EasteNWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - http://eastenwest.free.fr

Un Exemplaire de Zombies à gagner grâce à :

www.TrollsGames.com

voir page 35

Dans ce Numéro (entre autres) :

Scénario WARHAMMER

Le trésor de l'aubergiste

Une auberge accueillante après un voyage éprouvant ou un piège diabolique tendu aux personnages ? Les joueurs vont (trop) rapidement le savoir... Dans tous les cas, difficile de quitter une telle auberge !

Scénario APPEL DE CTHULHU

L'auberge de la Corne

Une visite à l'exposition Universelle de 1900 va entraîner les personnages sur les traces de perles maudites, d'un marin débauché et d'escrocs. Le tout, sans quitter Paris !

Aide de Jeu Générique

L'auberge, pas à pas

Un aperçu des différents aspects qui peuvent rendre une auberge unique, depuis les odeurs jusqu'aux habitués. Une aide à la description pour le maître du jeu.

Mini-scénarios

Comme d'habitude, le thème du numéro abordé dans différents univers. Dans ce numéro : JRTM, Vampire, Paranoïa et Delta Green

Et de nombreux autres articles... (voir sommaire)

Les Bourmous à l'auberge

© Ghislain Thiery

Sommaire

DOSSIER "L'AUBERGISTE ET SON AUBERGE"

3 **Les naïfs**
Nouvelle et Aide de jeu pour Warhammer
Par Mario Heimburger

6 **Le Trésor de l'aubergiste**
Scénario pour Warhammer
Par Mario Heimburger

13 **L'auberge de la Corne**
Scénario pour l'Appel de Cthulhu
Par Jean LUC

19 **L'auberge, pas à pas**
Aide de jeu générique
Par Mario Heimburger

24 **Mini-Scénarios**
Les auberges dans Vampire, JRTM, Paranoïa et Delta Green
Par Ghislain Thiery et Mario Heimburger

27 **Lyonesse, aventures dans les Isles anciennes**
Critique du jeu
Par Christophe Osswald

30 **Maléfices**
Critique d'un jeu méconnu
Par Armand Buckel

32 **Herbier, Tome 2**
Par Benoît Martin

33 **Inspirations**
Sélection de Livres/BDs/Films

35 **Sélection de site**
Nos coups de cœurs sur la toile

36 **Réactions**
Vos réactions à notre précédent numéro

37 **Jeu-Concours**
Un exemplaire de Zombies à gagner grâce à notre partenaire : www.trollsgames.com

Nous voilà donc partis pour le numéro 2 de notre Webzine. Le sujet en était tout tracé, et doit être vu comme un hommage à toutes ces auberges qui ont vu naître des milliers d'aventures durant nos belles parties !

Mais plus que tout, c'est le personnage de l'aubergiste qui doit retenir notre attention, et les deux scénarios de ce numéro lui sont particulièrement dédiés.

Une petite aide de jeu complémentaire vous permettra de différencier vos auberges, et de donner à chacune d'entre elles une identité visuelle et des habitudes qui lui sont propre.

Enfin, à travers nos rubriques habituelles, vous pourrez (re)découvrir des jeux intéressants, consulter l'herbier ou trouver une idée de scénario dans les sites et inspis que nous vous proposons.

En attendant le prochain numéro, toute la rédaction vous souhaite une agréable lecture !

La Rédaction

EasteNWest – Le webzine du jeu de rôle
http://eastenwest.free.fr
Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Mario Heimburger
Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Christophe Osswald, Mario Heimburger- *Dessinateur :* Ghislain Thiery – *Correctrice* : Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.

Contact : EasteNWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Prochain Numéro

La chasse et les chasseurs

Parution prévue fin février 2001

Les naïfs

Une nouvelle de Mario Heimburger

Cette courte nouvelle peut être utilisée de différentes façons : sous la forme d'une histoire à raconter aux joueurs dans les temps creux d'une campagne, sous la forme d'une histoire que racontera un personnage dans une auberge ennuyeuse ou encore sous la forme d'une aide de jeu pour le scénario Warhammer, tiré de cette histoire.

La pluie tombait à grosses gouttes dehors, transformant la route en un torrent de boue. Seule la lumière se déversant depuis la porte ouverte de l'auberge éclairait un peu la nuit. Le grondement monotone de l'eau chutant sur le toit n'était perturbé que par le hennissement lointain d'un cheval agacé.

- C'est le genre de pluie qui dure plusieurs jours et qui rend les routes impraticables pour longtemps… , dit l'aubergiste presque pour lui-même en se détournant du spectacle languissant.

Un coup d'œil lancé à la salle commune lui permit de se rendre compte que sa parole n'avait été interceptée que par ce vieux voyageur qui était en train de manger son brouet en faisant sécher ses habits près du feu. Un homme visiblement pressé pour sortir par un tel temps ! Le reste de la salle n'était occupé que par des habitués qui étaient en train de tromper leur ennui en jouant aux dés, motivés uniquement par la pensée du retour jusqu'à leurs fermes.

Réprimant un soupir, l'aubergiste referma la porte, n'assourdissant que légèrement le vacarme du déluge, et se dirigea d'un pas mesuré vers la table des joueurs. - Eh ! Albrecht ! Tu ne vas pas déjà nous mettre à la porte ? " dit Johann, le meneur, anticipant l'idée de l'aubergiste. La soirée est encore jeune, et mes vieux os ne supporteraient pas d'être trempés !

- Oh, je n'y pensais pas encore, mais il faut bien dire que par ce temps, il n'y a pas grand travail à accomplir. Et puis les dés m'ennuient tout autant, rajouta-t-il en repensant à ses pertes de la dernière fois…

- Et notre voyageur, continua un autre, ne pourrait-il pas nous distraire ? En jouant d'un instrument ou en nous racontant son voyage ?

Tous les regards se tournèrent instantanément vers le vieil homme. Celui-ci semblait ne pas avoir entendu la remarque, sauçant de son pain ce qui restait de sa soupe. Pourtant, au moment où l'aubergiste allait se détourner, le voyageur prît la parole…

- Mes voyages n'ont que peu d'intérêt… Seul compte ce que j'ai appris durant tout ce temps. Je me retrouve moi-même coincé ici, et votre compagnie vaut bien celle des princes. Ce lieu m'en rappelle un autre…

Il regarda l'aubergiste, soudainement songeur et son regard devint vague. Un sourire nacquit sur ses lèvres, comme s'il pensait à une bonne plaisanterie…

- Eh bien ? De quel lieu parlez-vous ? Racontez-nous, lança Johann qui n'y tenait plus…

- Très bien… C'est une histoire que j'ai apprise voilà bien longtemps, et qui se déroula voilà plus longtemps encore… Une histoire qui se déroula dans un lieu comme celui-ci…

Les dés roulèrent une dernière fois sur la table et y restèrent. Pendant que le voyageur commençait son histoire, l'aubergiste alla remplir une dernière fois les chopes avant de s'asseoir comme tout le monde. Les mots du conteur emplissaient la pièce et firent oublier à tout le monde l'averse au dehors. Et les mots ramenèrent à la vie un passé mort depuis deux cent ans…

« C'était une nuit de pluie comme celle-ci, une nuit où les larmes des Dieux ne parvenaient pourtant pas à éteindre les flammes qui consumaient l'Empire. Le chaos, désorganisé mais puissant, faisait payer de lourds tributs aux villages isolés, et Magnus le Pieux avait fort à faire pour rassembler les nobles contre cette armée de l'ombre. Les villageois, abandonnés par leurs seigneurs qui ne se souciaient alors que de leur propre sécurité avaient fort à faire, et le temps qu'ils passaient à garder les environs et à construire des palissades était pris sur le temps des semailles, si bien que le pain commençait à manquer.

En ces temps troublés, plus que jamais, les gens avaient besoin de lieux de repos, et un tel lieu prend souvent la forme d'une taverne ou d'une auberge. Günther Gastgeber était un aubergiste respecté et apprécié. Il tenait son établissement dans une petite bourgade près de Kemperbad, au cœur de la forêt, et bien que la route qui traversait la bourgade fut peu fréquentée, il pouvait vivre de son travail. De temps en temps, un petit groupe armé venait à faire une halte et Günther était toujours heureux d'accueillir les combattants. A plusieurs d'entre eux qui s'étonnèrent de la sérénité de leur hôte, malgré les

affaires qui devaient – à coup sûr – être moins bonnes en temps de guerre, Günther répondait d'un regard malicieux, évoquant d'un air évasif " qu'il avait sous son toit le plus merveilleux des trésors. Un trésor qui lui apportait tout ce dont il pourrait avoir besoin ".

Sa confiance était inébranlable, et malgré les rumeurs annonçant la présence d'hommes-bête de plus en plus près du village, Günther et son trésor restaient quiets. Bientôt, la fortune de l'aubergiste éveilla les curiosités, mais servait plus souvent de talisman contre le pessimisme que de sujet de discussion. " Si Günther n'est pas inquiet, pourquoi nous, ses voisins, nous inquiéterions nous ? ", disaient les autres villageois. Et ils reprenaient tout de même leurs rondes, parce que deux précautions valent mieux qu'une.

Un jour arriva à l'auberge un jeune homme richement vêtu. Ses muscles roulaient sous sa chemise blanche et il était plutôt bien fait de sa personne. L'homme qui s'appelait Ralph Habgier se présenta en tant que capitaine de l'armée impériale. Il fut accueilli à bras ouvert par Günther, qui – remarquant le sang seché qui tachait le haut de sa manche – vit en lui un grand guerrier. Peut-être l'eut-il accueilli avec moins d'empressement s'il avait su que l'homme n'était qu'un déserteur, qui s'était emparé sur le champ de bataille des affaires de son supérieur, mort face à un minautaure.

Le gredin ne mit pas longtemps à entendre parler du trésor de l'aubergiste. Et tout à sa cupidité, il voulut en savoir plus. Prétextant un rendez-vous secret, il s'installa à l'auberge pour plusieurs jours, et profita de ses nuits pour examiner chaque recoin de la bâtisse, n'hésitant pas à pénétrer le jour dans la chambre de son hôte, et même dans celle de sa fille. Mais le trésor restait caché, et Ralf se sentait blessé dans son amour-propre par cet échec.

C'est alors qu'il se tourna vers la seule personne qui pouvait la rapprocher de ce qu'il appelait déjà pour lui " son trésor". La fille de l'aubergiste devint une victime de choix pour l'avidité du faux-capitaine : sans être vilaine, la fille de l'aubergiste, qui se prénommait Hilda, n'était pas non plus à proprement parler une belle femme. Mais elle avait hérité de son père la gentillesse et l'altruisme que la nature avait toutefois saupoudré d'une certaine naïveté. Il ne fallut pas longtemps au déserteur pour conquérir son cœur, exacerbant ses bonnes manières, ne manquant pas une occasion pour l'aider dans ses tâches quotidiennes.

Mais, ou qu'il connaissait la nature insouciante des femmes, ou qu'il n'avait pas eu le temps, l'aubergiste n'avait pas mis sa fille dans la confidence, et Ralf en fut une fois encore pour ses frais. Le front de combat se rapprochait, et le temps commençait à presser. Ralf désirait tout sauf rester dans l'auberge quand l'armée impériale ou pire, l'armée chaotique parviendrait jusqu'au village. Il pensa alors aux plantes dont il disposait dans son sac, et qu'il consommait occasionnellement - une vieille et mauvaise habitude qu'il gardait de sa vie à Middenheim. Cette plante, une fois ingérée, mettait celui qui la mangeait dans un état d'euphorie, un état durant lequel les perceptions étaient altérées et où la méfiance était moindre. Cette plante, si l'on savait en faire bon usage, était capable de délier la langue du plus récalcitrant. S'il parvenait à la faire prendre à l'aubergiste, quelques questions suffiraient à lui faire avouer où il cachait son trésor…

Hilda revint aussitôt au centre de ses préoccupations. Puisqu'elle ne savait rien sur le magot, autant l'utiliser pour parvenir jusqu'à lui…

- Aimes-tu ton père ? lui demanda-t-il le soir même.
- Bien sûr, plus que tout, répondit la fille, les yeux grands ouverts, de surprise.
- Je dois bientôt repartir au front (son visage avait pris un ton peiné qui trompa la pauvre fille), et comme je ne sais pas si je vais en revenir, je voulais te remercier pour ton accueil. Malheureusement, je n'ai pas de cadeau à t'offrir, si ce n'est une plante aux grandes vertus.

La fille, de plus en plus étonnée attendait la suite avec impatience. Le gredin poursuivit :

- Cette plante, quand on l'avale, permet à celui qui la mange d'être transporté de joie, une joie qui lui permet de toujours voir la vie d'une façon avantageuse. Mais celui qui la mange ne doit pas le savoir, car sinon son attente transforme et inverse les effets. Ainsi sont les propriétés de cette plante…

Il ne mentait pas tout à fait, mais profitait de la naïveté de la fille pour lui présenter des double-sens qu'elle interpréterait forcément d'une façon heureuse. Et ce qui devait arriver arriva : remerciant abondamment Ralf pour son cadeau, elle se jura de mélanger dès maintenant la plante au repas du soir. Mais la fille avait un cœur d'or, et voulait le meilleur pour son père. Elle y mélangea tout ce que lui avait donné Ralph, ce qui était beaucoup trop…

La nuit venue, espérant que la drogue avait fait son effet, le gredin s'introduisit subrepticement dans la chambre de son hôte dans le but de recueillir les confidences tant attendues. Mais l'effet était trop fort : l'aubergiste était bien emprisonné dans les conséquences de l'euphorisant, mais son corps était mis à rude épreuve : de la sueur coulait sur son visage, et son cœur était parti dans une sarabande endiablée. Les questions du vaurien ne reçurent que des réponses tronquées et incompréhensibles, et avant qu'il n'ait pu parvenir à ses fins, le cœur de l'aubergiste marqua la fin de sa danse. Le pauvre

Günther expira une dernière fois, un sourire aux lèvres.

Maudissant sa malchance, Ralf comprit son erreur et fulmina longuement contre cette sotte Hilda, attribuant son malheur à tous ceux qui lui avaient – croyait-il – causé du tort. Il n'était plus question pour lui de rester dans l'auberge, car aussi bête soit-elle, la fille de l'aubergiste ne mettrait pas longtemps à comprendre le rôle du déserteur. Et sans se soucier des conséquences de sa cupidité, il rassembla ses maigres affaires et quitta la demeure sous la pluie battante.

Plus tard dans la nuit, l'armée du chaos fit irruption dans la petite bourgade. Tous les habitants du village furent massacrés. Peut-être que les dieux, pris de remords, voulaient effacer les traces du drame qui s'y était déroulé. Les mutants ne s'arrêtèrent pas trop sur le corps déjà mort de l'aubergiste. La fille fut passée par la lame de l'épée peu après.

Mais dans un dernier élan de justice, les dieux scellèrent également le sort du déserteur. Alors qu'il croyait s'être échappé du carnage, le pauvre fut rapidement retrouvé par une patrouille de l'armée impériale qui le ramena jusqu'au camp. Là, un lieutenant le reconnut pour ce qu'il était, et décréta sa mise à mort : il venait de découvrir le massacre du village et sa pitié s'était enfuie devant l'atrocité du spectacle.

C'est ainsi que les trois sots de mon histoire se retrouvèrent au royaume de Morr : l'aubergiste qui avait été trop confiant, la fille qui avait été trop naïve, et le gredin, qui avait été trop cupide… »

La pluie coulait toujours le long du toit de l'auberge quand le vieil homme eut terminé son histoire. Mais la nuit était bien plus avancée. Albrecht tentait en vain de s'arracher à la scène du carnage, regardant soudainement les fenêtres sombres de son auberge avec un tout autre œil. Mais l'assemblée était déçue malgré tout : les villageois n'avaient pas l'habitude de s'entendre raconter des histoires qui se terminent mal. La nuit promettait d'être agitée, et cela n'était pas vraiment une bénédiction !

Albrecht décida soudainement qu'il souhaitait le plus rapidement possible se retrouver dans son lit bien chaud, car un désagréable frisson s'amusait depuis quelques minutes avec son échine.

- Il est temps de rentrer chez vous, lança-t-il à la cantonnade

Comme un seul homme, tous les villageois attablés se levèrent. Mais tandis qu'Albrecht rangeait les chopes dans son armoire, l'un des joueurs de dés s'approcha du vieil homme, qui était déjà en train de s'installer pour la nuit. C'était Johann. Se penchant vers le voyageur, il lui demanda à mi-voix, de façon à ce que l'aubergiste ne l'entende pas :

- Tu as passé une chose sous silence, mon ami : qu'est-il advenu du trésor de l'aubergiste ?

Le conteur jeta un regard étrange au villageois, un regard dans lequel se mélangeait l'amusement, le mépris et le défi. Et il lui répondit :

- Voilà peu, un voyageur qui avait entendu cette légende se rendit dans les ruines de l'auberge. Durant des jours, il fouilla tous les recoins, dégageant les poutres et remuant la terre. Il mit à jour un petit paquet de cuir, dans lequel se trouvait un foulard ravagé par le temps. Un mot à peine lisible l'accompagnait : il y était écrit " A ce que j'ai de plus cher au monde, mon trésor, ma vie, en l'honneur de son vingtième anniversaire ".

Johann croisa pendant un bref instant le regard du vieux puis décida qu'on s'était assez joué de lui. D'un pas énervé, il s'enfonça sous le rideau de pluie. Albrecht referma la porte et se dirigea vers l'escalier.

