquette. L'objectif intermédiaire à réaliser, pour s'assurer la victoire, est d'obtenir une cote maximum auprès d'un souverain, ce qui vous permet de faire toutes (ou presque) vos requêtes avec succès. Aristo est un jeu de simulation et d'alliance assez facile d'accès et qui peut se jouer à nombreux. Ceci dit, il n'est pas exempt de défauts et nous livrons à votre sagacité légendaire les commentaires qu'il a suscités dans diverses cours composées essentiellement de courtisans joueurs.

Les cancans

- La boîte fait un peu vide : les radieuses éditions ne maîtrisent pas encore toutes les ficelles du marketing publicitaire et en particulier celle des fonds de boîte rehaussés ?
- A peu nombreux c'est moins rigolo : l'inconvénient majeur à trois ou à quatre, c'est qu'il se produit des moments où tous les courtisans en jeu sont de même sexe, ce qui diminue considérablement les possibilités d'alliance.
- Le dé est omniprésent : si le dé vous en veut personnellement, mais non vous n'êtes pas parano, cela peut devenir pénible.

Les louanges

- Le thème est bien illustré par le jeu : il n'y a que les sots et les fats pour en disconvenir.
- Le jeu est facile d'accès : le mécanisme est assez simple et les cartes sont très bien conçues. Grâce à des symboles facilement identifiables, on peut comprendre dans exactement quelles circonstances utiliser chaque carte et quels sont ses effets.
- On peut jouer jusqu'à huit joueurs : le temps de jeu s'en trouve un peu rallongé mais la partie reste quand même très jouable sans trop de temps d'attente.



Notre dossier :

Jeu de Rôle et Jeu de Plateau sont dans un bateau...

une sélection de jeux de plateau
comportant une dimension "rôle" plutôt séduisante.



Depuis maintenant une bonne quinzaine d'années (et ben, c'est qu'il nous rajeunit pas, ma bonne dame !), le déjà vaste univers de la ludomanie a vu ses frontières considérablement s'éloigner avec l'apparition et la constante expansion de la Galaxie "Jeux de Rôle." Grâce à cette nouvelle façon de jouer, les portes magiques des mondes infinis de l'imagination ont été franchies par des dizaines de milliers de ludomanes passionnés. Mais force est de constater qu'au moins tout autant ne sont jamais parvenus à pénétrer dans ce monde merveilleux, découragés à l'avance par la quantité d'informations apparemment nécessaires à la pratique de ces jeux, ou se trouvant tout simplement dans l'impossibilité de passer cinq ou six heures de suite autour d'une table de jeu.

Le jeu de rôle est déroutant à double titre. Tout d'abord, on n'y trouve aucun de ces classiques ingrédients qui font la joie des petits comme des grands à l'ouverture d'une boîte de jeu : pas de plateau de jeu, pas de pions, pas de cartes, pas de billets... juste quelques dés bizarroïdes, et surtout de la lecture, beaucoup de lecture ! Ensuite, lorsque l'on a réussi à franchir le premier pas, on se retrouve devant une fort troublante contradiction. Au moment où l'on parvient à comprendre que le but du jeu est essentiellement de voir courir librement son imagination, porté par une personnalité fantastique que l'on a revêtue comme un masque de carnaval ou un costume de théâtre, on découvre avec stupeur que cette pratique a priori libre et spontanée est en fait régie par un complexe réseau de règles de simulation hyperréalistes (un comble !).

Qui n'a pas connu la profonde angoisse existentielle du chevalier, s'apercevant au moment d'enfourcher sa fière monture, qu'il lui faut calculer l'incidence de la ligne 27 du tableau II de la page 172 du deuxième volume (4ème édition) du Manuel Optionnel Avancé sur la lecture de la table A' de la page 87 du Guide des Résolutions Critiques de la version Serbo-Croate pour savoir s'il ne se casse pas la figure, ne sait pas vraiment jusqu'où peut aller le jeu de rôle...

Bref, et malgré quelques efforts de la part de certains créateurs dans le sens de la simplification, la pratique du jeu de rôle reste une démarche trop complexe pour bon nombre de joueurs.

Aussi notre devoir est-il de les informer que les dieux du jeu, dans leur grande mansuétude et leur infini désir de satisfaire le plus grand nombre possible de fidèles, ont un jour eu la sympathique idée de créer des jeux combinant les nouvelles perspectives ludiques distillées dans les jeux de rôle et les bonnes vieilles méthodes des jeux de société de notre enfance (qui en ont profité pour procéder à un ravalement de façade et à des restructurations internes qui devenaient urgentes !).

Les premiers de ces jeux parvinrent dans les boutiques spécialisées peu de temps après les premiers jeux de rôle, mais passèrent tout autant inaperçus auprès du grand public, d'autant qu'ils étaient eux aussi rédigés dans la langue de Shakespeare (ou plutôt celle de Tolkien !). Qui se souvient encore des "Freedom in the Galaxy", "Sorcier" et autres "Valley of the Four Winds", hein, qui...?