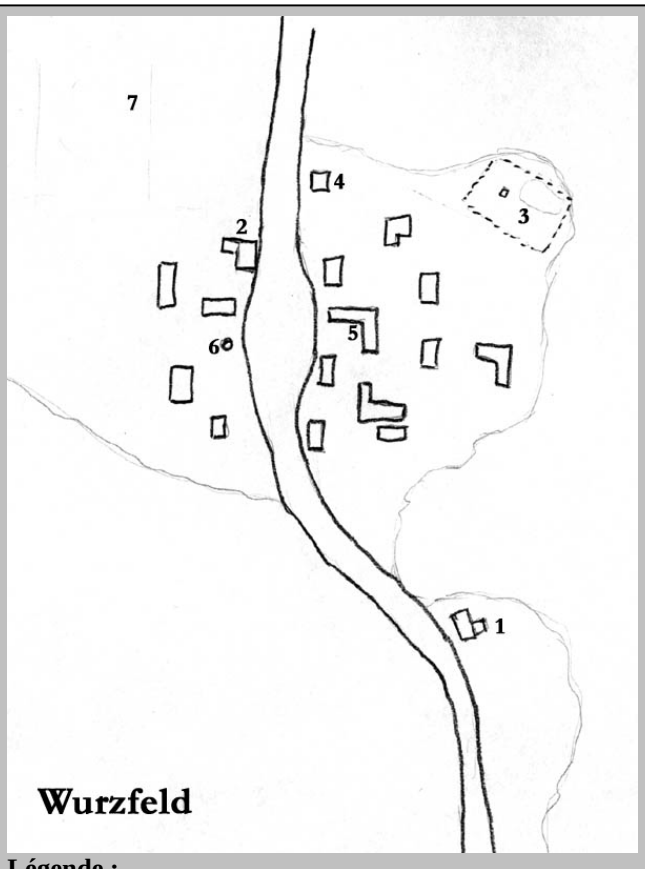
- Bonne nuit, voyageur ! dit-il sans trop y croire
- Bonne nuit, aubergiste…

Le Trésor de l'Aubergiste

Un scénario Warhammer par Mario Heimburger

UN PEU D'HISTOIRE...

Voilà près de 200 ans, le 22 Vorgeheim, le petit village de Wurzfeld devint un lieu témoignant des lourdes pertes subies par l'empire dans la guerre contre le chaos. Alors que la discorde régnait entre les différentes factions de l'Empire de Sigmar, les incursions du chaos semèrent la mort et la désolation à travers tout le pays. Magnus le pieux, en ce temps-là, tentait de rallier les nobles de l'empire, et en particulier le nord du pays pour les unir contre l'armée envahissante, mais les tractations furent longues, et de nombreux citoyens durent payer ce temps perdu de leur vie.



Légende :

1. **Auberge maudite en ruine**
2. **Auberge-relais de Wurzfeld**
3. **Cimetière et mémorial**
4. **Chez Helma Geistwahn**
5. **Maison du bourgmestre**
6. **Puits**
7. **Champs**

C'est au cours de la nuit que l'attaque fut déclenchée. Une troupe de créatures plus hideuses les unes que les autres tomba sur le village : des trolls, des minotaures, des hommes-bêtes et des mutants dirigés par un Seigneur du Chaos aux pouvoirs démesurés. L'armée mit le village à sac, et aurait tué tout le monde si la troisième division d'Altdorf, patrouillant dans la région sous la direction du Lieutenant Ludwig Bekanntmacher, n'était pas intervenue à temps pour stopper le carnage. L'armée du chaos fut mise en déroute, et les protagonistes purent assister à un duel entre le Seigneur du Chaos et le lieutenant. Au terme de ce combat, le Seigneur noir parvint à blesser cruellement le lieutenant, mais au lieu de l'achever, se rendant compte que son armée était en lambeau, il pointa simplement un index accusateur sur le lieutenant avant de disparaître, laissant l'homme qui allait être connu sous le nom du héros de Wurzfeld, diriger la fin de la bataille.

Alors que l'armée du chaos fut mise en déroute, les vainqueurs ne purent que constater le massacre. Beaucoup d'innocents avaient péri, en particulier tous les locataires de l'auberge du village. Depuis ce jour sombre, cette auberge est maudite, et les personnages vont en faire les frais et – peut-être – lever cette malédiction…

LE SCENARIO EN QUELQUES MOTS...

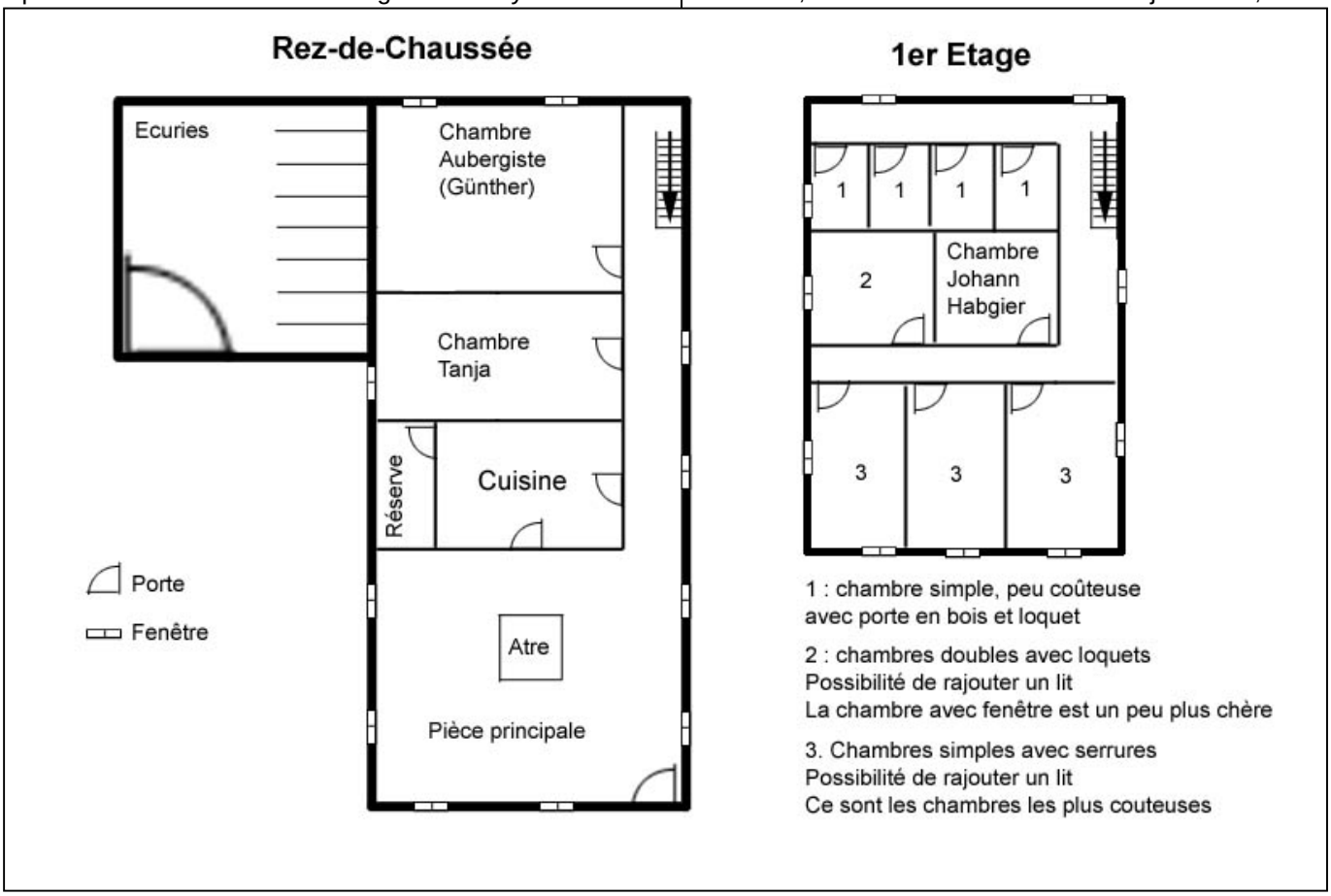
Chaque mois, la nuit du 22 au 23, l'auberge, désormais en ruine se « reconstruit » pour donner toute l'apparence de la réalité. Les pauvres voyageurs qui y font une halte y passent une soirée relativement agréable quoiqu'étrange. Le lendemain, ils sont tous réveillés par l'attaque d'une armée du chaos similaire à celle qui a fait irruption dans le village deux siècles auparavant, et sont tués. Ils se réveillent alors dans les ruines de l'auberge et son maintenant prisonniers d'un cycle terrifiant : quoiqu'ils fassent, ils vont désormais chaque nuit se retrouver dans l'auberge et revivre les mêmes événements, jusqu'à ce que leur esprit lâche et que la folie les entraîne au suicide, au meurtre ou à la démence.

Les villageois constatant cela, évitent soigneusement le lieu et ont reconstruit une

auberge plus loin dans le village (voir plan). Ils ont tenté de mettre en place des écriteaux concernant l'auberge, mais ceux-ci disparaissent toujours ou sont masqués par la végétation. Beaucoup pensent que la malédiction est liée à l'atrocité du massacre de la fameuse nuit de Vorgeheim, mais tous se trompent : l'origine est bien plus simple que cela, une injustice terrible qui empêche l'aubergiste de l'auberge maudite de trouver le repos.

Prenez le temps de lire la nouvelle " Le trésor de l'aubergiste " dans le même numéro : vous y apprendrez la triste vérité que je vais résumer ici.

En ces temps de guerre et de désordre, Günther Gastgeber, l'aubergiste, étonnait tout le monde par son calme et sa confiance. A qui voulait l'entendre, il prétendait qu'il ne craignait rien car il avait sous son toit un grand trésor. Deux semaines avant la nuit tragique, un Lieutenant de la troisième division d'Altdorf vint au village et s'installa à l'auberge. Johann Habgier n'était en fait rien d'autre qu'un déserteur qui avait détroussé son supérieur avant de prendre la fuite. Il entendit bien vite parler du trésor de l'aubergiste et s'y intéressa fortement. Après avoir fouillé la maison en vain, il entreprit de séduire la fille (pas très belle) de l'aubergiste, Tanja, espérant qu'elle en saurait plus. Mais là encore, l'opération se solda par un échec. Alors, le soir du 22, craignant l'arrivée conjointe de l'armée du chaos et de son ancien corps d'armée, il usa d'un moyen désespéré, en profitant de la naïveté de la fille de l'aubergiste : il lui donna une drogue à mélanger au repas de son père en lui assurant qu'elle procurait joie et bonheur à celui qui la mangerait sans savoir qu'il la mangeait… Cette drogue euphorisante devait rendre l'aubergiste volubile et permettre à Johann de trouver le trésor dans la nuit, puis de disparaître. Or Tanja donna à son père une trop grande quantité de drogue, espérant que la joie et le bonheur obtenu soit plus grand encore. Mais prise en forte quantité, la drogue de Johann avait la curieuse propriété de dissocier le corps de l'esprit de celui qui la prenait, et d'accélérer grandement les fonctions vitales. L'aubergiste mourut d'une crise cardiaque, alors que son esprit, voguant au-dessus de la scène, voyait Johann tenter d'arracher de sa bouche le secret du trésor. Rendu fou de colère par son échec, Johann tua Tanja pour ne laisser aucune trace, et s'enfuit dans la nuit. Lorsque l'attaque de l'auberge survint, tout le monde était déjà mort, mais



l'esprit de Günther Gastgeber continuait à voir toute la scène et en particulier le massacre du village. Cet esprit, conscient de la duplicité de Habgier, désolé pour sa fille et la manipulation qu'elle avait subie, ne put accéder au repos aussi longtemps que le crime ne serait pas connu. C'est ainsi que des aventuriers sont « capturés » et condamnés à revivre la même scène aussi longtemps que la culpabilité de Habgier ne serait pas démontrée.

ARRIVEE A L'AUBERGE

Les personnages sont sur la route pour une raison quelconque que vous aurez fixée. Rien ne vous empêche d'intégrer ce scénario à une campagne préexistante, à condition que le temps ne joue pas un rôle primordial : il y a en effet des risques pour que les PJs soient coincés pendant plusieurs jours dans le village. La nuit du 22 de n'importe quel mois, une violente pluie s'abat soudainement sur le groupe. Des voyageurs aguerris savent qu'un petit village propose une auberge relais non loin de là, et tout ce petit monde continue avec une visibilité réduite à quelques mètres. Alors que les chevaux renâclent et que la route devient de plus en plus boueuse, les personnages avisent une lumière provenant d'une bâtisse en bord de route : ils ont enfin trouvé l'auberge tant attendue.

Les personnages se précipiteront certainement à l'intérieur, éventuellement après avoir déposé leurs chevaux aux écuries attenantes (vide de tout palefrenier). Sans le savoir, il est déjà trop tard pour eux. A l'intérieur, les personnages découvrent une salle commune avec un âtre central. Des tables assez accueillantes sont disposées tout autour, et un chaudron dégageant une odeur appétissante est suspendu au-dessus du feu. La pluie martelant sur le toit laisse entendre un fond sonore grêle et obsédant, mais devant la chaleur dégagée par le feu, ce désagrément semble presque acceptable.

La salle est par ailleurs occupée par plusieurs personnes, à commencer par l'aubergiste : **Günther Gastgeber** va immédiatement au-devant des personnages en s'étonnant qu'il y ait des voyageurs par une nuit pareille. Il propose de les débarrasser et les installe à une table près du feu pour qu'ils se sèchent. A une autre table, deux paysans (un grand et sec et un petit teigneux répondant respectivement au nom de **Karl Pflugfelder** et **Jochen Baumzupfer**) sont en train de jouer aux dés en attendant une accalmie pour rentrer chez eux. A une autre table, un homme en uniforme de la troisième division d'Altdorf est en train de goûter à la potée qui sert de plat du jour. Son nom est **Johann Habgier**, mais nous aurons l'occasion d'en reparler. Dans un coin de la salle, endormi et visiblement dans un état d'ivresse avancé, un homme sale et peu soigné, aux cheveux longs et emmêlés est en train de ronfler. Il s'agit de **Ernst Völkner**, un autre aventurier pris au piège le mois précédent. Enfin, à l'appel de son père, **Tanja**, la fille de l'aubergiste surgit de la cuisine et sert à manger aux voyageurs en puisant dans la marmite centrale. Il n'y a personne d'autre dans l'auberge.

A ce stade, déjà, les personnages peuvent remarquer certaines choses étranges. Tout d'abord, tout ce beau monde est vêtu d'une façon démodée, portant des vêtements dont on ne voudrait plus même dans un village très reculé. De plus, les vêtements des villageois sont très pauvres, alors que Wurzfeld est sensé bénéficier de la prospérité d'un village relais entre deux grandes villes. Enfin, lorsque les personnages sont rentrés, les deux villageois ainsi que le militaire les ont dévisagés avec inquiétude, avant de retourner à leurs occupations, visiblement rassurés.

LE DEROULEMENT DE LA SOIREE

Maintenant, les personnages sont prisonniers du cycle. La soirée se reconstituera plus ou moins de la même façon chaque soir qu'ils passeront dans l'auberge. Voici les principaux jalons :

Dans un premier temps, l'aubergiste va venir voir les personnages pour remplir son rôle. Il demande si tout va bien, leur offre les meilleures chambres au prix normal compte tenu du peu de voyageurs en la période et leur demande quelles sont les nouvelles du front. Les personnages pourront considérer la question comme ils le veulent et l'aubergiste, discret, se contentera d'une réponse évasive. En fait c'est bien des nouvelles de la guerre que l'aubergiste souhaite, mais les personnages n'étant au courant d'aucune guerre seront bien en peine de répondre correctement.

Puis Johann Habgier fera une tentative plus nette pour en apprendre plus sur les personnages. Il leur demandera leurs origines et la raison de leur voyage avant de leur dire

quoi que ce soit sur lui-même. Si les personnages ne viennent pas directement d'Altdorf ou s'ils n'ont pas l'air d'avoir de lien avec l'armée, Johann leur annoncera qu'il est lieutenant de la troisième division d'Altdorf envoyé en éclaireur dans la région : une petite troupe du chaos aurait été vue dans la région et l'empereur (rappelons-nous qu'il y a 200 ans, régnaient trois empereurs dans l'Empire) souhaite voir ce problème réglé. En fait, Johann désire surtout savoir si les personnages pourraient représenter une menace pour ses plans. Si les personnages restent discrets, il n'insistera pas et reprendra sa place.

Soudainement, le vieux fou qui dort dans un coin se réveille, se lève et pousse un hurlement à la mort, un hurlement déchirant et empli de folie, avant de s'effondrer à nouveau en état de catatonie. Les autres personnes présentes dans l'auberge ne semblent pas s'en apercevoir. Si on pose des questions à l'aubergiste à ce sujet, celui-ci semble apercevoir le fou pour la première fois et annoncera qu'il s'agit de l'idiot du village. Il n'en dira pas plus, prétextant du travail. A peine a-t-il dit cela qu'il s'assied à une table et attend sans rien faire. Son comportement est vraiment étrange.

Tanja Gastgeber, la fille de l'aubergiste, vient servir le repas de son père. Curieusement, il ne s'agit pas du même plat servi aux personnages et au lieutenant : une sorte de salade avec des lardons grillés. L'aubergiste mange tranquillement.

Puis, les deux villageois sortent. Si des personnages les suivent, ils s'évanouiront dans la nuit peu après, comme les fantômes qu'ils sont.

Johann, l'aubergiste et sa fille vont se coucher, non sans avoir montré leur chambre aux personnages qui sont libre de rester dans la salle commune s'ils le souhaitent.

EVENEMENTS BIZARRES

Comme nous l'avons déjà évoqué, toute l'auberge est une auberge fantôme. La seule personne appartenant à la même époque que les personnages est le fou, Ernst Völkner. Tous les autres s'efforcent de jouer un rôle et sont dirigés par l'esprit de l'aubergiste, qui tente de reconstituer la soirée autour des personnages. Il ne peut pas indiquer directement son but, mais présente les choses comme elles sont, laissant les personnages comprendre eux-mêmes ce qu'on attend d'eux. Les personnages dotés d'un sixième sens se sentent nerveux pendant toute la soirée, et à chaque fois qu'ils seront dans l'auberge.

De plus, certains événements bizarres peuvent apparaître dans l'auberge. Pour chaque soirée passée dans l'auberge, choisissez un joueur au hasard, et lancez 1D6 sur la table suivante. Seul ce joueur verra l'événement indiqué.

D6	Evénement étrange
1	Une forte odeur de décomposition emplit soudainement la pièce, mais le personnage est le seul à le remarquer.
2	En tournant la tête, le personnage semble apercevoir à la limite de son champ de vision un homme pendu à une poutre. En regardant de plus près, il n'y a rien.
3	Au fond de la pièce, un homme est assis le regard vide, un sabre planté dans le corps. Il disparaît à peine a-t-il été remarqué
4	Un pan de mur entier apparaît soudainement noir, comme s'il avait été carbonisé. Le mur reprend bientôt sa forme normale
5	Il semble au personnage durant un bref instant que l'aubergiste est en double, un autre aubergiste étant débout juste derrière le premier.
6	Alors que la fille de l'aubergiste est en train de servir un verre aux personnages, des larmes coulent le long de ses joues. Pourtant, en y regardant de plus près, elle est tout à fait de bonne humeur…

L'ATTAQUE DU CHAOS

Au matin, encore bien avant que la nuit ne s'achève, l'auberge est soudainement attaquée par une partie de l'armée du chaos. L'escouade qui est parvenue jusqu'à l'auberge (située en périphérie du village) est composée de deux minotaures, un troll, 4 hommes-bêtes et surtout, le chef de l'armée, un seigneur de Khorne aux pouvoirs immondes.

Pour les caractéristiques des monstres, utilisez ceux du livre de règles en améliorant légèrement les caractéristiques (+20 CC, +1 A pour les minotaures et le troll, +5 B, +1 E). Pour les caractéristiques du seigneur, utilisez les caractéristiques de l'encart le décrivant, mais

n'hésitez pas à tricher lors du combat : il faut que tous les personnages joueurs meurent ou bien s'enfuient. Ne leur permettez pas d'utiliser des points de destins. La scène a été vécue par l'aubergiste comme un cauchemar, est c'est ainsi qu'il la fera vivre aux personnages.

Les personnages qui s'enfuient pourront constater que le village est attaqué par une importante force du chaos. S'ils s'enfuient dans la direction opposée, ils remarqueront qu'une armée tout aussi importante se dirige vers le village (ils ne pourront pas savoir qu'il s'agit là de la 3ème division d'Altdorf qui arrive à la rescousse). Quoiqu'il arrive, les personnages tomberont, soit morts, soit inconscients, comme saisis d'une grande fatigue, et se réveilleront le lendemain matin dans les ruines de l'auberge maudite.

N'oubliez pas que les coups critiques encaissés par les personnages amènent un point de folie. Demandez de plus à chaque personnage de faire un jet en FM. En cas de réussite, un point de folie vient s'ajouter au réveil. En cas d'échec, la sanction est doublée (2 points de folies). Les blessures ont disparues au réveil, mais curieusement, les armures détériorées, les armes brisées et tout autre conséquence matérielle de la nuit seront bien réels, même au matin.

Les personnages sont trempés, ils ont froid, et les ruines de l'auberge ne révèlent pas grand chose. Il faut pousser jusqu'au village.

INDICES ET CONNAISSANCES DE NOTRE EPOQUE

Les personnages n'ont pas à pousser loin pour trouver le village de Wurzfeld et sa véritable auberge-relais, située depuis la destruction d'il y a deux cents ans de l'ancienne au milieu du village. Là, la vie est normale, et vous pouvez mettre en scène un village impérial ordinaire. Parmi les personnages que les joueurs vont sans doute vouloir rencontrer, on peut citer **Ingo Heimsonnen**, l'aubergiste du " relais de Wurzfeld ", **Kurt Weizhals**, le bourgmestre et **Helma Geistwahn**, une vieille sorcière dont les personnages vont sans doute entendre parler. Il n'y a pas de prêtre dans le village, mais un simple oratoire à Taal. Aucun bâtiment officiel autre ne s'y trouve, et les habitants sont tous des paysans ou des forestiers.

Voici une liste des informations que les personnages pourront découvrir dans le village :

- Tout le monde connaît l'auberge maudite. Quand les personnages disent qu'ils en viennent, les villageois les regardent d'un œil inquiet et apitoyé : tous ceux qui passent une nuit dans l'auberge quand elle reprend son apparence d'antan deviennent fous et finissent pas mettre fin à leurs jours ou pire, deviennent frénétiques et leurs compagnons ou les villageois sont obligés de les tuer. L'aubergiste est maudite, et c'est sans doute depuis le massacre terrible qui a eu lieu voilà deux siècles.

- A l'écart du village, un cimetière témoigne de la bataille. Une stèle y a été gravée en tant que mémorial. " Ici a eu lieu la terrible bataille de Wurzfeld, le 22 Vorgeheim de l'an 2302 qui opposa une armée impure à la 3ème division d'Altdorf. Que Sigmar soit loué pour nous avoir fait don du lieutenant Ludwig Bekanntmacher et de son courage ".

- D'autres tombes, plus récentes et en assez grand nombre sont les tombes des personnes piégées par l'auberge. Les corps de l'armée du chaos furent brûlés.

- Helma Geistwahn pourra leur raconter comment s'est déroulée la bataille de Wurzfeld (voir " Un peu d'histoire ") et pourra également dire qu'une rumeur indiquait autrefois que l'aubergiste possédait un grand trésor. Beaucoup l'ont cherché et tous sont devenus fous sans le trouver. Elle ne sait rien sur le lieutenant Habgier et sur ce qui s'est passé précisément la nuit du 22 à l'auberge : " c'est qu'il n'y avait plus vraiment de témoins, à part le seigneur du chaos… ".

- Au détour d'un bâtiment, les personnages seront sans doute surpris de découvrir sur Völkner, dans le même état de catatonie avancée… Il ne leur sera d'aucune utilité et se conduira comme le fou qu'il est. Il ne possède plus rien (les gamins du village se sont vite approprié son équipement comme trophée de guerre). Si vos joueurs sont vraiment coincés, vous pouvez le faire intervenir en hurlant soudainement " Empoisonnement ! ", puis en retombant dans son marasme. Il est parvenu à comprendre que l'aubergiste a été empoisonné, mais n'a pas pu aller plus loin.

- S'ils fouillent les décombres de l'auberge, les personnages ne pourront pas voir grand chose : une des dernières poutres encore debout est légèrement usée par une corde (un ancien aventurier qui s'était pendu dans l'auberge). A l'emplacement de la chambre de l'aubergiste, les personnages pourront trouver un reste de tissu qui a échappé aux flammes : un tissus vert de bonne qualité puisqu'il a traversé 2 siècles d'ensevelissement ! Rien ne permet de déterminer l'origine du tissu, et encore moins s'il a une quelconque importance dans l'histoire présente.

En utilisant tout cela, il est fort peu probable que les personnages comprennent quoi que ce soit. Mais rassurez-vous, c'est normal.

Que les personnages restent dans le village ou pas, rien ne changera : la nuit venue, ils se retrouveront dans l'auberge maudite : si les personnages se rendent eux-mêmes jusqu'à l'auberge une fois la nuit tombée, ils pourront revivre encore une fois la scène et enquêter plus précisément (voir "Enquête dans le passé"). Dans tous les autres cas, les personnages seront "transportés" magiquement jusqu'à l'auberge peu avant l'attaque de l'armée du chaos. Si un personnage fait un tour de garde, il verra soudainement les choses changer autour de lui et comprendra rapidement qu'il est revenu dans la salle commune de l'auberge. Dans le cas contraire, c'est l'attaque de l'armée qui réveillera les personnages. Il n'y a rien à faire contre la malédiction. Les personnages ne pourront pas aller à plus d'une journée de l'auberge puisqu'ils y reviennent toujours au petit matin.

Les conséquences sur leur état mental devraient rapidement se faire sentir. Le tarif est le même chaque nuit : 2 points de folie en cas d'échec du jet de Force Mentale, et 1 point en cas de réussite, plus tous les points conséquences d'un éventuel coup critique.

Rapidement, les personnages devraient comprendre qu'ils sont là pour faire quelque chose, mais quoi ? En s'organisant correctement, peut-être parviendront-ils à survivre à l'assaut du chaos, voire à défaire son champion. Pourtant cela ne changera rien à leur sort. Le seul moyen de s'en sortir est de pointer un doigt sur Johann Habgier en l'accusant de tous les maux qu'il a provoqués (et d'en être intimement convaincu, c'est-à-dire de disposer des preuves suffisantes). Voyons comment ces preuves peuvent être trouvées :

Klauerzahn

Le Klauerzahn est une plante très rare que l'on ne peut cueillir que dans les principautés frontalières et dans les contreforts montagneux du sud. Elle est d'ailleurs à l'origine d'un intense trafic et est évidemment rigoureusement interdite dans la plupart des pays sauf dans le pays sombre, où les chamans s'en servent pour leurs cérémonials.

Elle se présente sous une forme proche des orties, mais la feuille est bien plus urticante que sa lointaine parente. La cueillette ne peut se faire qu'avec des gants ! Elle se conserve dans une solution huileuse pour ne pas perdre son effet, et se consomme par voie orale pour obtenir l'effet maximal ou en l'infusant pour une version plus légère de ses effets.

Ses effets, justement sont de trois ordres, en fonction de la dose que l'on consomme : En faible quantité, elle a le même effet qu'un euphorisant et peut être employée comme sérum de vérité, la victime se trouvant dans un état agréable et disert. En plus grande quantité, elle produit l'effet recherché par les chamans : l'esprit est curieusement détaché du corps, et l'utilisateur perçoit le monde qui l'entoure avec une acuité accrue, pouvant même déplacer son esprit au loin en disposant d'un minimum d'entraînement. Enfin, en plus forte dose, la plante provoque la mort de la personne qui l'ingère, le cœur étant accéléré au-delà de son seuil de tolérance. De telles victimes sont couvertes de sueurs mais gardent souvent une expression béate même dans la mort.

ENQUETE DANS LE PASSE

Le seul moyen efficace de comprendre ce qui se passe est probablement de retourner de son plein gré dans l'auberge à la tombée de la nuit. Les PJs, quelque soit leur état mental à ce moment, seront les seuls à voir l'auberge comme elle était il y a 200 ans. Les autres personnes que les PJs emmèneront n'y verront que ruines et ne comprendront pas les actes des personnages. Suivez la même trame que lors de la première nuit, mais les différents intervenants (Habgier, Günther Gastgeber et sa fille) tenteront de réagir de la façon la plus naturelle à ce que font les personnages. Souvenez-vous que tout ce beau monde est dirigé par l'esprit de l'aubergiste et que celui-ci compte sur les personnages.

Les discussions avec les fantômes peuvent apporter quelques renseignements, mais très peu, en fait : ils pourront rapidement soupçonner Habgier de ne pas être ce qu'il dit : ses renseignements sont confus, et il lui arrive de bafouiller ou de se contredire. Interroger l'aubergiste au sujet de son trésor n'apporte rien d'autre qu'un sourire énigmatique. Pourtant l'aubergiste confirmera aisément qu'il en possède un, en effet ! Au cours de la soirée, il fera peut-être mention du fait que sa fille va avoir 20 ans dans deux jours… A vous de voir comment intégrer cela dans la conversation.

Si les personnages, peu avant l'attaque des créatures du chaos, se balladent dans l'auberge, ils pourront peut-être découvrir le cadavre de l'aubergiste dans son lit : le pauvre homme est couvert de sueur, et un médecin pourra confirmer qu'il s'agit là de la conséquence d'une drogue, sans toutefois pouvoir définir exactement le type de plante utilisée. Dans la chambre de l'aubergiste, soigneusement caché sous le lit, les personnages pourront trouver une serviette de cuir dans laquelle a été emballé une cape verte fait d'un tissu de bonne qualité. Malhabilement écrit sur un papier, un mot renseigne les personnages : " A ce que j'ai de plus cher au monde, ma merveilleuse fille, pour ses vingt ans… ".

Dans la chambre voisine, la fille de l'aubergiste a également été tuée d'un coup de poignard dans le cœur. Le poignard n'y est plus, mais les personnages pourront se souvenir d'avoir vu une arme similaire à la ceinture de Habgier.

Plus tôt dans la soirée, les personnages peuvent intervenir quand Tanja sert à manger à l'aubergiste. Dans la cuisine, ils pourront retrouver du Klauerzahn, la plante qui produit les effet conduisant à la mort de l'aubergiste (voir encart). La fille avouera assez facilement en avoir reçu de la part de Johann Habgier, ce qui devrait permettre aux personnages de résoudre cette enquête.

L'auberge de la Corne

Un Scénario Appel de Cthulhu par Jean LUC

Paris, à l'approche de l'Exposition Universelle. La Ville Lumière se passionne pour le chantier de la Tour que dirige l'ingénieur Eiffel. Cet ouvrage devrait constituer le « clou » de la Foire mais tout le monde n'est pas d'accord sur la valeur esthétique de cet ornement. Pour les uns, symbole du progrès universel, cet échafaudage d'acier prouve la réussite d'une innovation technologique; pour les autres ce n'est qu'une structure laide qui encombre le paysage et dont on sera débarrassé après l'Exposition Universelle.

A LA FOIRE UNIVERSELLE

Les investigateurs se sont rendus à Paris sous divers prétextes personnels dont l'événement imminent peut bien sûr faire partie. En effet plusieurs motifs dignes d'intérêt peuvent justifier le désir de parcourir les allées de la Grande Foire du Siècle. D'abord, les pavillons des Nations assemblées pacifiquement, dont celui de la France qui célèbre son Empire Colonial, ensuite les nombreuses inventions mettant en valeur les prodiges positivement merveilleux de la technologie, en particulier ceux que laisse présager la fée Électricité qui trouve dans la Ville Lumière un écrin digne de son éclat.

Sous leurs airs blasés de notables éclairés, les investigateurs sont tout aussi émerveillés que les provinciaux et les visiteurs étrangers qui sont venus en masse admirer l'Exposition Universelle.

Au hasard de la visite apparaît, dans un recoin d'une des allées secondaires, un passage menant au « Grand Spectacle Animé ». De grandes affiches placardées sur les murs annoncent un spectacle d'un genre entièrement nouveau : le Cinématographe des frères Lumières. A l'entrée d'une pièce plongée dans une semi-obscurité, un gaillard moustachu vêtu d'un costume blanc crème fait l'article aux passants. L'œil vif et noir, il presse les joueurs de pénétrer dans la salle pour admirer son attraction. A l'intérieur on distingue dans la pénombre une profusion de tentures et d'étoffes déployées autour d'un cylindre énigmatique posé au centre de la pièce.

Cela ressemble à un totem massif décoré de figures dorées et muni de fentes verticales ainsi que d'une rambarde circulaire à hauteur des coudes. Au son d'une musique de fanfare, la lumière décroît vers l'obscurité alors qu'une lueur s'échappe des fentes par lesquelles on peut distinguer des formes animées qui dansent par saccades sur un cercle de papier.

C'est à ce moment qu'une décharge d'électricité parcoure la rambarde de cuivre et plonge les investigateurs dans l'inconscience durant quelques secondes. Leur guide s'ingénie à les ranimer les uns après les autres avec des paroles d'excuses, tout en les secouant pour leur faire retrouver leurs esprits.

Gustmann

Quelques instants plus tard, il disparaît dans le décor, juste au moment où chacun s'aperçoit que son portefeuille s'est lui aussi évanoui. Après quelques investigations, nos aventuriers découvrent qu'ils se sont fait floués dans les grandes largeurs. Le chemin vers l'attraction « cinématographique » détourne les visiteurs d'une réelle salle de cinéma. C'est d'ailleurs de là qu'a été piratée l'électricité qui a servi leur pickpocket.

ENQUETE DANS LA VILLE LUMIERE

Bien entendu leur saboteur n'est plus dans l'enceinte de la Foire et il faudra interroger les employées, les badauds et les policiers pour en trouver la trace. En questionnant une bande de gamins mendiant dans le rue (à l'endroit où attendent les calèches), on pourra apprendre que l'individu en question leur a donné quelques pièces avant de donner son chemin au cocher, ce dont ils se souviendront moyennant finances.

Par l'un ou l'autre moyen, les investigateurs font connaissance avec la pension « Chez Arsène » au 26, rue A. Blanc-Sec vers laquelle

s'est dirigé notre homme. Il s'agit d'une vieille bâtisse située dans les quartiers nord de Paris dont la façade décrépie comporte plusieurs lézardes. Dans la cour intérieure repose un ancre rouillé et incrusté de crasse dont la présence contraste avec la régularité de l'architecture environnante. En haut d'une volée de marches s'ouvre une porte grinçante qui mène à un vestibule mal éclairé. Dans un coin de la pièce se tient une forme voûtée, balançant sur un fauteuil à bascule un corps émacié. L'intérieur est meublé sans imagination, les meubles sont usés quoique de bonne facture et le papier peint témoigne de jours meilleurs.