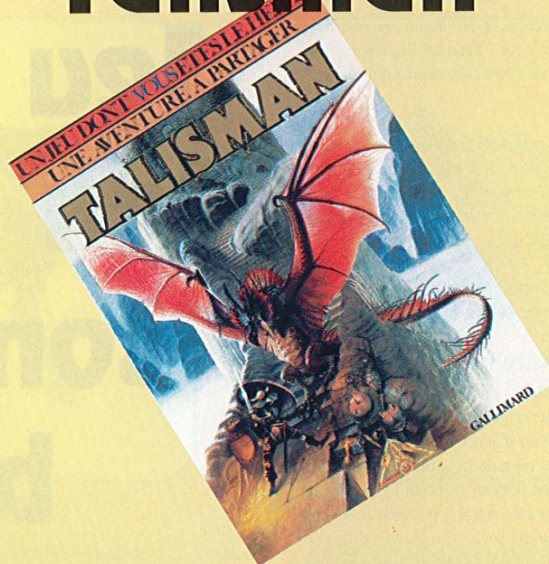
Ce n'est qu'avec la très grande diffusion des fameux "livres dont vous êtes le héros" que ces jeux atteignirent une certaine notoriété. L'éditeur anglais Games Workshop fit alors paraître coup sur coup "Talisman" et "Le Sorcier de la Montagne de Feu", qui furent peu après traduits en français. A divers dosages, on trouve dans ce type de jeux le même cocktail miracle que dans le jeu de rôle : une dose d'Aventure, une dose d'Imaginaire, une dose de Combats Héroïques, une bonne dose de Monstruosités Fantastiques, et une rasade de Délire Convivial... Le tout soigneusement présenté dans un récipient haut en couleurs et magnifiquement illustré.

Désormais, la porte est ouverte... On peut voir fleurir nombre de nouveaux jeux utilisant tout ou partie de ces ingrédients, et même en découvrant de nouveaux, ou tout au moins de nouvelles façons de les combiner. Mais examinons-en quelques-uns ensemble, que diable !

L'aventure, c'est l'aventure...

Quelques héros fantastiques bien typés (Chevalier, Aventurier, Magicien ou autre Larron en foire...), des hordes de monstres gluants et terrifiants, des bons et des méchants, et une bonne trame de situations merveilleuses dignes des plus beaux contes et légendes d'hier et demain, il n'en faut pas plus pour composer un jeu d'Aventures. Laissons donc au placard tactiques et stratégies, enfourchons notre Pégase ou notre Dragon favori, à moins que ce ne soit la noire calèche d'un fantomatique comte transylvanien, et découvrons, bien en sécurité autour de notre table de jeu, les plaisirs de l'aventure ludique... Pour cela, il nous suffira d'ouvrir les boîtes des jeux Talisman et La Fureur de Dracula !

Talisman



Comme toutes les grandes idées, le principe du jeu Talisman est d'une simplicité qui fait peur ("Gosh & Damned, mais bon sang, c'est bien sûr, et pourquoi n'y ai-je pas pensé plus tôt", s'écrit le créateur de jeu solitaire et sans idée devant sa feuille blanche...!).

Et oui, une fois qu'on l'a sous les yeux, cela paraît tellement évident ! En fait, le seul problème pour transposer les ingrédients et les systèmes du jeu de rôle sur un plateau de jeu classique est de trouver le truc pour remplacer le Meneur de Jeu (oui, excellente idée ! signé : l'Association des Personnages-Joueurs Brimés par la Silhouette Menaçante Derrière l'Ecran). Problème très vite résolu par un bon vieux système, les cartes événement ! Les personnages : des cartes... les monstres : des cartes... les trésors : encore des cartes... les rencontres : toujours des cartes... et les sortilèges, me direz-vous ?... C'est simple : des cartes !!! (des cartes, des cartes, oui mais des cartes !).

On imagine sans peine la joie fébrile des créateurs du jeu Talisman au moment où cette idée géniale a traversé leur esprit encore embrumé par les cinq heures de jeu de rôle de la veille. Car une fois ce principe admis, le reste ne fut plus qu'une partie de rigolade. Et le résultat, diffusé quelques mois plus tard dans toutes les échoppes spécialisées, fut rapidement un franc succès.

Pour commencer une partie de Talisman, la première chose est de choisir un personnage. Et, vous allez être surpris, vous avez le choix entre : un Guerrier, un Mage, un Voleur, un Moine, etc. Étonnant non ? Allez hop, on place la figurine carton sur son socle, on dispose devant soi la fiche signalétique dudit personnage, avec les petits pions servant à noter les changements des caractéristiques. L'aventure commence...

Le terrain de cette aventure (n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu de plateau quand même !) est lui aussi d'une simplicité redoutable : imaginez un jeu de l'oie (pas trop dur, non ?), et découpez le parcours en trois parcours successifs, avec une belle case au centre, tiens, si on l'appelait "La Case de La Couronne du Pouvoir au Centre de la Vallée du Feu"...?

Alors là, c'est fantastique, car vous venez en plus de découvrir le but du jeu : amener le premier votre personnage sur la case de La Couronne. Pour l'atteindre,

rien de plus simple. Lancez un dé, et déplacez votre personnage d'autant de cases que le chiffre ainsi obtenu. On reste vraiment pantois devant un tel génie créatif...

Arrivé sur une case, un personnage va tirer des cartes, ou bien, s'il y a déjà là un personnage adverse, discuter avec lui (Fait beau, aujourd'hui, hein... Oui, mais, euh, il aurait pu pleuvoir...) ou plus simplement lui taper dessus violemment à grand coup d'épée, par exemple. Et tiens, comme ça, en plus, pour le même prix, on a un jeu interactif (waah !).

Et voilà le travail. Au bout d'une à deux heures, un bienheureux élu parvient à prendre le pouvoir, et (mais ça, on lui dit qu'à la fin) c'est lui qui fait la vaisselle. Ah, c'est ça, la rançon du pouvoir...

Vous allez peut-être pas me croire, mais le mieux, c'est que tout cela donne un jeu assez plaisant, et même distrayant. Les myriades de combinaisons possibles avec toutes ces cartes nous amènent rarement devant deux situations similaires. Le plus important avec Talisman, c'est qu'il offre une parfaite approche de l'univers des jeux de rôle type "médiéval-fantastique" pour tous les gens qui ne peuvent ou n'osent se lancer dans la grande aventure. Enfin Tatïe Germaine, le p'tit Lulu, et même la grand-mère ont pu voir de leurs yeux ce qu'il en est. Bon d'accord, même n'a pas vraiment apprécié de se retrouver changée en crapaud, mais elle n'était pas la dernière à vouloir affronter le Guerrier Noir (faut dire que c'est une vieille adepte du chevalier blanc, sans bouillir !).