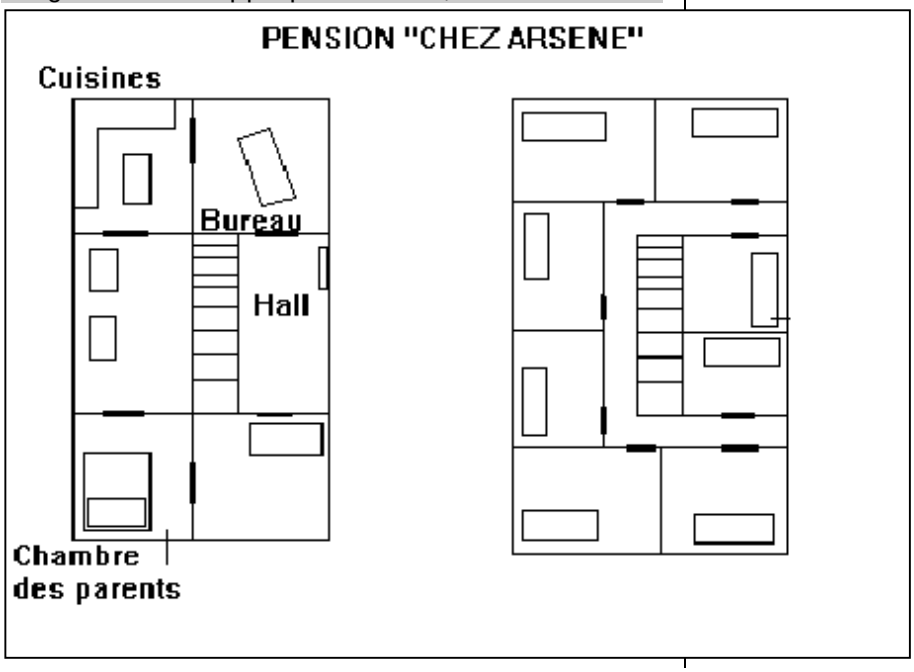
Histoire de la famille Petissier :

Les Petissiers tiennent cet établissement de manière respectable depuis des générations. Pourtant Marius Petissier est quant à lui entré dans la légende : marin, aventurier et trafiquant dans le détroit d'Ormuz. On raconte qu'il aurait troqué des esclaves dans les régions proches de la Corne de l'Afrique, voire de l'opium et allez savoir quoi d'autre. Il est certain qu'à son retour dans la Métropole, il avait pris l'habitude de nager dans des eaux troubles et de mépriser les contraintes d'un univers civilisé. Menant de petits trafics de manière trop visible dans son auberge de la Corne, il attira l'intérêt de la maréchaussée et cela fut sa perte. Incarcéré pour une magouille de trop, il se pendit en prison, avec une aide non désirée, dit-on. En effet, la rumeur d'un magot se développa par la suite, or les héritiers ne l'avaient pas trouvé car ils transformèrent l'auberge en une paisible pension de famille, sans grand luxe, hélas. On peut encore y trouver des souvenirs de Marius, vestiges de son existence aventurière : roses des sables, costumes indigènes, matériel de marin ainsi que des tableaux de paysages africains.

En 1900, les époux Petissiers, Arsène et Marie-Lucie, n'ont que peu de rapports avec leur défunt père. Ils gèrent avec parcimonie leur pension de famille et élèvent leur fils Joseph, âgé de 12 ans. Par respect filial, ils ont laissé en place les souvenirs de la vie agitée de Marius sans pour autant se sentir concernés par ce passé trop dérangeant. Leur unique ambition serait de regagner la respectabilité que leur famille a perdu auprès du voisinage. Pour leur grand désespoir, Joseph semble fasciné par les aventures de son grand-père, relatées dans un recueil de « Mémoires ». Cet ouvrage était caché dans un coffre dans les combles de la maison où rien n'est rangé. Le grenier recèle beaucoup de secrets cachés, de souvenirs merveilleux pour un gamin imaginatif.

AFFAIRES DE GAMINS

En insistant, les joueurs pourront accéder à la chambre de leur voleur, qui loge à l'étage, sous les combles de la maison. S'ils sont curieux ou observateurs, ils remarqueront sur les murs diverses gravures qui illustrent des morales du genre de Lafontaine ou l'Almanach Vernot.



Là, dans un grand lit, une forme menue repose sous un tas de couverture. A ses côtés veille Alberto Gustmann ainsi qu'un docteur qui s'apprête à prendre congé. L'individu perd contenance devant le groupe des investigateurs et donne ses raisons d'agir : il lui fallait absolument de l'argent pour payer les soins de sa petite fille, malade de la tuberculose à ce qu'il vient d'apprendre. Il se répand en excuses et demande pardon mais il ne peut rembourser, ayant donné son dernier sou pour payer cette chambre. En échange, il offre de guider les investigateurs dans l'Exposition Universelle, ou dans Paris s'ils ne portent

pas plainte à la police. Après tout la fillette est si misérable et terrorisée par l'intrusion d'un groupe d'étrangers bizarres qui en ont après son père. La visite du médecin, ainsi que tout examen médical complémentaire prouve apparemment la réalité de sa maladie (en fait le docteur est de mèche avec l'escroc et Marisette joue la malade pour avoir la chambre à l'œil).

Marisette

Au moment où ils sortent de la chambre, les investigateurs sont accostés par une vieille dame à la voix cassée qui leur demande leur aide, croyant qu'il s'agit de ces messieurs de la police. Elle explique que son petit-fils Joseph a disparu depuis la veille et qu'elle se sent très inquiète pour lui avec tous ces voyous qui traînent dans les rues ces jours-ci. Renseignements pris auprès de l'aubergiste - en fait le père de l'enfant - celui-ci n'a pas disparu mais est simplement parti faire une course le matin. Il argumente sur la sénilité de sa pauvre mère, qui n'aurait plus tous ses esprits.

UN VERRE POUR LA MAISON ROUGE

Dans la salle commune, un des clients accoste les joueurs et leur propose de leur conter l'histoire de la Maison Rouge, comme il appelle la pension « chez Arsène », mais en échange d'un verre. Lui-même est un vieux client du temps de l'ancêtre Marius, qu'il fréquentait souvent du fait de son métier de négociant en fruits et légumes à Ringis. Le « pirate » s'était installé à Paris à son retour d'Afrique où il avait des affaires autour du détroit d'Ormuz. Il a d'ailleurs appelé son établissement « l'auberge de la Corne » en souvenir de cette région. Au début il n'avait qu'un bail pour la salle du bas, puis il acquit la maisonnée toute entière et la transforma en chambres louables pour la nuit. La réputation de Marius et de son auberge n'était pas très fameuse, justifiant allègrement son surnom de « pirate ».

Bien qu'ayant pris soin de ne jamais s'impliquer directement, afin de ne pas être inquiété par la maréchaussée, il tomba sur un poisson trop gros pour lui. Un soir, on découvrit le corps d'un macchabée dans l'arrière cour et comme des éclats de voix avaient été entendus dans ses appartements privés, Marius fut incarcéré immédiatement. Le lendemain il était mort pendu, alors que le mort avait été défenestré à l'étage, où Marius n'était pas monté de la soirée.

Depuis, les temps ont changé et son fils Arsène fait de son mieux pour donner une respectabilité à l'endroit. Les trafics louches ont disparu (prostitution, recel et vente d'objets volés ...) mais Marius a terminé sa vie d'une manière qui allait alimenter les mémoires pour longtemps encore. On raconte qu'il s'était disputé au sujet d'un butin mal partagé et qui serait encore dans l'auberge, car manifestement le fils ne court pas sur l'or.

L'histoire des perles maudites :

En Afrique Jules, un marin métis, s'était acoquiné avec Marius pour organiser la pêche de perles par les jeunes enfants qu'ils traitaient en esclaves. Ils avaient accumulé un ensemble de perles fabuleusement pures et de grande taille, que Marius a emporté lors de son retour à la métropole (en escroquant au passage Jules sur le partage). Seulement ces perles ont été maudites par la mort des enfants qui se sont épuisés pour les pêcher. Lors de leur dispute à Paris, Jules n'avait pas pour objectif de les voler à Marius mais de détruire les perles maudites qui avaient déjà provoqué des malheurs chez lui (mort tragique de sa femme par noyade). Marius ayant refusé, il avait trouvé leur cachette dans les souvenirs rapportés d'Afrique quand il a été précipité par la fenêtre par la chute du scaphandre où se trouvent les perles. Marius s'est tué dans sa cellule par remords. Dès lors les perles portent malheur aux adultes qui les prennent en main car seuls des enfants peuvent écarter la malédiction.

LES TEMOIGNAGES A RECUEILLIR :

Arsène ou Marie-Lucie PETISSIER

Lors de leur discussion avec le gérant de la pension, nos aventuriers comprennent que cet homme n'a pas envie de revenir sur les histoires louches qui datent de son père. Oui, il y a bien eu des morts bizarres mais c'est le travail de la police. Quant au possible trésor, il n'existe pas ou bien il a déjà été dépensé par Marius. Arsène ne veut plus avoir à faire avec le passé, seules ses affaires présentes l'intéressent. A ce sujet, il bénéficie d'un désistement inattendu, alors si ces messieurs dames recherchent une chambre, c'est une aubaine d'en trouver de libre dans cette période. La raison de ce miracle ? Le grand-père d'une famille de locataires est brusquement décédé, ce qui les a rappelé chez eux (il omet de dire que le décès a eu lieu dans sa pension).

Arsène Petissier

Guy DELHORME

Après avoir attendu pour savoir comment ils se comportent, il engagera les investigateurs à trouver le trésor de Marius, dans le cas où les joueurs auraient besoin soit de fonds, soit de motivation. Il est décidé à mettre à jour cette affaire en mémoire de Marius et aussi pour satisfaire sa curiosité. Il dispose de relations dans la capitale pour aider les joueurs en cas de besoin.

Guy Delhorme

Lisianne Petissier

Cette femme craint beaucoup pour sa famille car elle n'a pas bonne conscience des agissements de son défunt mari Marius. Son attention se limite aux murs de la pension et elle note tout ce qui est bizarre ou violent : la mort brutale de Jules DANTES, le décès d'Adrien MATANNE d'une crise cardiaque dans le couloir où se trouve le scaphandre, l'altercation dans le bureau entre son fils et deux individus non identifiés et les jeux de Marisette et Joseph au grenier. Il faudra l'amadouer pour la faire parler et la rassurer sur le destin de sa famille.

Marisette

Il se trouve que Marisette connaît très bien les aventure africaines du pirate Marius dans la Corne de l'Afrique, si on prend la peine de s'occuper d'une petite fille malade. Cela lui évoque plutôt des aventures exotiques qu'un passé sordide. Elle a appris ces histoires par l'intermédiaire de Joseph qui vient lui raconter des extraits du carnet des Mémoires de Marius pour lui faire oublier sa maladie et l'ennui d'être au lit.

Joseph

Par contre, les parents de Joseph apprécient modérément cette liaison innocente. Ils n'hésitent pas à l'enfermer dans sa chambre quand ils ne l'occupent pas à travailler à droite et à gauche dans toute la pension. De ce fait il en est venu à connaître le bâtiment comme sa poche. Il sera toutefois difficile pour les investigateurs de le contacter sans énerver ses parents, qui veulent le voir agir avec sérieux et discrétion. Il perçoit cette histoire comme une aventure de pirates dont tous les ingrédients sont rassemblés : l'Auberge maudite, le Trésor caché, les méchants Pirates et lui-même dans le rôle du Mousse méprisé de tous qui va s'enfuir avec la Belle captive.

L'INTERVENTION DES FRERES DANTES :

Après qu'ils aient commencé leurs investigations, les joueurs ont attiré sur eux l'attention de Philippe et Richard DANTES, les deux fils de l'associé de Marius qui est mort dans la ruelle. Tous deux sont à la recherche des perles en pensant dénicher un trésor et pouvoir venger la mort de leur père.

A la première occasion où les investigateurs se déplacent dans la rue (de nuit de préférence et hors des rues fréquentées), une bande de petits malfrats armés de bâtons

et de couteaux les agressent pour leur voler ce qu'il leur reste d'argent. Le lendemain un billet anonyme glissé sous leur porte énonce : « Mêlez-vous de vos affaires et on ne se mêlera pas des vôtres. »

Ce sont les frères DANTES qui sont derrière ces intimidations : pas très futés et un peu brusques, ils veulent écarter de leur chemin les inopportuns. Les métis boivent beaucoup et cherchent à intimider Arsène en jouant les durs, bien qu'il soit écarté de leur liste de suspects car ils l'on déjà interrogé une nuit, le visage masqué. Dans leur logique, les joueurs sont de trop et ils vont les défier au bras de fer, à qui boira le plus avant de déclencher une bagarre générale et d'éliminer l'un ou l'autre dans la bousculade.

les Frères Dantes

COMMENT TIRER LE FIL DE L'INTRIGUE :

La clé réside dans les mains des enfants.

- Marisette sait quel est le trésor car c'est écrit dans les Mémoires de Marius.
- Joseph a trouvé la cachette des perles mais il fuira la pension avec Marisette.

Alberto fera échec à ces plans en s'interposant entre les deux enfants pour s'emparer des perles. Les frères métis entrent alors en jeu et tentent de le tuer. Reste aux joueurs d'éviter le carnage car la possession des perles rend fou les adultes qui les détiennent.

Les Personnages Non Joueurs :

LES ROLES PRINCIPAUX

Arsène PETISSIER

La quarantaine entamée, il évite de porter trop haut la voix et affiche en permanence un air renfrogné sur son visage. Il est vêtu d'une chemise à carreaux gris et porte un torchon sale dans la poche arrière droite de son pantalon.

FOR : 11 **DEX :** 14 **INT :** 12
CON : 14 **APP :** 10 **POU :** 12
TAI : 10 **SAN :** 48 **EDU :** 10
Points de Vie : 12
Compétences : Baratin : 45%, Discrétion : 35%, Discussion : 25%, Ecouter : 60%, Marchandage : 50%, TOC : 45%, Lancer de fléchettes : 40%
Possessions : Torchon

Guy DELHORME, négociant aviné :

Cet individu mélancolique a perdu de son énergie passée dans les vapeurs de l'alcool. Maigre d'allure et assez négligé de sa personne, il porte une veste et un pantalon bleus déformés par l'usage.

FOR : 12 **DEX :** 10 **INT :** 15
CON : 12 **APP :** 11 **POU :** 13
TAI : 14 **SAN :** 40 **EDU :** 15
Points de Vie : 13
Compétences : Baratin : 60%, Discussion : 40%, Ecouter : 45%, Histoire : 40%, Marchandage : 65%, Psychologie : 35%, TOC : 45%, Levage de chopine : 70%
Possessions : Charrette à légumes, petit pécule venant d'une rente.

Alberto GUSTMANN l'escroc minable

Beau parleur, il inspire confiance avec son visage ouvert, ses yeux brillants et ses boucles brunes qui dissimulent innocemment son esprit tortueux quant à trouver son profit en toutes circonstances.

FOR : 12 **DEX :** 16 **INT :** 14
CON : 13 **APP :** 15 **POU :** 15
TAI : 15 **SAN :** 70 **EDU :** 11
Points de Vie : 14
Compétences : Arme Blanche (couteau) : 50%, Baratin : 60%, Camouflage : 45%, Discrétion : 45%, Ecouter : 40%, Eloquence : 45%, Esquiver : 40%, Marchandage : 35%, Pickpocket : 45%, Psychologie : 40%, Se Cacher : 35%, TOC : 50%
Possessions : Quelques bijoux volés, couteau (Dégâts : D4), valise toujours prête.

Les Frères Dantes

Ces deux jumeaux résultent de l'union de Jules et d'une bergère Masaï. Ils sont fiers, arrogants et obstinés dans les buts qu'ils se sont fixés.

FOR : 14 **DEX :** 13 **INT :** 11
CON : 15 **APP :** 15 **POU :** 10
TAI : 16 **SAN :** 40 **EDU :** 10
Points de Vie : 16
Compétences : Arme Blanche : 50%, Discrétion : 40%, Esquiver : 50%, Grimper : 50%, Sauter : 45%, Se Cacher : 40%, Suivre une piste : 55%, TOC : 30%
Possessions : Cran d'arrêt, matraque

Marisette, l'orpheline malade

Une orpheline recueillie par Alberto afin d'attirer la pitié, elle est pourtant assez délurée avec ses grands yeux rieurs, sa bouche mutine et sa longue chevelure noire.

LES FAMILLES

Famille PETISSIER

Marius, ancêtre pirate
Lisianne, sa veuve
Arsène, le tenancier
Marie-Lucie, sa femme
Joseph, leur fils

Famille DANTES

Jules, le père filou
Philippe et Richard, ses enfants

Famille MANTANNE

Édouard et Juliette, les parents
Louis et Élisabeth, les enfants
Adrien, le vieux père

L'auberge, pas à pas

Une aide de jeu Générique par Mario Heimburger, Dessin de Ghislain Thiery

"Vous êtes dans une auberge...". On pourrait passer rapidement sur cette introduction, en faisant appel à l'imaginaire collectif des joueurs, habitués à des tavernes médiévales vues dans des films mêlés saupoudrées d'un soupçon d'anachronisme… Après tout, toutes les auberges se ressemblent, non ? Et pourtant, c'est le fait de passer sur ces lieux d'accueil qui a provoqué la lassitude des joueurs : " Encore une intro dans une auberge… ". Apprenons ensemble à dresser un portrait haut en couleur de ces lieux de repos… du moins au début de l'histoire.

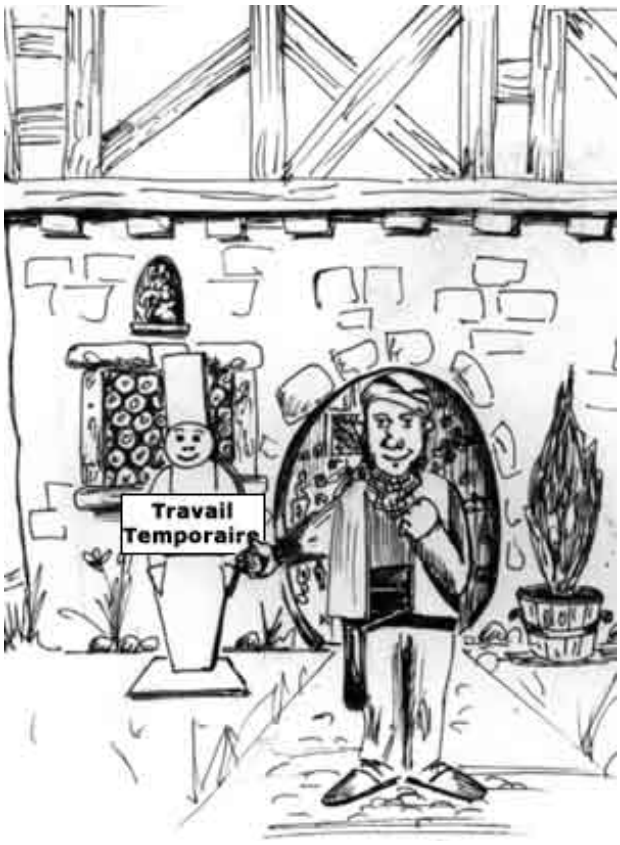
LA LUMIERE

Les personnages rentrent dans une auberge, l'aubergiste est encore bien loin de leurs préoccupations, car la première chose qu'ils peuvent observer, c'est la différence nette de luminosité entre la salle et l'extérieur.

S'ils viennent en journée, il fera certainement plus sombre dans la pièce : les fenêtres sont souvent réduites au minimum, autant pour stabiliser les constructions que pour économiser sur le verre. Dans certaines régions, même, les fenêtres sont inexistantes, et remplacées par des ouvertures que l'on ferme à l'aide d'un volet en cas d'intempéries ou de grand froid. Même si l'aubergiste a hérité d'une auberge vitrée, il ne s'agit au mieux que d'un verre de mauvaise qualité, fumé et ressemblant plus à des fonds de bouteille qu'à des carreaux. La coloration de ces morceaux de verre est, de plus, un luxe rarement accessible en-dehors des grandes villes.

Entrant de nuit dans une auberge, on est avant tout frappé par le mode d'éclairage : parfois des braseros brûlent à des endroits stratégiques, diffusant une lueur rougeâtre qui laisse de grandes zones d'ombre et dégage une fumée poisseuse qui finira tôt ou tard par noircir entièrement le plafond, obscurcissant encore un peu l'ambiance. Dans d'autres auberges (surtout celles en pierre), des torchères éclairent un peu mieux, mais laissent également leurs traces carbonées sur les murs. Si l'aubergiste désire prendre soin de ses clients autant que de son bâtiment, des lanternes sont plus indiquées, mais aussi plus coûteuses. Une autre alternative étant de disposer des bougies, soit sur chaque table dans les auberges modestes, soit sur des chandeliers et des bougeoirs luxueux dans les établissements plus riches.

Quoiqu'il en soit, laissons les yeux des personnages s'habituer légèrement à ce changement brutal de luminosité avant de poursuivre…



Ca ne change pas nos parties, mais ça y contribue !

LA SALLE

La plupart du temps, les auberges sont constituées d'une salle unique d'accueil des visiteurs, plus ou moins grande en fonction de l'affluence et de la richesse du lieu. Dans certains cas, il peut également s'agir d'une suite de petites pièces, rendant plus difficile le travail du personnel, mais convenant mieux à une

clientèle aisée, désireuse de jouir d'endroits calmes et d'éviter des contacts indésirables.

La plupart du temps, le plafond est assez bas, et soutenu par des piliers de bois qui divisent le champ de vision des visiteurs. Dans d'autres auberges plus rurales, des poutres soutiennent un toit de chaume ou d'ardoise, et il n'est pas rare de découvrir perché sur l'une de ces poutres un oiseau égaré, ou un chat en maraude.

Le sol n'est que rarement aménagé, tout au plus aura-t-on pris soin de le recouvrir de sciure ou de paille destinée à recueillir les différents liquides pouvant souiller le sol. Généralement, on trouve en dessous, un simple sol en terre battue, tassé par les allers et venues des visiteurs. Cette remarque ne s'applique évidemment pas aux auberges de meilleure fréquentation, où l'on a pris soin de disposer des planches de bois en parquet plus ou moins grossier. Il est vrai que l'on y attend aussi de la clientèle qu'elle n'urine pas là où elle est assise ! Encore plus rare, et réservée aux lieux luxueux, des dalles de pierre assemblées donnent une meilleure assise au mobilier, et dans les grandes villes, on pousse parfois le vice jusqu'à assembler de petits morceaux de pierre en mosaïques.

Enfin, les murs sont généralement nus, encore qu'il ne soit pas rare d'y trouver l'un ou l'autre trophée de chasse dans les auberges rurales ou des plantes murales en ville. Cette dernière option n'est toutefois que rarement retenue, compte tenu du faible éclairage et du temps qu'il faut consacrer à les soigner.

Des draperies ou des rideaux de toile grossière peuvent être accrochés aux parois, mais rarement devant les fenêtres. Il s'agit généralement d'une façon de séparer plusieurs pièces (comme la cuisine), mais il faut faire attention aux odeurs de toutes sortes qui peuvent s'accrocher dans les tissus. La toile est remplacée par un lourd velours dans les plus riches restaurants…

L'ODEUR

Mais à peine les personnages ont-ils pu appréhender la salle dans leur ensemble qu'un nouveau sens est touché : l'odorat, qui perçoit immanquablement toutes les subtilités du spectre olfactif.

Ce n'est toutefois pas toujours agréable. Lorsque la sciure du sol est trempée de vin, c'est une odeur de vinaigre qui finit toujours par apparaître, mélangée avec l'odeur de suif des moyens d'éclairage.

Mais heureusement, on trouve également certaines bonnes odeurs au moment des repas, qu'ils proviennent de la broche qui permet de faire cuire les viandes dans la cheminée ou de la porte entrebâillée d'une cuisine. Les odeurs de pâtisseries sont bien plus rare, mais au matin, on peut sentir le délicieux parfum du pain que l'on vient de cuire.

Il est parfois difficile de se convaincre de prendre un repas dans une gargote, où des odeurs moins avouables viennent gâcher le fond. Le sang séché est heureusement rare, mais il suffit que l'aubergiste ait un chien ou un chat, et soudainement le spectre des odeurs s'élargit vers l'inavouable. Il y a au moins un avantage à cela : on sait immédiatement qu'il faut faire attention où poser ses pieds…

Heureusement, il y a des moyens de cacher les odeurs indésirables, en particulier dans les auberges de haut niveau : des bouquets de lavande hardiment disposés font souvent l'affaire. Des fleurs se conservent moins bien, mais assurent à coup sûr un parfum agréable, encore qu'il ne doive pas être trop agressif pour ne pas gêner les hôtes. Malgré tout, rien ne vaut les effluves apéritives de la cuisine, qui réjouit le voyageur affamé – surtout s'il n'a eu que des rations séchées à manger au cours des jours précédents !

LE MOBILIER

Une fois passé le choc positif ou négatif de l'odeur, le voyageur peut enfin se consacrer à une observation plus appuyée du lieu. Les tables et les chaises se révèlent alors à lui.

Deux " philosophies " s'affrontent dans le monde des auberges de basse extraction. Ou les tables sont de simples planches posées sur des billots ou des tréteaux, ou au contraire, on trouve des tables massives, grandes et lourdes. Dans tous les cas, il faut être en mesure d'assurer la remise en place rapide du mobilier en cas de bagarre, et on ne fait que rarement appel à un artisan menuisier pour produire des meubles délicats. Pour la même raison, des tabourets sommaires sont souvent préférés aux chaises.

Au contraire, dans les auberges riches, on relève un goût plus prononcé pour le détail et les fioritures. Les tables sont assemblées avec le plus grand soin pour donner l'impression d'être taillées d'une seule pièce, et nettoyées avec soin. Elles sont souvent recouvertes d'un vernis pour en adoucir la surface. Les chaises sont parfois remplacées par des fauteuils, mais dans la plupart des cas, on trouve un mélange

des deux : des fauteuils rembourrés pour ceux qui préfèrent boire et des chaises pour les mangeurs.

Les tables perdent généralement en taille ce qu'elles gagnent en qualité : dans les auberges populaires, on trouve deux ou trois grandes tables où les convives se partagent la place sans se connaître (ce qui est d'ailleurs une bonne façon de rencontrer de nouvelles personnes), dans les auberges plus luxueuses, la discrétion est plus importante et les tables dépassent rarement 4 places… Après tout, les grandes réunions de nobles sont plus rares que les réunions de paysans !

Une fois écartées les tables et les chaises, l'auberge se révèle désespérément vide. A la limite, il est possible de trouver un buffet sur lequel sont rangées les chopes, les gamelles et les brocs (ou les assiettes dans le milieu aisé). Le voyageur se sert des chopes disponibles, les habitués apportant souvent les leurs. Parfois même il lui faut tremper une chope sale dans le tonneau d'eau (plus ou moins croupie) situé à côté. Il peut évidemment également se servir de ses propres couverts, s'il n'a pas confiance dans la propreté du lieu. De telles pratiques sont évidemment proscrites dans les auberges de bonne qualité, où cela revient à insulter l'aubergiste !

Il est très rare de trouver un comptoir dans une auberge. C'est une pratique qui commence seulement à apparaître dans les villes, et plus particulièrement dans les tavernes. Dans les cas ordinaires, l'aubergiste n'a pas besoin d'instaurer une telle barrière entre ses clients et lui, et les tonneaux de bière et de vin sont souvent posés dans un coin de la pièce, sous la surveillance de l'aubergiste.

LA CLIENTELE

Le bruit ne vient qu'ensuite : la clientèle est rarement silencieuse. Qu'elle soit avachie sur les tables en fin de soirée dans les lieux de basse extraction, ou droite et souriante sur de longues chaises, il est rare qu'elle ne prête pas une attention distraite aux voyageurs qui entrent. Les auberges sont assez rarement bondées, sauf durant un grand festival ou une foire populaire.

De fait, dans les villages, hormis la clientèle occasionnelle d'une auberge-relais, où l'aubergiste a conclu un accord heureux avec une grande compagnie de voyages, on n'y trouve la plupart du temps que des paysans qui viennent profiter un peu de la présence des autres.

Dans les villes, ce sont les habitués, éternels désœuvrés ou grands solitaires qui forment la plus grande partie de la clientèle. Untel souhaite échapper aux humeurs de sa femme, un autre noie son manque de succès dans la bière tandis qu'un troisième quémandera pour la dernière fois – jure-t-il – une avance à l'aubergiste pour disposer encore d'un verre.

Les nobles perdent très peu de temps dans les auberges. Lorsqu'ils ont des affaires à y traiter – quelle drôle d'idée – ils préfèrent en général y envoyer leurs chambellans, qui, sauf s'ils sont extraits de classes plus modestes, détaillent alors tous les autres clients avec l'air de celui qui découvre que sa main pourrait servir à autre chose qu'à tenir une plume… Les nobles quand à eux préfèrent de loin aller habiter chez un cousin plus ou moins proche à qui ils s'empresseront de rappeler les liens de parenté.

Bien plus souvent, c'est la suite complète d'un marchand qui amène de l'originalité dans l'auberge. Un ou deux serviteurs, un comptable-trésorier, un écuyer et quelques gardes du corps se rassemblent alors et prennent possession d'un pan entier de la pièce. Encore une fois, ce type de clientèle ne se mêlera aux autres que si elle a quelque chose à y gagner.

Dans tous les cas, ce qui est bien plus important que la clientèle est la différence que cette clientèle présente avec les aventuriers. De cette différence découleront très probablement les rapports qui vont se tisser entre les voyageurs et les autres habitants de ce lieu…

L'AUBERGISTE

… En particulier avec l'aubergiste. Peut-on le résumer à cet individu gras et accueillant que l'on trouve traditionnellement en train d'essuyer un verre ? Certainement pas ! Il y a au moins autant d'aubergistes qu'il y a d'auberges, et sa personnalité et son caractère sont souvent le reflet de l'ambiance du

bâtiment… à moins que ce ne soit le contraire. La plupart du temps, il n'est pas possible de le différencier du reste de la clientèle, si ce n'est parce qu'il fait le premier pas vers les nouveaux arrivants.

Son apparence est aussi diverse que celle de tous les êtres humains, si ce n'est la présence assez fréquente d'un tablier de cuir qui sert aussi bien à essuyer les couteaux qu'à se protéger de la saleté. Il faut ajouter à cela que l'aubergiste est la plupart du temps un homme : monter les tonneaux, ranger les tables, mettre à la porte les indésirables, parfois : tout cela nécessite souvent une force dont ne disposent que de rares femmes. La corpulence n'est pas toujours de règle, mais un aubergiste gros inspire bien souvent la confiance.

Mais ce qui fait réellement tout le charme d'un aubergiste, c'est son histoire, le passé qui l'a conduit à se consacrer à ce métier assez ingrat. Et là, les histoires sont parfois tellement passionnantes que certains voyageurs ne viennent que pour les entendre.

Passons rapidement sur les ennuyeux, ceux qui ont hérité de l'auberge après le décès de leur père, ceux qui ont été élus par les autres villageois pour ouvrir la taverne du village, officialisant une situation qui perdurait depuis longtemps. Car souvent, l'aubergiste n'est qu'un paysan qui a rajouté une corde à son arc, un viticulteur qui écoule sa marchandise et faisant appel à sa femme pour la cuisine soutenu en cela par la coopérative locale.

Beaucoup plus intéressant : l'aubergiste contrit, celui qui a vécu par le passé de grandes aventures, qui a été marin, guerrier, explorateur peut-être, et qui, après une grande fièvre, un membre arraché ou tout simplement le temps qui passait a été obligé d'abandonner cette vie trépidante au profit du quotidien calme et rangé de l'auberge. Celui-là a rapidement l'œil qui brille lorsqu'il voit dans les nouveaux arrivants le héros qu'il a lui même été. Et hors de question de laisser partir les voyageurs sans avoir entendu leur histoire, ponctuant les aventures contées de bruyants éclats de voix : " Ha ! Oui : je me souviens bien de cela ! ".

Beaucoup plus rares encore sont les déchus, les nobles qui ont décidé de refaire leur vie au loin après une honte familiale, un moine exclus pour une faute quelconque et qui continue à servir de la bière contre monnaie trébuchante, cette fois. Ou encore le hors-la-loi qui se terre dans un lointain village, en espérant que ses erreurs passées seront oubliées avec le temps.

Si l'on rajoute à cela les individus qui dans les grandes villes bénéficient d'une grande formation dans l'art de la table, souvent parce que leur famille ne leur laissa pas le choix, on comprendra bien vite pourquoi l'aubergiste est souvent bougonnant : il n'a que rarement choisi d'être là.

Et on comprendra alors pourquoi les aubergistes accueillants, ceux qui adorent recevoir des invités, et qui ont fait de la cuisine le premier art vivant, ont tellement de succès : chez eux, on se sent réellement bien. Mais honnêtement, qui, à part quelques hobbits, aurait envie de consacrer sa vie à servir les autres, sans pouvoir jamais profiter de repos et des fruits de son labeur – faute de temps ? Car plus encore que la prêtrise, la tenue d'une auberge est un sacerdoce, le culte du voyageurs et de l'accueil. Voilà pourquoi dans de nombreux pays, il existe un Dieu pour ces hommes…

LES CHAMBRES

Mais bien que l'on puisse encore disserter longuement sur ces oasis du Voyage, il vaut mieux laisser les aventuriers découvrir et établir eux-mêmes leur cartographie des lieux de repos. Il convient néanmoins de parler encore des chambres.

Car le repas terminé, les histoires contées et l'alcool éclusé, il faut bien songer – volontairement ou aidé par le vin – à se coucher. Les auberges proposent souvent plusieurs choix à leurs clients, et souvent, chaque chambre a un prix différent.

Les aventuriers les plus modestes préfèreront probablement se passer de la discrétion et de la tranquillité d'une chambre pour opter pour la salle commune. Dans ce cas, bien qu'économisant de l'argent, ils devront attendre que les derniers ivrognes aient roulés sous la table avant de dormir. Il est rare que l'aubergiste prenne la peine de pousser les tables pour laisser de la place aux dormeurs. Après tout, dormir sous la table est tout aussi naturel… attention toutefois aux réveils brutaux ! Lorsque la salle commune est déjà encombrée de dormeurs, l'aubergiste permet parfois aux voyageurs d'utiliser une grange ou même l'écurie. Le confort de la paille est alors rapidement compensé par les bruits et/ou le froid de ces lieux précaires.