Apparu en plein boum des "livres dont vous êtes le héros", Talisman a rapidement été traduit en français par l'éditeur de ces fameux bouquins (la respectable maison Gallimard...). Cette version, malgré un ou deux "plantages", fut assez réussie et surtout pas chère et largement diffusée. Mais Gallimard ayant depuis décidé de cesser de faire joujou, il devient relativement difficile de se la procurer.

De toutes façons, l'intérêt majeur de Talisman est d'avoir ouvert la porte à un nouveau type de jeux, et l'on devrait commencer à trouver aisément de plaisantes boîtes pleines d'aventure et de rêve ludique...

Talisman est un jeu de Steve Jackson et Ian Livingstone, édité par Games Workshop. Traduction et édition française chez Gallimard (série "les Jeux dont vous êtes le Héros").

La fureur de Dracula

Parmi tous les grands mythes du fantastique, la légende du comte Dracula, prince des vampires, a sans doute été l'un des thèmes les plus repris, sous toutes les formes imaginables. Il était normal qu'apparaisse un jour un jeu sur le sujet. En fait, il en existe plusieurs parmi les jeux de société "grand public", mais nous ne citerons Vamp et La Chasse Aux Vampires que pour étaler notre science ludique car ils sont assez anecdotiques... Le premier vrai jeu de plateau apte à nous faire frémir est sans conteste La Fureur de Dracula, et, ça va finir par devenir lassant mais bon, c'est comme ça, il s'agit encore d'une production de l'omniprésent éditeur Games Workshop...

La Fureur de Dracula nous plonge très précisément dans l'ambiance du roman qui a certainement été le plus grand succès populaire sur le sujet, le Dracula de Bram Stoker.

Nous sommes à la fin du XIX^{ème} siècle, et l'habillage général du jeu est en ce sens très réussi (malgré une illustration de couverture de la version française assez ratée... Très kitch, quoi !).

On peut jouer de deux à quatre, en précisant (c'est assez rare pour insister sur ce fait) qu'il est *réellement* possible et toujours aussi plaisant de jouer à deux ! L'un des participants a la lourde responsabilité de revêtir la personnalité de Dracula himself ; le ou les autres seront les Chasseurs de Vampire (Lord Godalming, le Professeur Van Helsing, et le Docteur Seward, tous trois héros du roman de Stoker).

De façon très classique, chacun dispose d'une figurine le représentant, et d'une fiche signalétique. La première originalité du jeu est dans son plateau. Le terrain de l'affrontement entre les protagonistes de l'aventure est l'Europe. De Southampton à Varna, en passant par Barcelone ou Barri, ils vont faire un sacré périple...

Autre innovation, le déplacement de Dracula. En fait, tant qu'il n'a pas été débusqué par les chasseurs de vampire, votre cher comte n'apparaît absolument pas sur le plateau de jeu. Tous ses déplacements et actions sont notés sur une carte à part, dissimulée aux yeux des infortunés chasseurs par un paravent, genre meneur de jeu. Les puristes sont à ce moment amenés à s'offusquer, tant ce système est une incitation à la triche pour le joueur jouant le rôle du comte maudit. Bon, eh bien c'est vrai...! Mais, comme il est dit justement dans les règles du jeu, un personnage aussi puissant a-t-il vraiment besoin d'employer des moyens aussi bas, hein !

Après chacun de ses déplacements secrets, Dracula a la possibilité de semer sur son passage des créatures tout aussi maléfiques que lui, constituant autant de terribles épreuves futures pour ses poursuivants. Parmi ces créatures (présentées sous forme de pions), se trouvent quelque vampires qui, même s'ils sont moins puissants que leur maître ténébreux, terrorisent les populations locales. A tel point que lorsque Dracula est parvenu ainsi à implanter six vampires au cœur de notre chère vieille Europe, il a gagné !

Pour les chasseurs, le but est simple et évident, trouver Dracula et le détruire à jamais. Pour cela, ils disposent de multiples aides, sous forme de pions et cartes événements.

Les fins ludomanes que vous êtes certainement auront sans doute reconnu dans le système de déplacement de La Fureur de Dracula une méthode employée avec succès dans Scotland Yard (recherche d'un joueur à la position inconnue). Prenons cela comme un hommage, et précisons tout de suite que l'on ne retrouve pas dans ce Dracula le casse-tête tactique du jeu d'enquête de chez Ravensburger. D'ailleurs, vu la configuration du terrain et la puissance d'action du vampire, heureusement que les chasseurs disposent généralement assez vite des cartes événements permettant de le localiser plus aisément. Mais, comme dans Scotland Yard, ce système oblige les autres joueurs à des actions concertées et réfléchies, ce qui est fort agréable.

Dracula renouvelle quelque peu les jeux de "plateau-rôle", en s'inspirant de systèmes de jeu plus tactiques, tout en gardant et même en peaufinant l'aspect aventure et ambiance.

Un petit mot sur la version française, due à Oriflam, qui malgré de petits bugs (dont une malencontreuse inversion de l'utilisation d'une carte événement, erreur qui a d'ailleurs été réparée dans le numéro 3 de la revue Tatou de cet éditeur) a réalisé une adaptation très réussie.

La Fureur de Dracula est un jeu de Stephen Hand, édité par Games Workshop. Version française chez Oriflam.