Les chambres sont alors nettement plus plaisantes. Surtout si l'aubergiste a la gentillesse ou le sens du commerce suffisant

pour déposer une bouilloire sous les couvertures avant l'arrivée des aventuriers ! Le lit n'est souvent qu'une simple paillasse – généralement assez propre – et une couverture en laine épaisse et grossière permet de se protéger du froid. Les voyageurs peuvent occuper de grandes chambres à plusieurs, ce qui réduit toutefois l'espace de chacun. Rien n'égale toutefois le plaisir de disposer d'une pièce pour une personne, même si cela n'empêche pas toujours d'être dérangé par un voisin ronfleur. Car les murs des auberges, souvent rajoutés par la suite à ces anciennes fermes ne sont pas extrêmement épais. Parfois, il s'agit d'une simple cloison en bois.

Seules les auberges les plus luxueuses ont été aménagées pour le confort du dormeur. On y trouve des lits, de véritables matelas (rembourrés de paille, il ne faut pas exagérer !) et parfois même d'un édredon et d'un oreiller rempli de plumes d'oie ou de duvet. Il faut également signaler qu'on ne trouve quasiment jamais de serrures aux portes, beaucoup trop chères et gênantes à entretenir. On préfère en général le loquet, ou alors rien du tout : une simple clenche est la seule protection que l'on peut espérer dans les auberges rurales. Il faut dire que les vols et assassinats y sont bien moins fréquents qu'en ville.

Enfin, le restant de la chambre n'est généralement pas meublé, si ce n'est d'une table ou d'un coffre où poser ses affaires. Seule exception : lorsque l'auberge a récemment été une ferme ou un manoir, on y trouve tous les meubles habituels à ce genre de demeures, laissés là par manque de place. On peut alors être surpris par une horloge bruyante ou une armoire encore pleine de pièces de tissus.

Sans parler de prix, il faut encore noter que ceux-ci varient souvent en fonction de nombreux facteurs : la fréquentation en est un, mais également confiance qu'inspire le voyageur, ou climat. Qui a envie de dormir dehors par grand froid ou sous une forte pluie ? On peut dans ces conditions facilement pousser un peu sur le prix… Inutile de dire également que la concurrence est souvent un facteur de baisse de prix. Sauf si les aubergistes concurrents sont de la même famille ou se connaissent très bien !

Voilà donc pour ce rapide tour d'horizon de l'auberge et de ses habitants. Evidemment, nous n'avons traité ici que les auberges les plus souvent rencontrées lors des voyages, mais elles se déclinent à travers toutes les cultures et tous les climats. Depuis le caravansérail jusqu'aux isbas isolées, elles resteront toujours pour nos aventuriers et voyageurs des lieux de passage obligés. Il convient donc toujours de bien soigner leur description, si l'on veut que nos joueurs s'y sentent bien – ou mal…

Le Prince Noir

Un mini-scénario Vampire par Ghislain Thiery

Le Prince de Paris demande à quelques-uns de ses vampires amis de se rendre dans un bar de la banlieue, c'est l'un de ses nombreux repères. Une de ses goules qui gère le Prince Noir ne donne plus signe de vie. Il est vrai que l'endroit a été délaissé pour d'autres terrains de chasse plus giboyeux. Mais ce n'est pas une raison de laisser ses biens perdre en valeur

Ainsi, les PJs arrivent devant le Prince Noir. Il y a foule ce soir, on donne un concert pour la lutte contre le sida. Une faune gay et très punk fréquente le lieu. On est loin des propos du prince de Paris pour qui le lieu n'est qu'un repère de vieux ivrognes qui en son temps a connu ses jours de gloire, dans les années d'avant guerre. Le bar a changé de mains. Quelqu'un a profité du désintérêt de l'ancien propriétaire pour se l'accaparer. Il doit devenir la base d'une conquête de Paris. Pour ce faire les milieux branchés de la capitale sont sollicités afin d'asseoir une réputation solide aux futurs maîtres de la capitale. Qui sont ces malpropres qui volent le bien d'autrui ? Et bien, nul ne le sait. Ils travaillent dans l'ombre. Ce sont peut-être des mortels, d'autres vampires ?

La gérance du bar est toujours entre les mains de la goule du Prince de Paris, bien qu'elle ne lui soit plus fidèle, son cœur balance pour un autre. A cela s'ajoute un groupe de représentants de la mafia russe qui surveille l'endroit. Avec la bénédiction des nouveaux maîtres, ils blanchissent de l'argent sous forme de dons donnés en faveur d'une association qui lutte contre le sida. Le groupe de Rock qui joue ce soir là est en cheville également avec la mafia russe pour revendre de la drogue et ainsi assujettir leurs "fans" à leurs bottes. Peut-être qu'un membre du groupe fait partie de la mystérieuse organisation. L'association qui organise la soirée est de mèche avec une banque dont les locaux se trouvent dans un des multiples paradis fiscaux de la planète. L'argent est directement transféré sur un compte de cette banque. La banque en question est la façade commerciale d'une organisation secrète qui vise à étendre son pouvoir sur la planète. Des vampires sont-ils à sa tête ou sont-ils de vulgaires mortels ? Cela les PJs devront le découvrir petit à petit. Cependant la mission des joueurs est de rendre compte de l'état de santé du bar et de se renseigner sur le pourquoi du silence de la goule du Prince de Paris. Ce n'est qu'au cours de la nuit que les PJs se rendront compte de détails qui clochent.

La Bière Surlie

Un mini-scénario JRTM par Ghislain Thiery

Médon SURLIE, hobbit aubergiste de la Comté, possède un secret de famille que beaucoup d'aubergistes envient : il brasse la meilleure bière de la Comté en y ajoutant un mélange d'herbes de sa composition.

Un matin, alors que la Comté est encore endormie, Médon sort sa charrette et y attelle Lys, son vieux poney. Notre aubergiste part pour la journée refaire son stock d'herbes aux fragrances si subtiles. A la nuit tombée, alors que tous se préparent à prendre leur repas du soir, celui le plus important pour un bon sommeil, un branle-bas de combat trouble le dîner. Medon a disparu ! On le cherche durant la soirée, voire la nuit. Le lendemain il réapparaît, surpris qu'on ait pu s'inquiéter et retourne à ses alambics. « Surtout qu'on ne me dérange pas ! »

Au bout de quelques jours certains hobbits ont des comportements étranges : ils ont des troubles de la mémoire, se mettent à boire plus que de raison, se chamaillent et crient haut et fort qu'il faut quitter la Comté, que ce n'est pas un endroit convenable pour les hobbits. Certains tentent d'incendier des granges et des trous d'habitation. De plus, des rumeurs parlent de la Vieille Forêt qui semble gagner du terrain sur les champs cultivés. Un comité de défense des habitants de la Comté se met en place. « Il faut sauver la Comté ! ».

Les PJs (tous hobbits) vont devoir enquêter sur cet étrange mal qui ronge les hobbits querelleurs. Ils vont remonter jusqu'à l'aubergiste. Celui-ci est possédé par un esprit sylvestre de la Vieille Forêt qui veut redonner à la région le lustre des temps anciens. Mais toute cette situation s'aggrave quand Médon propose

une fête de « la bière nouvelle », bière frelatée qui rend les hobbits malfaisants. Les PJs devront mettre de l'ordre dans tout cela. Ils iront peut-être dans la Vieille Forêt, ou alors chercher de l'aide ailleurs. Mais à un moment donné ils auront toute la Comté sur le dos. Tous voient en eux des renégats, des hérétiques, des trouble-fête qui nuisent à la bonne marche du progrès. Evidemment, c'est l'aubergiste possédé qui est derrière tout cela.

La Cuisine Transclonique

Un mini-scénario Paranoïa par Mario Heimburger

Une journée comme une autre dans le complexe Alpha : des mutants poursuivis par les gardes Vautours, des repas aux couleurs et au goûts bizarres pris à la cantine du secteur, des ouvriers qui repeignent des couloirs en blanc sous les ordres de leurs supérieurs et qui se retrouvent coincés sur la parcelle noire restant au milieu du couloir, etc.

Une journée comme une autre, sauf pour nos clarificateurs, qui tout de suite après le repas (présentez la nourriture comme une œuvre d'art abstrait particulièrement hideuse et insistez sur les caméras qui observent les réactions des joueurs durant le repas), sont convoqués en salle de briefing ZX336-JK35. Là, DONORN-I-CAR-5 leur explique la mission : Depuis quelques jours, tous les rouges du secteur se comportent bizarrement… Les personnages sont chargés d'enquêter sur ce fait.

C'est tout ? Oui ! Pas de questions supplémentaires (officiellement, pour ne pas influencer les conclusions des clarificateurs, mais en vérité parce que DONORN ne veut pas dire tout ce qu'il sait de peur de se trahir).

Voilà les clarificateurs lâchés dans la nature (la quoi ?). Et les premiers points curieux apparaissent vite : la plupart des rouges présentent des signes clairs de mutations. En fait, ils présentent tous des mutations en relation avec des animaux (chose que les joueurs ne peuvent pas énoncer : qui connaît les animaux ?). Certains ont des cornes sur la tête, d'autres des langues fourchues. Très rapidement, le secteur entier est isolé, et ça devient rapidement la chasse aux mutants…

Nos joueurs sont épargnés pour le moment, mais dans la confusion qui règne… Dans tous les cas, les joueurs pourront rapidement repérer le manège curieux d'une bande particulièrement suspecte : des individus armés jusqu'au dents transportent des sacs remplis d'animaux morts jusqu'à la cantine générale… où ils sont transformés en nourriture dans la chaîne de la cuisine, sous la direction d'un Indigo du nom de MARM-I-TON-5.

Ces animaux proviennent d'un très grand centre de congélation d'Avant (avec un grand A). Ce centre stockait toute sortes de bestiaux dans des chambres froides en prévision de pénuries futures. Heureusement, l'alimentation électrique des chambres froides était couplée avec l'alimentation de notre Ami, l'Ordinateur. Mais cela n'a pas empêché tout le stock d'être fortement contaminé par la radioactivité.

MARM-I-TON et DONORN-I-CAR sont deux indigos qui s'affrontent sans cesse par clones interposés. Le but de l'un est de se débarrasser de tous les clones de l'autre et vice-versa. Les personnages vont donc servir de moyen d'action plus discret qu'un affrontement direct dans cette lutte.

Parviendront-ils à défaire l'infâme MARM-I-TON protégé par son garde du corps spécialiste des arts martiaux AIE-O-LEE-2 ? Pourront-ils semer les chasseurs ultraviolets qui auront entendu parler d'une chasse aux mutants grande échelle dans le secteur des personnages ? Surtout lorsqu'ils s'apercevront qu'eux-même, ayant consommé les repas Rouges à la cantine seront en train de muter… Au fait, vous avez déjà essayé de vous défendre face à l'Ordinateur alors que vous ne pouvez plus parler que par meuglements ? Souvenez-vous aussi que les clones suivants des clarificateurs ont également pris leurs repas avec les autres... Autant de possibilités de mutations !

Le siège de Black Town

Un mini-scénario Delta Green par Mario Heimburger

Il n'y a rien à Black Town. Rien dans ce trou perdu au milieu du Nevada. Rien d'autre que la vie qui passe et s'éteint, comme les quelques dizaines de voitures qui passent là tous les jours, et qui en général ne s'y arrêtent pas. L'unique Resto-Route du village avait fermé, avant qu'un illuminé de New York, John Steadman, ne décide de le rouvrir. Ce ne sont pourtant pas les quelques rares routiers qui passent par là qui lui permettront de survivre, mais les habitants ne disent rien, trop contents de retrouver un lieu où passer les longues soirées d'été, aussi ennuyeuses et poussiéreuses que la route.

Pourtant, John Steadman n'est pas très bavard. Tout au plus sait-on de lui qu'il fut jadis videur dans une boîte branchée de New York, qu'il s'est marié à une strip-teaseuse de cette boîte, Luscious Mary, mais que, tombée dans la drogue jusqu'aux veines du cou (l'effet est plus fort paraît-il), elle n'a pas survécu plus d'un an à ce mariage. Alors il est parti. Et il est venu s'enterrer à Black Town, un lieu où même le mort le plus agoraphobe ne souhaiterait pas pourrir. Triste histoire.

Une histoire complètement fausse, aussi. Car John Steadman n'est autre que Johnny le Rouge, le chef des Saigneurs de la banque, un gang qui a écumé les dépôts de toute la Californie dans l'année écoulée. Un homme qui a tué, qui se repaissait du sang qu'il faisait couler par sadisme à chaque fois. Un homme qui a terminé sa carrière sur le pillage de la banque de Chesterfield, CA. Un casse qui a rapporté 500.000 dollars. Un casse dont les Saigneurs n'ont jamais pu profiter. Car Johnny le Rouge ne s'est jamais pointé au rendez-vous fixé. Il a filé à l'anglaise. Comme ça. Pour se planquer à Black Town, en attendant que ça passe.

Mais on n'échappe pas comme ça aux copains. Ils vous retrouvent plus sûrement qu'un chien retrouve sa gamelle. Même au milieu de nulle-part. Harry Venson, Greg Turns et Homer Wilson ne sont pas loin. Ils ont remonté la piste jusqu'à Black Town. Et le siège commence. Car il ne faut pas brusquer Johnny. Peut-être a-t-il déjà senti la présence de ses anciens compagnons. Peut-être qu'il épie la nuit, à la recherche d'un signe. Ce mort, retrouvé la semaine dernière par-exemple : un habitant du village, retrouvé avec une balle de 45 logé dans le crâne. Heureusement, c'est Johnny qui a retrouvé le corps. Il l'a enterré proprement : c'est pas le moment de se faire remarquer.

Ou alors l'essence qui n'arrive plus… Le camion-citerne qui traverse la ville sans s'arrêter. Les pompes qui sont à sec, et qui bloquent les pauvres voyageurs imprévoyants, comme ce groupe qui traverse le pays (les PJs). Demain, sans doute, on viendra ravitailler les pompes. Demain, ou au plus tard après-demain. Mais Johnny sait que ce ne sera pas de si tôt. Il astique son flingue, conscient que l'affrontement viendra tôt ou tard.

Et puis, il y a aussi ces lumières dans les hauteurs, dans cet ancien territoire indien. Seul Johnny sait que ce n'est que la planque qu'ont trouvé ses anciens amis. Mais d'autres en ville commencent à parler de drôles de choses. Surtout le brave Ben Akkroyd, qui n'a plus toute sa tête depuis qu'il est revenu du Vietnam. Ben les a vu : dans la forêt, fondre sur ses amis. Seul le napalm pouvait les détruire. Et maintenant, il craint qu'ils aient retrouvé sa trace. Mais il a de quoi se protéger, Ben. Il a ramené tout ce qu'il fallait du Vietnam, grâce à un copain gradé. Lui aussi se prépare à affronter sa peur.

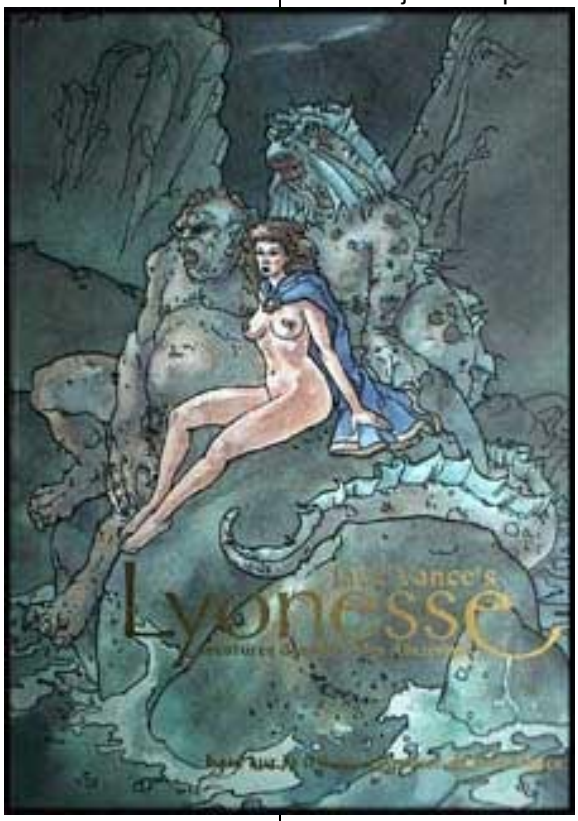
Et l'attente se poursuit… Mieux vaut cacher les billets…. Pourquoi pas dans un endroit où personne ne pensera à les chercher ? Scotché sous la voiture de ces voyageurs, par exemple… De toute façon, il n'iront pas bien loin, sans essence…

Lyonesse, aventures dans les Isles Anciennes

Une critique par Christophe Osswald

LE CONTENANT

Lyonesse un jeu édité par un groupe de passionnés au sein d'une toute jeune société d'édition Suisse, Men In Cheese. Ces lausannais, pour leur premier jeu, nous ont apporté un beau pavé de près de 400 pages, écrit avec bien moins de fautes que nombre de productions d'éditeurs plus "importants". Leur site se trouve à http://www.men-in-cheese.com.



Les illustrations ne sont guère nombreuses, mais la maquette est assez bonne pour que le livre reste agréable à lire. Les jeux de rôles francophones ont commencé à avoir une maquette agréable avec les débuts de Multisim. Contrairement à d'autres jeux à faible diffusion, Lyonesse dispose d'une présentation qui répond aux nouveaux standards... Les cartes sont nombreuses, et permettent de situer les évènements mieux encore que dans nombre de jeux dits "historiques" plutôt que médiévaux-fantastisques.

Lyonesse est aussi, et avant tout, un cycle de trois romans de Jack Vance, Le jardin de Suldrun, la perle verte, et Madouc. Ils sont parus chez Presse Pocket, et sont peut-être encore disponibles.

L'histoire se passe sur une île imaginaire, au large de la Bretagne, et grande comme l'Irlande. Elle se nomme Hybras. Avec ses quelques voisines, plus petites, elle forme l'archipel des Isles Ancienne. Nombre de cités des légendes d'Europe s'y retrouvent, comme Ys, Avalon et Lyonesse. L'histoire semble se dérouler quelques décennies avant les évènements de la Table Ronde. Bien que les chrétiens dominent le continent, ils n'ont pas de place là-bas ; tout d'abord parce que leurs dogmes sont incompatibles avec l'existence des fées, bien réelles, et ensuite parce que Casmir, Roi de Lyonesse, suivi sur ce point par ses confrères, est trop radin pour accueillir les constructeurs de cathédrales.

Il n'est pas nécessaire d'avoir lu les romans pour jouer, ou maîtriser, à Lyonesse, car le jeu se passe avant les évènements des livres. C'est heureux, car le jeu des intérêts politiques entre les royaumes d'Hybras ne fait que se simplifier à mesure que l'histoire progresse, jusqu'à disparaître.

Cette lecture apporte essentiellement une ouverture sur l'ambiance des îles, autour d'une magie féérique, naïve et puissante, d'une politique de mauvais voisinage, de marchands malhonnêtes et de la vie quotidienne des habitants d'Hybras, qui mangent, qui boivent, qui s'aiment et qui recherchent leur confort personnel. Jamais dans les romans les héros ne deviennent inhumains, alors que certains en auraient le pouvoir.

Cela, au moins, place Lyonesse dans un cadre "low-fantasy", comme Rêve de Dragon, et à l'opposé de D&D, Ambre ou HeroWars.

LE CONTENU

Le livre de règles est largement un traité de géographie, et très accessoirement un livre de règles, à l'instar d'autres jeux récents, comme Agone. On alterne ainsi pendant 300 pages les descriptions des royaumes avec les différents aspects importants d'Hybras, comme les arts, les religions et les auberges.

L'organisation de chaque pays est traitée en profondeur, et il est possible à chaque fois de faire intervenir les PJs aux différents niveaux de la société. Les particularités sont mises en

évidence, comme les moeurs et de nombreux lieux notables qui sont autant d'amorces de scénario.

Pour profiter de la richesse de cette description politique, mieux vaut sans doute ne pas permettre aux personnages d'agir trop fortement sur celle-ci, et ne pas conduire de scénario trop ambitieux sur le plan politique, sauvegardant de la sorte Hybras dans son état d'avant le "Jardin de Suldrun". Pour la même raison, mieux vaut ne pas jouer pendant l'ascension d'Aillas, car les situations présentées dans les règles deviennent caduques. Cela, encore, enjoint à ne pas jouer de
super-héros.

Connaître le destin tragique du monde, ou simplement sa transformation importante à venir et ne pas jouer cet avenir, voire même le nier, est le fondement d'autres jeux, comme Stormbringer/Elric, JRTM, Ambre ou même Star Wars. Cette situation ne devrait donc poser de problème à aucun rôliste.

Les thèmes abordés entre les chapitres sur les royaumes sont généralement traités en profondeur, plus que dans la plupart des JdR pour des thèmes équivalents. Nombre d'aspects de la vie quotidienne sont sans doute mieux évoqués que dans "Du Voyage et des Voyageurs", supplément pourtant réputé dans ce domaine pour Rêve de Dragon.

Ainsi le chapitre sur les auberges est agrémenté de recettes alléchantes, typiques d'Hybras. Il semble que les auteurs du jeu soient aussi gastronomes que Jack Vance, car la plupart des poulets
qui sont passés par mon four depuis la lecture de ce chapitre sont agrémentés à la mode du Boeuf Bleu.

Au final, le monde et son ambiance sont bien décrits, et on ne peut taxer les auteurs d'avoir voulu faire un jeu de rôle "à secrets" ou "à tiroirs". Ils ne cachent pas d'information utile aux joueurs, et ne se préparent pas à faire des révélations tonitruantes dans les suppléments à venir. Lyonesse est presque un "jeu complet", comme Warhammer.

LA MAGIE

Premier écueil sur la route du meneur de jeu à Lyonesse, la Magie. Elle n'est traitée que de façon extrêmement succinte dans le livre de base, et est annoncée pour un supplément qui devrait sortir dans un avenir proche. Ayant mené une partie où l'un des joueurs incarnait un Tyros - apprenti magicien - de faible envergure, j'ai pu constater à quel point le survol du livre de base dans ce domaine était insuffisant.

Dans les livres, comme dans les règles, on distingue la magie fée, faite de tours et de mordets, de la magie des hommes, qui utilisent des objets, focus ou objets magiques plus traditionnels, et qui négocient l'utilisation des pouvoirs de petits démons - les sandestins - comme dans un autre cycle de médiéval-fantastique de Jack Vance, celui de Rhialto le Merveilleux. Toutefois la magie de Rhialto est à l'origine de celle de Donjons & Dragons, et ne peut convenir au low-fantasy de Lyonesse.

Les règles, elles, présentent une magie à base de syllabes, assez éloignée des romans, mais qui semble assez proche de celle d'Ambre. Il n'est malheureusement pas possible de s'en inspirer.

Malheureusement, Men In Cheese ne semble pas donner de signe de vie depuis le mois de février. Celui qui veut maîtriser à Lyonesse devra se tenir prêt à créer ou à récupérer un système de magie pour l'intégrer à sa campagne, ou réserver ces pouvoirs à ses PNJs. Cette seconde option irait à l'encontre de l'esprit du jeu, car Shimrod et Madouc, dans le cycle, prouvent bien qu'un magicien, théoricien ou féérique, a tout à fait sa place au sein d'un groupe de PJs.

LES REGLES

Occupant 30 pages dans les règles, magie comprise, les règles proprement dites satisferont avant tout ceux qui s'en servent peu. Elles sont simples, faciles à comprendre et assez originales, mais laissent toutefois pas mal de zones d'ombre.

Une conséquence de ces imprécisions est peut être le grand nombre d'améliorations proposées sur le site http://lyonesse.free.fr. Toutefois, les trente pages de ce système présentent une solution qui n'est pas plus mauvaise que la plupart des systèmes à la mode, et qui ne comportent certainement pas plus de failles que des classiques comme la Basic system, le D6 de Star Wars ou le D20 de Donj'. En fait, la faible taille du système, 30 pages, motive les amateurs à le transformer, alors que des systèmes classiques, plus proches de 100 pages, sont protégés des changements

en profondeur par leur simple masse ou leur ancienneté.

Il y a bien sûr des critiques évidentes, comme le déséquilibre entre les compétences, mais celle-ci peut être faite pour tous les jeux. Le seul moyen de pallier ce défaut revient à faire une sorte de graphe de compétences, qui semble n'exister que pour Shadowrun, et dont l'usage n'est pas des plus pratiques. Il revient alors au MJ de rétablir l'équilibre en accordant des points supplémentaires à ceux qui ont investi dans les compétences les moins utiles, ou qui ont investi dans des compétence proches, et qui se chevauchent. Il revient aux joueurs lésés de ne pas protester lors de cet aménagement évidemment partial.

Le système de jeu, essentiellement un lancer d'un dé dont le nombre de faces correspond à la compétence et une comparaison à un seuil, fait que nul ne peut être sûr de réussir une action, mais qu'il existe des actions irréalisables. Là encore, il s'agit d'une orientation vers une ambiance low-fantasy, ce qui montre la cohérence du jeu dans ce sens. Des propositions ont été faites sur le site pour modérer ce comportement des règles. Elles permettent aussi d'expliquer pourquoi les héros des bouquins vainquent des adversaires coriaces, en permettant à ces adversaires d'échouer à un jet, quel qu'il soit.

Au final, s'il n'est pas une révolution dans l'univers des JdR, le système de Lyonesse permet au moins de jouer à Lyonesse dans l'ambiance créée par Jack Vance, et ce n'est pas à négliger. JRTM ne le permettait pas.

LES SCENARIOS

La qualité de l'univers décrit n'est pas le seul point fort de Lyonesse. Les scénarios qui s'y déroulent sont d'un bon niveau, et sont l'occasion de découvrir le jeu avant de se construire une campagne personnelle. Contrairement à Rêve de dragon, il ne faut pas espérer que la production de scénarios des créateurs ou des amateurs permette de repousser longtemps cette étape de création personnelle.

Le livre de règle contient un scénario d'une vingtaine de pages, qui se joue bien en une soirée. Il est prévu pour des prétirés, mais il faudra néanmoins créer ces prétirés avant la partie. Volonté des auteurs ou oubli dans la maquette ? Quoiqu'il en soit, le scénar est bon, et permet aisément à des joueurs ne connaissant pas le cycle de romans de commencer à jouer.

L'écran contient deux autres scénarios, qui sont bons aussi, mais s'adressent, naturellement, à des joueurs moins novices. Un recueil devrait être paru, proposant quelques aventures supplémentaires, mais son existence est hélas incertaine. Deux scénarios se trouvent sur le site de Men In Cheese, et un autre sur lyonesse.free.fr

*** Illustrations extraites du livre de règles. Tous droits réservés à l'auteur.**

Maléfices

Editeur : Jeux Descartes - Auteurs : Michel Gaudo, Guillaume Rohmer

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

LA FRANCE, pays merveilleux fait de montagnes mais aussi de grands mystères. Voilà un jeu injustement oublié qui vous permet de jouer chez nous durant la période 1870-1914. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est une période très très riche en chambardement dans la société et dans l'esprit des gens.

Vous rêvez d'être un curé de campagne ou un ouvrier de la banlieue rouge , c'est parfait ! Vous pouvez commencer.

LES REGLES

Oh les règles ! Joueurs qui ne savez que jouez avec vos logarithmes ou vos probabilités, passez votre chemin. Par contre, vous qui voulez vous lâcher dans le roleplay restez avec nous. Les règles sont très très simples. Tout a été fait intelligemment pour faciliter la vie aux meneurs de jeux comme aux joueurs.

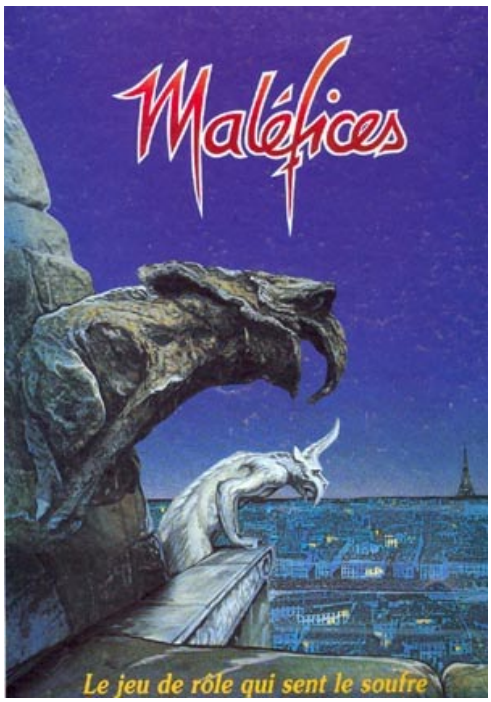
La création du personnage est faite en deux temps, trois mouvements avec l'aide de trois tableaux, un petit calcul , et des lames du destin .

Les lames du destins sont un jeu de tarot pour définir plus précisément le sort et les aspirations de vos personnages. Cela ramène des bonus et des malus sur vos caractéristiques.
Caractéristiques qui sont réduites à l'essentiel pour pouvoir jouer sans prise de tête. Elles sont généralistes pour permettre justement une fluidité optimale pendant les actions ; et ça marche !

Le système de résolution des actions est géré conjointement par un dé cent, vos compétences et un tableaux qui indique les différents degrés de réussite. C'est simple, court et efficace. Que demande le peuple ! De ce fait, même les combats et toutes actions un peu sportives sont courtes et très simplement gérés.

Toutes les règles sont écrites de façon très claires et sont truffées d'exemples pour une meilleure compréhension de l'ensemble.

LE SURNATUREL



Maléfices ne serait rien sans sa touche de surnaturel et de mystère .Tout une partie y est consacrée d'une façon succincte mais développée dans un supplément fabuleux "A LA LISIERE DE LA NUIT". Si vous le trouvez quelque part, sautez dessus ! Il peut servir à de nombreux autres jeux fantastiques. C'est un vrai livre de magies diverses et variées entrecoupé de petites nouvelles fort bien écrites pour illustrer l'utilisation des sorts.

Les auteurs ont introduit aussi deux notions fortes intéressantes : la spiritualité et l'ouverture d'esprit. Ces notions reflètent l'équilibre mental du personnage face à la rationalité ou des fluides spirituels qui nous entourent. A l'usage, on se rend compte que ces

caractéristiques sont tout aussi utiles que les autres.

Les animaux fantastiques ou non sont développés d'une façon aussi courte mais expliqués d'une manière plus complète dans un autre supplément tout aussi indispensable : "BESTIAIRE". C'est un vrai panel de bêtes plus ou moins affreuses ou magiques qui peut également servir à d'autres jeux. Donc pour conclure, pour exploiter pleinement la magie du jeu IL FAUT AVOIR LES DEUX SUPPLEMENTS.

LE CONTEXTE

Le contexte, qu'il soit historique ou magique, est très bien présenté à la suite des règles. Il est partagé en trois parties condensées mais très claires . En tout cas, c'est largement suffisant pour commencer à jouer et à s'amuser. La chronologie jointe est très complète. Bref du bon boulot .

LES SCENARIOS

Deux scénarios sont livrés avec la boîte. Il permettent d'avoir une bonne première approche de l'univers du jeux et du système de règles. Ma préférence va quand même vers "une étrange maison de poupées". Ce scénario vous permettra d'introduire le club pythagore qui aura une grande importance par la suite dans les diverse extensions du jeu. Si vous trouvez encore actuellement des suppléments sur le marché de l'occasion, n'hésitez pas : achetez-les. Même si vous ne jouez pas à MALEFICES, il y aura toujours une utilité pour tout autre jeu fantastique.

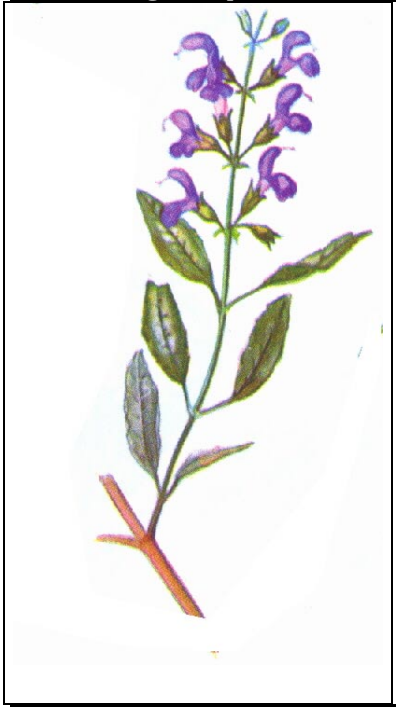
Pour conclure, c'est un jeux de qualité exceptionnelle qui malheureusement n'est plus édité. Il est très complémentaire à CTHULHU. Si vous trouvez un maître pour faire une partie allez-y. Moi j'y ai passé de grands moments avec de bons joueurs. Si vous voulez du changement allez tester, vous allez y rester .

Herbier, tome II

Un article de Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou votre pharmacien.

➢ Sauge (Salvia officinalis)



Biotope : Sous arbrisseau à base ligneuse de 50 à 80 cm. Feuilles allongées de couleur vert–grisâtre aux fleurs violettes en épis.
Récolte : Printemps – automne
Propriétés : Facilite le sevrage, et limite la transpiration.
Préparation : Les feuilles sont séchées à l'ombre, et à conserver dans des pots à l'abris de la lumière et de l'humidité.
Utilisation : Une tisane de feuille de sauge permet de réduire les effets de l'alcool ou des drogues douces. Un mélange de sirop de fruit et de poudre de feuille de sauge permet d'éviter les conséquences d'un sevrage (sueur, tremblement…) il faut suivre le traitement pendant 15 jours au rythme de 3 sirop par jour. Une préparation à base de feuille de sauge peut permettre de désaouler pour une courte période, malheureusement l'effet alcoolique sera augmenté au bout d'1 ou 2 heures.
Coût : Pour une préparation, très faible / d'un traitement, faible (Infusion), moyen (sirop)

Action en jeu de rôle :
- **Médiévale** : l'infusion permet de baisser d'un niveau l'effet de l'alcool ou de drogues douces. La préparation à base de poudre, permet de faire disparaître une dépendance a une drogue douce ou d'annuler les effets d'une drogue douce pendant 1 ou 2 heures, ensuite ses effets sont doublés pendant 4 ou 6 heures.
- **Contemporain** : Idem.
- **Science Fiction** : Idem.