Dernière minute : nous apprenons en écrivant ces lignes qu'un certain Ceaulescu, qui se faisait effrontément appeler le Génie des Carpathes, vient de perdre définitivement la dernière partie du jeu dont il croyait pouvoir changer les règles à son avantage. Nous sommes heureux de voir que notre cher Dracula va enfin pouvoir reprendre possession de son ancestral domaine. Car malgré une sale réputation, il a quand même fait couler beaucoup moins de sang en 800 ans que l'autre affreux en à peine plus de vingt.

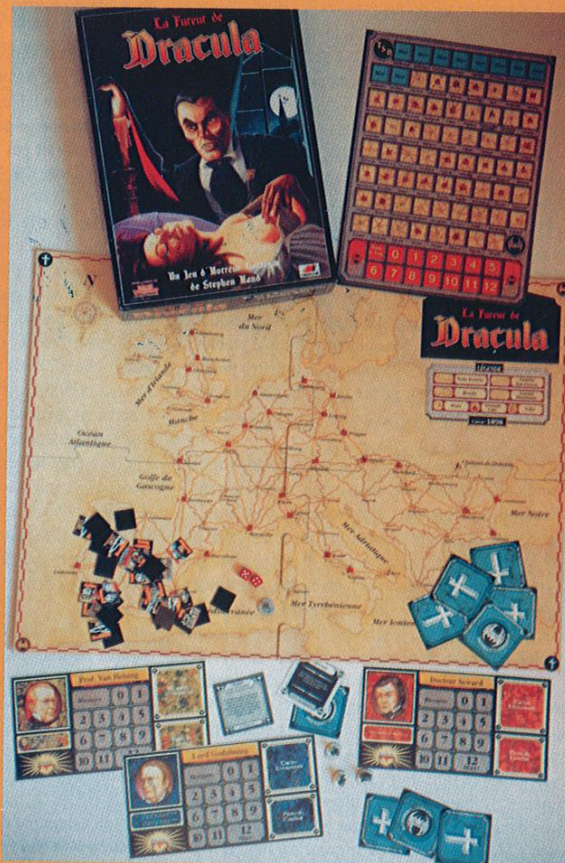
C'était notre rubrique : c'est pas parce qu'on est des explorateurs de l'imaginaire qu'on n'a rien à dire sur la réalité !

Pour en revenir à Talisman et à La Fureur de Dracula, ces deux jeux sont typiquement ce que les spécialistes du genre appellent "de purs produits Games Workshop". Cet éditeur britannique, précurseur en la matière, nous a

présenté depuis bientôt dix ans une vaste gamme de produits de la même veine. Le système mis en place avec Talisman a d'ailleurs été repris, avec plus ou moins de variantes, dans la plupart des jeux de cet éditeur. Le dernier en date est un certain Dungeonquest, qui propose une dimension supplémentaire en définissant le terrain de l'aventure lui-même par un tirage de cartes. Fini le lassant parcours "jeu de l'oie" de ce bon vieux Talisman !

Ces derniers temps, Games Workshop, qui édite également des jeux de rôle à succès, diffuse une nouvelle série de jeux de plateau directement reliés à ces jeux de rôle, tant par les systèmes de simulation que par les thèmes. Ces jeux, qui sont d'ailleurs présentés sous l'appellation "Jeux de rôle en Trois Dimensions", sont certainement les plus proches de la frontière entre jeux de rôle et de plateau. On y utilise figurines et plateau de jeu, et les règles de base sont à la portée de tous ; mais les développements de règles et compléments de jeu optionnels amènent petit à petit à des précisions de simulation chères aux rôlistes confirmés. Adeptus Titanicus et Space Marines proposent des situations de combat S.F. tirées du jeu de rôle Warhammer 40 000 ; Space Hulk, avec un système de jeu similaire, reprend le thème du film Alien (mais ils sont plus nombreux !) ; et Dark Future, avec un somptueux matériel de jeu, est une course de voitures et motos à la Mad Max. Sans oublier bien entendu la seconde édition de Blood Bowl, dont au sujet duquel qu'on va vous causer ci-dessous. Ces jeux sont diffusés en France avec une traduction de leurs règles de base, succincte mais suffisante pour commencer à jouer, par la société Agmat.

Une course poursuite effrénée à travers toute l'Europe...





Du sang sur mon plateau

Une grande majorité des jeux (allez, disons 75 %, mais c'est mon dernier prix...) a pour principal sujet, à première vue, à seconde vue, à perte de vue, un conflit, une opposition, une bataille, un affrontement, bref, une baston ! Et, malgré un penchant vers l'imaginaire, la poésie, la convivialité, les jeux de rôle ont très largement développé cet aspect des choses. Il n'y a qu'à voir l'air réjoui des enfants (remarquez, ça s'arrange pas vraiment chez les plus grands !) lorsqu'ils sortent de leur imagination et de leur règle de jeu une demi-douzaine de shuriken, une épée de deux mètres de long, et une bonne vieille hache de bataille de 30 kgs pour préparer avec délectation, en deux ou trois coups de dés, une bonne purée d'orques aux émincés de gobelins...

Il suffit de jeter un coup d'œil (surtout pas plus, sous peine de puissant mal de tête...) à certaines tables de résolution de combats de jeux de rôle pour comprendre qu'étripage et dépeçage y ont été étudiés en tant que science exacte. Mais que serait l'aventure sans un peu de risques, que diable ! Demandez donc au Petit Chaperon Rouge et aux Trois Petits Cochons ce qu'ils en pensent. C'est ainsi qu'en toute logique sont apparus des jeux de plateau traitant cet aimable et divertissant sujet. Alors, enfignons nos casques, aiguisons nos crans d'arrêt, et ouvrons ensemble les boîtes des réjouissants jeux que sont Baston et Blood Bowl...

Baston



Le moins que l'on puisse dire est que voilà un jeu comme il porte bien son nom ! On est tout de suite prévenu en voyant le dessin réalisé par Franck Mangerin pour en illustrer la boîte. Ça ne fait pas de cadeau, dans le rade à Maurice... En ouvrant cette boîte, on s'attend presque à y trouver un poing américain, un punching ball en cuir de buffle, un point c'est tout... Peut-être, à l'extrême limite, une petite canette pour après. En fait, que faut-il d'autre pour se faire une bonne baston, hein ?

Eh bien pas du tout... ! Figurez-vous que ce Baston-là est un jeu de simulation. Et pas dans ce qui se fait de plus simple, vous pouvez me croire (ça, pour me croire, vous pouvez me croire, vu que je suis le co-auteur de ce jeu !). Plantons le décor, pour commencer. Un plateau de jeu, genre plan d'archi, d'un beau jaune sale, représentant le lieu de la baston, une grande salle de troquet. Puis, sous forme de petits pions que vaut mieux enlever ses gants de boxe avant d'installer le jeu, tout ce qu'il faut pour rendre l'endroit rapidement invivable : tables bien lourdes, chaises aérodynamique, et canettes profilées. Vous avez même en prime deux jeux vidéo, un flipper, et un baby-foot au cas où vous vous ennuyeriez.

Après vous être usé les nerfs un bon quart d'heure à installer tout ça sur la table de votre salon, normalement vous devez déjà commencer à être chauds. Pour continuer cette mise en condition, attellez-vous maintenant à préparer vos personnages : car dans Baston, c'est ça qu'est vraiment formidable, vous pouvez être une bande de jeunes à vous tout seul ! Chaque personnage dispose de caractéristiques parmi lesquelles il n'est finalement qu'à moitié étonnant de ne pas voir figurer "conversation" et "séduction", vous allez très vite vous rendre compte pourquoi. Là, c'est vraiment comme dans un jeu de rôle, vous avez de somptueuses feuilles de notation pour décrire les dits personnages, et même de magnifiques figurines en trois dimensions et en carton de couleur (mais si !). Sans trembler, placez maintenant vos figurines dans le décor et hop, vous pouvez commencer la baston ! Mais c'est là que ça se corse car malgré vos

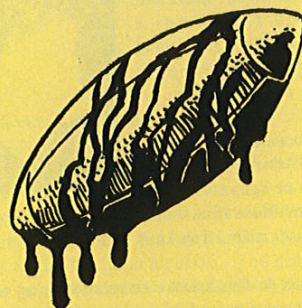
nerfs tendus à vif par ce préambule indispensable autant que nécessaire, il ne s'agit pas de vous mettre maintenant à taper comme un fou sur la tronche de votre voisin de droite. Mais non, monsieur Baston, ce n'est pas la foire d'empoigne... C'est un jeu de simulation ! Que dis-je, de simulation... de Stratégie, voui !

Le principe est simple : durant les deux heures (durée moyenne d'une partie classique) que vous allez passer autour de votre table, vous allez en fait mettre en place petit à petit, image par image, une situation qui, dans la réalité, n'aurait pas duré plus de cinq minutes. C'est beau le progrès, non ?

La méthode, elle, est un peu moins simple : chaque mouvement et action des petits personnages que vous manipulez sur le plateau de jeu est en fait régi par un ordre précis noté sur une feuille de papier prévue à cet effet. Un exemple, et vous allez tout comprendre : que signifie M 1 / PRE, BRI / CP, M3 / CB ? Pour vous, pas grand-chose ; mais pour la figurine de Dudule, sur le plateau de Baston, c'est simple : il fait un pas à gauche en prenant la canette qui traîne sur la table, puis la brise violemment sur le rebord de la même table avant de l'utiliser pour tailler le perfecto du gros Steph en fines lamelles, et se fendre sur sa droite en gratifiant Mimile d'un bon coup de boule dans la tronche, non mais des fois ! Le tout savamment exécuté en deux coups de stylo, quatre jets de dés, et quelques éclats de rire... Après quelques tours de jeu sur le même rythme endiablé, les flics débarquent (mais non, pas chez vous, c'est dans le jeu, bande de nazes !). Il est temps de filer, pasque figurez-vous que Baston est 'achment moral, vu que les flics, ils gagnent toujours, eux ! Voilà, y'a pas qu'à compter les points, ramasser les morceaux, et ranger tout ça dans des petites boîtes, bien soigneusement, histoire de pas passer deux heures à installer le jeu la prochaine fois...

Baston est un jeu de Bruno Faidutti et Pierre Cléquin (coucou c'est moi !) édité par Jeux Actuels.

Blood Bowl



A mis du sport et membres de la Société Protectrice des Monstres, bonjour ! Vous aimez le football américain ? (Ouuuui !) Vous adorez les ogres, les nains, les gobelins, les elfes, et même les humains... ? (Oh ouuuuii !)...

Alors ne me dites pas que vous ne connaissez pas cet extra-or-di-nai-re jeu qu'est Blood Bowl... (Nooonnn !)

Bon. Ça m'aurait étonné, d'ailleurs, vu le nombre de boîtes de ce jeu qui se sont vendues en France depuis deux ans. Mais ça ne fait rien, il doit bien y avoir quelques joueurs ignorants attardés sur ces pages...

Pour faire un bon Blood Bowl, c'est très simple : prenez quelques paquets de vos monstres favoris, extraits du bestiaire désormais classique des jeux de rôle, apprenez leur les rudiments des règles du football américain (peut-être qu'en posant votre Manuel des Monstres sur le décodex tous les lundis soir vers 23h 30, ça marchera tout seul... ?), liez soigneusement le tout avec un système de jeu pas trop complexe, et napez régulièrement sur un plateau de jeu rappelant une pelouse. Consommez à chaud environ une fois par semaine. Vous verrez, c'est délicieux !