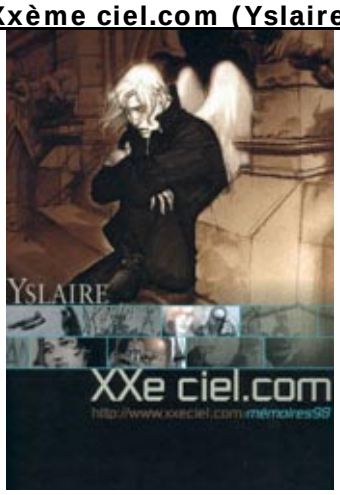
➢ Gentiane jaune (Gentiana lutea)

Biotope : Commune dans les régions montagneuses, pâturages. Plante vivace, aux feuilles opposées ovales à 5 nervures, les fleurs sont jaunes. La plante ne fleuri pas avant l'âge de 10 ans.
Récolte : Septembre – novembre
Propriétés : C'est la base d'une préparation alcoolique utilisée en apéritif. Il s'agit d'un apéritif très amer. La racine de la plante est la plus amère connue.
Préparation : Les racines des plantes doivent être lavées puis mises dans une solution alcoolique (distillation de fruit), il faut 40 racines et 200 g de sucre par litre d'alcool. La macération doit durée 40 jours (à l'abris de la lumière).
Utilisation : En apéritif.
Coût : Pour une préparation, Faible / d'un traitement, assez coûteux

Action en jeu de rôle
- **Médiévale** : Une nouvelle boisson avec tout mélange possible selon l'alcool de base utilisé, peut servir dans des préparations de sauces ou pour cacher des poisons.
- **Contemporain** : Idem.
- **Science Fiction** : Idem.

BD (par Mario Heimburger)

Xxème ciel.com (Yslaire)

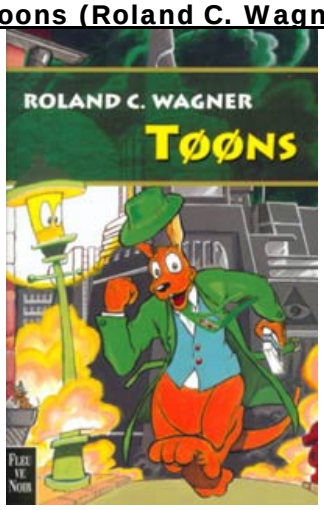


Une des tâches les plus dures pour un maître du jeu est de camper l'ambiance de certains jeux, dont le côté sombre doit souvent être tempéré par la beauté de la tristesse. En quelques dessins, **Yslaire**, à travers cet ouvrage, nous donne une très bonne leçon pour cela : des dessins ombrés, des clairs-obscurs, et surtout, cette magnifique répétition des scènes, augmentées à chaque fois d'un détail nouveau, jusqu'à la révélation finale de cette BD.

Prenant pour prétexte la vie d'une psychanalyste presque centenaire, l'auteur nous fait voyager à travers le siècle, à la poursuite d'un frère jadis disparu. Est-il mort ? Si oui, quand ? Dans quelles conditions ? Et qui est ce mystérieux correspondant, qui envoie par e-mail des images presque historiques, s'il n'y avait pas toujours un détail qui dérangeait. Au final, la bande dessinée oscille entre mélancolie et fantastique, un univers qui pourrait inspirer tout maître du jeu pour peu qu'il se laisse prendre au jeu.

Livre (par Mario Heimburger)

Toons (Roland C. Wagner)



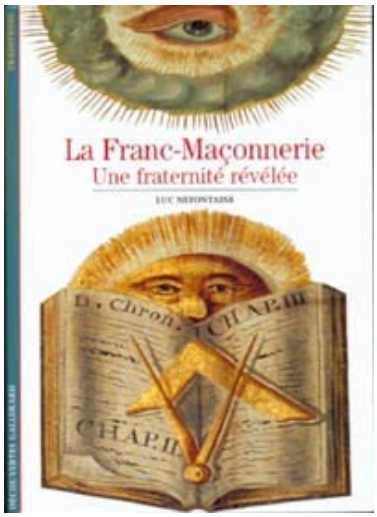
Un univers à 11 dimensions ? Un complot immense mettant en scène des toons dérobant les exemplaires d'un roman de science-fiction ? Un détective ayant le malheur d'être quasiment transparent pour tout le monde ? Tout cela peut sembler absurde, un monstrueux amalgame de toute sorte de choses, et pourtant cela se révèle être un monde intriguant, particulièrement motivant et – aussi curieux que cela puisse paraître – quasiment réaliste !

Roland C. Wagner propose ici une alternative futuriste au cyberpunk, qui peut tel quel servir de cadre à de très nombreux scénarios, pour peu qu'on se prenne le temps d'en isoler les différents composants un peu perdus dans une histoire à la fois simple et complexe. En 2064, la Psychosphère, une sorte d'univers parallèle hébergeant l'ensemble de l'inconscient collectif humain, existe et interagit parfois avec la réalité. Les technotrans (genre de corporations ressemblant fort à des entités vivantes) tentent d'affermir leur position sur un réseau de données planétaire, peuplés de Datazombies et de créatures virtuelles, tandis que des mutants millénaristes aux caractéristiques étranges mais incapables de violence tentent de se faire une place dans une société humaine réorganisée en tribus-sectes. Autant d'éléments qui peuvent interagir en une multitude de possibilités pour tout maître du jeu imaginatif.

Le tout est servi par un sens de l'humour assez mordant, même si les gags toonesques décrits dans le récit passent beaucoup mieux dans leur forme visuelle. Et pour ne rien gâcher, un style limpide et des personnages attachants viennent compléter cet excellent livre que je ne peux que conseiller.

Livre (par Mario Heimburger)

La Franc-Maçonnerie - Une fraternité révélée (Luc NEFONTAINE)



La collection Découvertes Gallimard est une véritable source de connaissance sur de nombreux sujets qui peuvent intéresser les maîtres du jeu. Ce livre sur la Franc-Maçonnerie en est un parfait exemple. Présents dans presque tous les jeux « d'occultisme », cette société est en général très méconnue, que ce soit par les joueurs ou par les créateurs même de ces jeux. La règle du secret, en vigueur dans cette société assez fermée y est certainement pour quelque chose, mais cela a amené de nombreuses spéculations souvent très fantaisistes sur la constitution, les habitudes et les buts des maçons.

Luc Nefontaine historien et docteur en philosophie, dresse dans ce petit livre un portrait de la franc-maçonnerie à travers les âges. Il nous y fait découvrir une " fraternité " vieille de plusieurs siècles sous des angles différents, depuis l'influence politique jusqu'aux crises internes. Le tout est – comme tous les ouvrages de cette collection – richement illustré et enrichi de documents pertinents. Un recueil fort intéressant aussi bien pour la culture générale que pour une utilisation " raisonnable " de la franc-maçonnerie dans des scénarios entre le XVIIème et le XXème siècle.

Site spécialisé sur Agone **(par Christophe Osswald)**

Centresprit (http://centresprit.online.fr)

Le Centresprit se veut le site phare pour le jeu Agone. Il y parvient à merveille. Il était à l'origine une vitrine des discussions de la mailing-list Agone sur egroups.com, un site qui met en forme les œuvres qui y sont diffusées. Grâce au dynamisme de ses deux gestionnaires, Natacha et Taz, il est devenu bien plus que cela.

Il s'y trouve notamment une **critique complète et constructive** de l'ensemble de la gamme. Celui qui ne dispose pas de la gamme saura parfaitement dans quels suppléments investir pour trouver les réponses complètes à ses questions. Les **auteurs du jeu** ne sont pas en reste. Une grande page est consacrée à chacun d'eux, et plus encore à Mathieu Gaborit, l'auteur des romans et l'un des principaux créateurs du jeu.

Tous les **erratas** concernant la gamme Agone peuvent y être téléchargés. Cela évite d'acheter toute la gamme pour disposer des corrections de ce que l'on a déjà. Multisim a toujours du mal à traquer ses coquilles... A côté de cela il y a une longue liste de **règles additionnelles** qui sont proposées par des meneurs de jeu qui ont longuement pratiqué Agone. Quelque part, cela constitue un errata non-officiel, dans la mesure où chacune de ces propositions améliore réellement le jeu.

On y trouve une importante **bibliothèque** de **PNJs** intéressants, de **PJs** joués ou jouables, et de **scénarios**. Les webmestres corrigent eux-mêmes les scénarios qui leur sont envoyés. La version qui s'y trouve est donc meilleure que celle fournie lors des conventions où ils ont été présentés. La liste des personnage est assez longue pour que les joueurs débutants puissent utiliser une version modifiée de l'un des personnages proposés plutôt que de se lancer dans la longue opération de création d'un nouveau personnage.

Ils collectent également les œuvres littéraires qui se rattachent à l'univers d'Agone, pour la plupart des **poèmes** et des **récits de voyages**. Cette partie est une source d'inspiration formidable, qui ne s'arrête d'ailleurs pas à Agone. Elle montre que de faire des Arts des éléments majeurs de l'univers du jeu a marqué les joueurs, et a engendré des œuvres magnifiques.

Ils proposent la description d'un lieu où la Flamme est forte, **Malécueil**, à la manière des Cahiers Gris. Si elle n'est pas encore achevée, elle est déjà plus conséquente que celles du supplément, notamment parce qu'elle n'est liée par aucun impératif éditorial.

Enfin le site entretient le webring des sites Agone, une quinzaine, ainsi qu'une base de données des joueurs et éminences grises. Il est incontournable pour tous les MJs du jeu, mais sans doute vaut-il mieux qu'ils filtrent l'information qui parvient à leurs joueurs. En effet, chacun joue avec sa propre version de l'Harmonde, et ce qui est public dans un groupe peut être secret dans un autre.

Site généraliste **(par Ghislain Thiery)**

Dragon Bavard (http://dragon.bavard.free.fr)

C'est en cherchant un site intéressant sur l'Appel de Cthulhu, autre que le fameux "T.O.C", que j'ai découvert "Dragon bavard".

La présentation est sobre et claire. L'auteur ne se perd pas en considérations oiseuses sur tout et n'importe quoi. Une page qui se veut informative sur l'actualité du JdR sert également de tremplin vers des sites à thèmes, réunis sous une seule rubrique, comme Heros Wars où maintes aides de jeu et critiques vous attendent, un site à l'ambiance Cthuhlienne très réussi avec des aides de jeu touffues et très travaillées: "dans l'abîme du temps" et un site plus général sur le jeu de rôle.

Son auteur n'a pas désiré concevoir un seul site mais plusieurs et cela, afin de permettre aux utilisateurs du net de mieux trouver ce qu'ils cherchent. Attention louable car d'aucuns savent que c'est à coups de souris aiguisée qu'il faut se frayer un chemin dans la jungle webienne.

Ce site est encore un bel exemple d'un travail sérieux de création et de recherche que seul des passionnés sont capables de faire au nez et à la barbe des professionnels.

Vos réactions

Vous avez été nombreux à lire, survoler ou télécharger le numéro 1 de notre webzine, et nous vous en remercions. Grâce à cette marque d'intérêt, vous nous motivez pour que nous progressions sans cesse dans la qualité de nos documents. Certains d'entre vous nous ont écrit, et - que les critiques soient bonnes ou mauvaises - cela mérite le respect. Dans le monde du web où l'égoïsme est de mise, cela fait toujours très plaisir de voir que certaines personnes se sentent concernées par ce qu'elles y trouvent.

- **de Swen Kloter**

« J'ai beaucoup apprécié votre article, d'autant qu'il complète utilement la carrière de bateleur de Warhammer. Ayant du créer un personnage de lanceuse de couteau selon le profil de base des règles, je trouvais celle-ci un peu ... faible.

Il y a quand même un truc qui me chiffonne... Les carrières de base (...)

Je tendrais à considérer que tous les métiers de base du cirque concernent une vocation de filou.

Je dois avouer que personnellement, j'aime utiliser la notion de vocation, pour donner une idée générale de l'approche socio-professionnelle du PJ/PNJ. A ce titre, je considère que tous les elfes sylvains, quel que soit leur profession, sont forcément des forestiers, les hauts-elfes sont forcément des érudits, les nains/gobelins/orques/trolls/ogres sont forcément des guerriers. Plus exactement, qu'un individu, quel que soit sa race, éduqué par des elfes sylvains saura une vocation de forestier.

Que leur spécialisation professionnelle soit différente (érudit, filou, etc...) n'empêche pas que leur éducation de base, dans la société dans laquelle ils évoluent, serait plutôt du type indiqué. »

EastenWest : Cette remarque est très intéressante, et démontre s'il le fallait que Warhammer peut donner lieu à des interprétations très diverses. Heureusement, les aides de jeux et les scénarios que nous proposons ne sont pas figés, et il me paraît normal, même sain, de changer tous les éléments qui ne conviennent pas à nos habitudes de jeu.

Personnellement, en écrivant cet article, je me referai plutôt à ma conception des Vocations, qui est relativement moins prépondérante dans mes parties : La vocation ne représente pour moi que l'origine du personnage, avant que les aventures ne le fassent évoluer, éventuellement vers une toute autre direction si la campagne le permet. Hormis dans la phase de création, je ne me sers presque plus de la vocation.

Mais encore une fois, chaque MJ est libre d'adapter les ressources que nous mettons à disposition en fonction de ses conceptions. Merci en tout cas d'avoir réagi !

- **de Casus Belli**
- **(http://www.casusbelli.com/portail/004/jdr-online.html)**

« EasteNWest est un zine sur le web fait par les Compagnons d'Elendil (les auteurs de la première «contribution» extérieure mise en ligne sur Casus Master, le scénario Warhammer et son aide de jeu « En terrain découvert »). Scénarios, aides de jeu, interviews comme il se doit, mais ces gens sont doués et sous ces étiquettes communes se cache du vrai talent dans les choix et le traitement. S'ils tiennent le rythme, ils vont vite faire de l'ombre aux copains et même aux pros. »

EasteNWest : Merci beaucoup pour les fleurs lancées... et rassurez-vous : il n'est pas du tout dans nos ambitions de remplacer les « pros », mais plutôt de les compléter en proposant dans nos colonnes ce qu'ils ne peuvent pas mettre à disposition. Ni l'espace, ni le temps ne sont une limite à la création d'un webzine, ce qui donne une liberté inouïe...

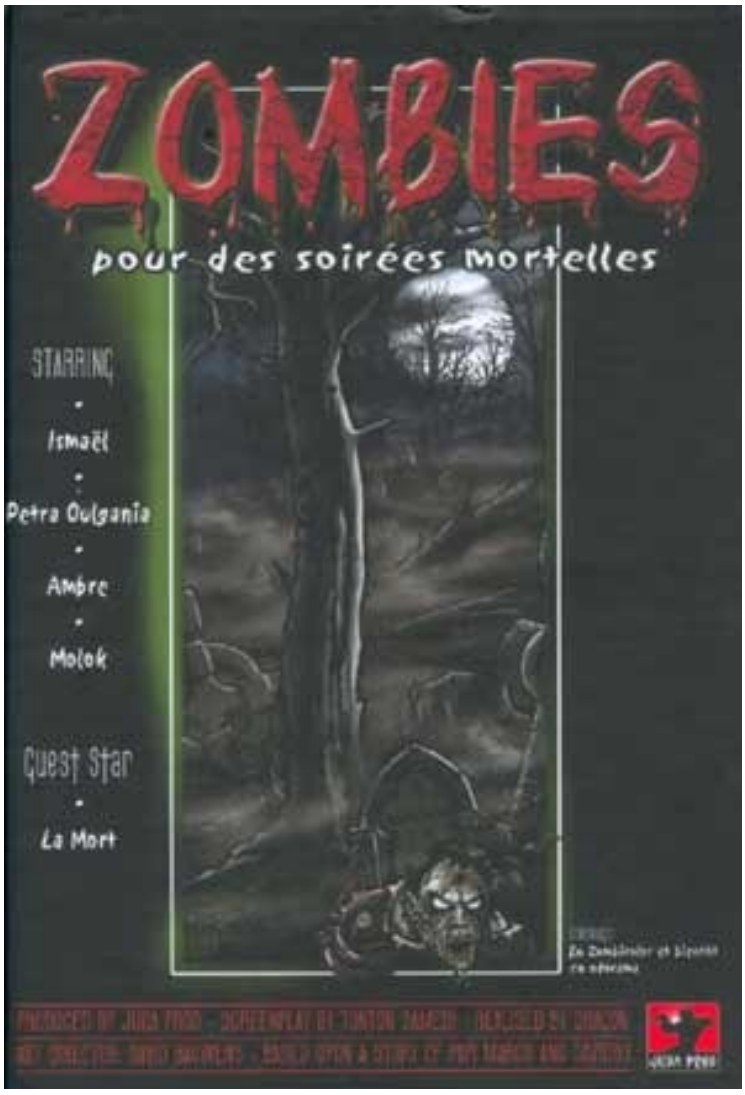
De plus, nous ne sommes pas limités en nombre de caractères, et pouvons donc développer nos articles comme nous le souhaitons. En attendant un éventuel partenariat avec vous, tous nos remerciements pour cette encourageante critique.

Avec

www.TrollsGames.com

Vente en ligne de jeux de rôles
Tarifs intéressants et envoi rapide

abonnez-vous à EasteNWest et gagnez un exemplaire de Zombies, le nouveau jeu de JudaProd. Distribué par Asmodée/Siroz pour passer des soirées mortelles !



Pour participer à ce jeu, il vous suffit de vous inscrire sur la mailing-liste des abonnés à EastenWest.

Cela ne vous engage à rien, et vous permettra d'être immédiatement informé de la sortie d'un nouveau numéro du webzine.

Les participants au webzine ainsi que leur proche famille ne peuvent pas participer au concours.
De même, les abonnés inscrits avec une adresse e-mail non-valide sont également disqualifiés

Le 15 décembre 2000, un abonné sera tiré au sort et se verra remettre par notre partenaire Trollsgames un exemplaire du livre de base de Zombies.

Le gagnant sera contacté par e-mail et devra répondre dans les 7 jours qui suivent le message pour recevoir son prix.

En cas de non-réponse, un nouvel abonné sera tiré au sort et recevra son prix dans les mêmes conditions.

Jeu gratuit sans obligation d'achat