Mais peut-être qu'un peu plus de détails vous ferait plaisir ? Bon, allez, je vais être sympa... Et comme c'est la mi-temps, j'ai quelques minutes à vous consacrer ! Pour savourer au mieux toutes les subtilités de ce jeu, un premier conseil : n'hésitez pas à acquérir directement le jeu complet, c'est-à-dire Blood Bowl soi-même, et sa boîte complémentaire, répondant au joli nom de Zone Mortelle. En effet, même si les règles et éléments de la boîte de base sont tout-à-fait suffisants pour jouer, les nouvelles équipes et surtout les règles complémentaires contenues dans Zone Mortelle donnent sa réelle dimension au jeu.

Le principe de base est, malgré une apparente complexité, ma foi fort simple. Chaque joueur commence par composer son équipe, en notant sur la feuille de



match les caractéristiques de ses membres. Contentez-vous de faire une équipe de joueurs de la même race, ça facilitera la gestion, et la partie reste quand même attrayante. Après, ça roule tout seul... On dispose les joueurs sur le terrain, on met un joli ballon au milieu, et ils se débrouillent. Le but du jeu ? Ben voyons, il suffit d'être la première équipe à marquer trois "touch-downs" (réunir un joueur et la balle derrière la ligne de but adverse), ou bien, si la balle ne présente pour vous qu'un intérêt secondaire, décimer les rangs adverses consciencieusement...

Comme toute bonne simulation sportive (mais non, Mr Bambuck, ne vous énervez pas, je disais ça pour rire...), Blood Bowl peut devenir un jeu très tactique et vivant. Mais là encore, je réitère : utilisez les règles de Zone Mortelle. Le jeu devient beaucoup plus riche et ne se résume pas à une simple mêlée générale au centre du terrain.

Le "must" est d'organiser avec quelques camarades fanatiques une ligue de championnat. Tout est indiqué dans Zone Mortelle pour cela. Les salaires des joueurs, les actions des soigneurs (ça, y'en a besoin !), les manœuvres douteuses vous permettant même d'acheter l'arbitre, l'influence des groupes de pom-pom girls, et même les magiciens-supporters qui utilisent leur art pour dévier le cours du jeu (bon, là, c'est presque un peu trop...!).

Et si vous avez un peu de temps et ne souffrez pas de la maladie de Parkinson, peignez vous une équipe de figurines. C'est un vrai régal, mieux que le tournoi des cinq nations sur la télé couleur...

Même s'il est déjà assez riche et complet dans sa version actuelle, Blood Bowl est un jeu qui se prête à merveille à toutes sortes de variantes, modifications et autres triturations. Games Workshop, éditeur de la version originale anglaise, ne s'en est d'ailleurs pas privé, soucieux d'exploiter à fond le grand succès commercial du jeu. Depuis près de deux ans, les english blood-bowlmaniacs pratiquent quant à eux la seconde version des règles, qui leur a été proposée dans un luxueux coffret contenant de plus deux équipes de figurines en plastique et un terrain en polystyrène du plus bel effet. D'autres compléments ont suivi, le dernier en date étant Dungeon Bowl, qui propose une sympathique rencontre sportive entre une équipe de nains et une d'elfes dans un décor de couloirs et pièces genre "donjon" de jeux de rôle... A quand un Blood Bowl aquatique, avec des Tritons et des Sirènes...? D'ailleurs, si vous examinez attentivement le jeu Baston, vous y trouverez les règles pour un scénario intitulé "Twist & Sioule", qui démontre que les joies de la baballe ne sont pas réservées aux orques et aux gobelins...

Blood Bowl est un jeu de Jervis Johnson (aidé de multiples conseillers techniques pour les extensions), édité par Games Workshop. Version française (Blood Bowl & Zone Mortelle) éditée par Jeux Descartes.

Tout est dans tout, et réciproquement

Envisager l'influence de la méthode "jeux de rôle" sur les jeux de société en général nous amène à considérer un ensemble de jeux qui ne se sont pas contentés d'appliquer directement les systèmes de jeu ou l'ambiance particulière des dits jeux de rôle. A cet égard (et c'est fondamental...), le système de jeu le plus intéressant, et le plus "rôlisant", est très certainement la méthode qui consiste à attribuer à chaque protagoniste d'un jeu un "pouvoir" unique et personnel, qui lui permet d'accomplir certaines actions de jeu de façon différente des adversaires, ou même de faire certaines choses que les autres ne peuvent accomplir.

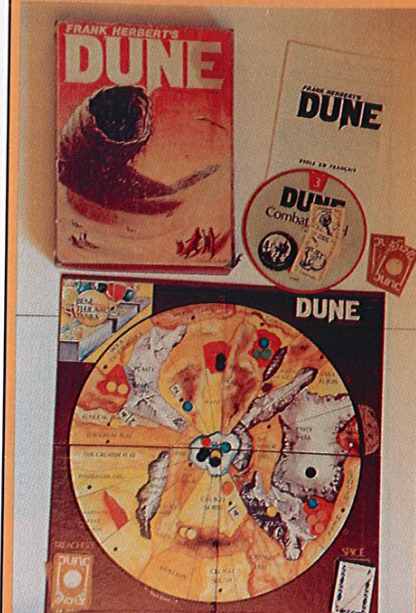
Ce système est, à notre humble avis, porteur d'une très grande richesse et d'une démultiplication des considérations stratégiques et tactiques qui, bien intégrées dans l'équilibre général d'un jeu ne peuvent que le bonifier.

Et nous avons les preuves de ce que nous avançons ! Jouez donc un peu à Rencontre Cosmique et à Dune, de temps en temps, vous nous en direz des nouvelles...

Mais il y a là matière à renouveler quelques bons vieux jeux sans trop d'efforts... Pensez, par exemple, à un Monopoly où chacun aurait une incidence personnelle sur un des éléments de la partie. N'aurions-nous pas là un genre de Monopoly... de rôle ?



Dune



Une légende dit que, à l'instant où le duc Leto mourut, un météore traversa le ciel au-dessus du castel ancestral de Caladan.

Extrait du livre premier de Dune

Augurons qu'il naîtra bientôt une légende pour raconter comment les dieux ludiques se sont illuminés pour la sortie de l'excellent jeu de plateau, Dune, arrivé tout droit de la prolifique galaxie : Avalon Hill.

Quand on fait une partie de Dune, on prend non seulement plaisir en jouant à un bon jeu, mais en plus on se régale en replongeant dans le merveilleux univers du bouquin de Frank Herbert. On retrouve tout ce qui nous a fait rêver à sa lecture : le peuple Fremen et la magie de son désert, Paul Atréides et son incroyable destinée, l'ignoble baron Harkonnen et ses machinations. Les sorcières du Bene Gesserit et leurs terribles pouvoirs, la guilde des navigateurs et son monopole des voyages interplanétaires, l'empereur Padishah Shaddam IV et ses sardaouks, enfin l'épice avec ses pouvoirs de prescience et de longévité.

C'est un peu le même plaisir que celui que nous avait apporté les premières parties de Donjons et Dragons qui nous rouvraient les portes de l'univers fabuleux du Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien. Parfois, dans les jeux comme Dune, on se surprend à avoir des comportements non réfléchis, induits simplement par la logique du monde créé par son auteur. On découvre là une nouvelle dimension du jeu vraiment passionnante.

On a bien sûr tendance, après, à trouver un peu fades les jeux plus simples ; ceci dit, ils ont pour eux un avantage indéniable, c'est celui d'être faciles d'accès et de se jouer assez rapidement. Ce qui n'est pas du tout le cas avec Dune : les couche-tôt, préparez le thermos de café !

Les règles ne sont pas exceptionnellement compliquées, mais il y a plein de petits détails et des tas de cartes au mouvement bien précis. D'autre part, quand vous aurez fait quelques parties et que vous commencerez à maîtriser, vous découvrirez qu'il existe des règles optionnelles encore plus géniales, dont il serait dommage de se priver. Et, rebelote ! Plantage et persévérance sont les deux mamelles de l'apprenti joueur.

Dune (suite)

Pour couronner le tout, chaque joueur incarne une faction et possède donc des pouvoirs qui lui sont propres (c'est-à-dire la possibilité de transcender certaines règles du jeu !) : 6 fois plus de complexité oui, mais aussi 6 fois plus de plaisir.

Si, après les règles optionnelles, vous êtes toujours accro, il vous reste les deux extensions : Harvest et Kanly avec de nouvelles règles, de nouvelles cartes et toujours plus de plaisir : Harvest permet de varier les positions de départ et les possessions en épice : Kanly permet des combats en duel avec les leaders... tout un programme ! Et à ce stade, si vous n'êtes toujours pas blasés, vous ferez comme nous, vous créerez vos propres variantes pour aller... toujours plus loin !!!

On s'est bricolé de nouvelles conditions de victoire et en plus une septième faction : le bene Tleilax qui tire bien évidemment son pouvoir des cuves axolootl et qui ne

possède pas de leaders aux caractéristiques fixes, mais des danseurs visages qui peuvent imiter les leaders de leurs adversaires.

Si vous n'avez pas lu le livre, ni joué au jeu, cet article doit vous paraître bien ésotérique, mais nous ne pouvons vous donner qu'un conseil : foncez toute affaire cessante chez votre libraire et votre spécialiste en jeu de société. Le bouquin est à classer parmi les grands romans de S.F. au même titre que le seigneur des anneaux de J.R.R. Tolkien ou que le cycle Terremar de Ursula Leguin (N.D.L.C. : affaire de goût. Cette opinion n'engage que son auteur !). Le jeu est quant à lui un moment qui vaut le détour.

Nous n'avons pas parlé de l'autre jeu sur le thème de Dune, produit par Parker Brothers, qui n'est pas dénué d'intérêt mais qui est moins profond. C'est sans doute dû au fait que nous ne sommes pas objectifs tant la version d'Avalon Hill nous a envoûtés et qu'il ne serait pas juste d'éreinter le jeu de Parker qui présente quand même un certain intérêt.

Cosmic Encounter

(Comique en scooter...)

La version anglaise éditée par Eon Product en est à neuf extensions et Jeux Descartes a sorti une version française qui correspond à la boîte de base plus les trois premières extensions. De quoi susciter votre attention, non ? Et si cela ne vous a toujours pas convaincus, sachez que le très prolifique auteur de jeu Bruno Faidutti a tellement rajouté d'extensions à ce jeu, que son volume l'oblige à le ranger dans une... valise ! Un peu fou, certes, mais absolument authentique.

Cosmic Encounter est le genre de jeu au système de base génialement simple avec un principe de pouvoirs propres à chaque joueur qui le rend quasiment inépuisable. Sa limite n'est définie que par votre propre imagination. Chaque joueur est un "Alien" qui possède un système composé de 5 planètes, 20 pions et une main de sept cartes. En retournant une carte, le joueur définit le système qu'il doit attaquer. Il place des pions dans le cône d'hyper-espace, appelle s'il le souhaite des alliés, laisse au défenseur la possibilité de rallier lui aussi des alliés à sa cause, puis chacun joue une carte d'attaque face cachée. On les retourne et on fait le compte : valeur de la carte plus le nombre de pions engagés dans le combat. Le plus fort gagne ! Le but du jeu est de posséder 5 planètes extérieures à son propre système. Bête comme chou ? Oui, mais il y a les pouvoirs.

En effet, chaque pouvoir permet à sa manière de transcender les règles du jeu sur un point bien précis. Par exemple : *Virus* est tellement tenace qu'il n'ajoute pas mais multiplie la valeur de la carte par le nombre de pions. *Chronos* qui peut remonter dans le temps, décide de rejouer le combat si l'issue de celui-ci ne lui plaît pas. *Bluffeur* annonce la valeur de sa carte sans la montrer. *Juge* fixe un enjeu supplémentaire au combat. *Anti-matière* peut décider, après que les cartes soient posées,

de jouer à qui perd gagne. *Et coetera* (pouvoir bien pratique) pourrait continuer la liste encore longtemps si *Rédacteur en chef* (un pouvoir très convoité) ne pouvait limiter la longueur des articles car *lecteur* (pouvoir passionnant, petit veinard va !) ne pouvait refuser d'acheter la revue si celle-ci devenait ennuyeuse...

Il y a une multitude de pouvoirs dans la boîte de base, il y en a encore dans les extensions et en plus on peut s'en inventer... Moralité : vous avez de belles années ludiques devant vous ! D'autant qu'il n'y a pratiquement pas à se soucier d'équilibrer les pouvoirs. *Virus* est sans doute l'un des plus costauds mais quand il est en jeu il suscite automatiquement une alliance tacite des autres joueurs, recréant ainsi l'équilibre. Il faut par contre veiller à

ce que les pouvoirs ne soient pas incompatibles avec d'autres. C'est le cas d'ailleurs de certains proposés dans le jeu. Il suffit de ne pas les réunir lors d'une même partie. *Sorcier*, par exemple, qui peut échanger les cartes d'attaque avant qu'elles ne soient retournées est incompatible avec *Bluffeur*.

Pour montrer encore la richesse de ce jeu, soulignons que la force et l'efficacité d'un pouvoir sont bien souvent relatives à celles des pouvoirs adverses. On ne jouera pas *Virus* de la même manière dans une partie où l'on affronte anti-matière que dans une partie où l'on affronte philanthrope.

En conclusion, le principe de pouvoirs spécifiques à chaque joueur est vraiment une trouvaille géniale qui permet de rénover et d'enrichir nombre de jeux. Pensez-y lorsque vous croyez avoir épuisé un jeu qui vous a paru bien mais trop simple.



La bêtise du mois

Le jeu des petits cochons

Qui n'a pas peur du grand méchant loup ? C'est Milton Bradley. Il fallait oser. MB l'a fait. Très bête et très rigolo, c'est un jeu idéal au moment de l'apéro.

Le principe de base rappelle celui du 10 000, un jeu de dé bien connu (bien connu ?), sauf qu'ici les dés sont remplacés par des... petits cochons ! Comme c'est mignon ! On lance les deux adorables petits porcelets et suivant la position dans laquelle ils retombent, on réussit, ou non, une figure qui rapporte un certain nombre de points.

Bon flanc 1 point
Les deux cochons sont tombés sur le même flanc.
Trotteur 5 points
Un cochon est tombé sur les pattes.
Double trotteur 20 points
Les deux cochons sont sur les pattes.
Tournedos 5 points
Un cochon est tombé sur le dos.
Double tournedos 20 points
Les deux cochons sont sur le dos.
Groin groin 10 points
Un cochon est sur le groin.
Double gr-gr 40 points Les deux cochons sont sur le groin (vous devriez essayer le cirque).
Bajoue 15 points Un cochon est en équilibre sur le groin et sur l'oreille (carrément exceptionnel !).
Double bajoue 60 points
(du délire, ça mérite un double apéro !).
Bon jambon 0 point
Les deux cochons se touchent. Le coup est terrible. Votre score revient à zéro.
Cochon nul 0 point
Un cochon est tombé sur le flanc droit et l'autre sur le flanc gauche. C'est perdu ! Passez les cochons à votre voisin, zin, zin.

Quand vous réussissez une figure, soit vous décidez de vous arrêter et vous marquez alors vos points, soit vous continuez mais en remettant vos points en jeu. Vous pouvez persévérer à lancer les cochons tant que vous marquez mais si vous faites *cochon nul* avant de vous arrêter, vous ne marquez rien et passez les dés à votre voisin, zin, euh je l'ai déjà faite celle-là. Le premier à totaliser 100 points a gagné ! Il n'existe pas de règles optionnelles à ce jeu, ni d'extension d'ailleurs. Evidemment avec le jeu des petits cochons, on ne nage pas dans un océan de stratégie mais ce n'est pas toujours ce que l'on demande à un jeu. Le matériel est superbe et le prix abordable, en bref : un joli petit cadeau à consommer (comme l'apéro d'ailleurs) avec modération.

P.F.B. (Pour Finir en Beauté) : Savez-vous que dans la règle du jeu (si si, il y a des règles), on nous apprend que le cochon est l'ancêtre du dé ? La version originale de ce jeu nous viendrait de Pigmanie où elle était pratiquée il y a environ 3000 ans. Le jeu consistait à lancer en l'air... des cochons vivants ! Les pigmaniens, nous dit-on, se livraient à des parties assez longues car après leur chute, les cochons malins se cavalaient sans demander leur reste.

Hallucinant, non ? Pincez-vous, vous devez rêver ! Je me demande si on n'aurait pas dû appeler cette revue le Cochon Radieux, tiens.

PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!



"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE: MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE: MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".



MEDIGAG



“Le rire toujours apaise et souvent guérit”

JEU DE SOCIÉTÉ

EDITION DRAGON RADIEUX